

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL  
BELAJAR BAHASA INDONESIA ASPEK MEMBACA MURID KELAS IV  
SDI BONTONU'NE KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA**



**SKRIPSI**

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Mendapat Gelar Sarjana  
Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan  
dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar*

**Oleh**

**ST. NURJANNAH  
10540958915**

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
2019**



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi atas nama ST. NURJANNAH, NIM 10540 9589 15 dan disahkan oleh panitia ujian skripsi berdasarkan surat keputusan Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar Nomor: 131/Tahun 1440 H/2019M, tanggal 20 Dzulhijjah 1440 H/21 Agustus 2019 M, sebagai salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FI Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar pada hari Sabtu tanggal 31 Agustus 2019.

Makassar, 30 Dzulhijjah 1440 H  
 31 Agustus 2019 M

Panitia Ujian :

1. Pengawas Umum : Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim, S.E., M.M.
2. Ketua : Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.
3. Sekretaris : Drs. Baharudin, M.Pd.
4. Dosen Penguji :  
 1. Alim Bahri, S.Pd., M.Pd.  
 2. Dr. H. Rosmini Madeaulo, M.Pd.  
 3. Dr. Syafruddin, M.Pd.  
 4. Akhmad Syakur, S.Pd., M.Pd.

*Handwritten signatures and initials of the exam committee members.*

Disahkan Oleh :  
 Dekan FKIP Universitas Muhammadiyah Makassar

*Signature of Dekan*  
 Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
 NBM. 860 934



بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Nama Mahasiswa : **ST. NURJANNAH**  
NIM : 10540 9589 15  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar S1  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar  
Dengan Judul : Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil  
Belajar Bahasa Indonesia Aspek Membaca Murid Kelas  
IV SDI Gondobuure, Kecamatan Bajeng Kabupaten  
Gowa

Setelah memeriksa dan menilai naskah/skripsi ini telah diajukan di hadapan Tim  
Penguji Skripsi Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah  
Makassar

Makassar, Agustus 2019

Dijesajut Oleh :

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. A. Rahman Rabbih, M.Hum.

Dr. Abdul Munir Kondongan, M.Pd.

Mengetahui,

Dekan P.I.P.

Universitas Muhammadiyah

Ketua Prodi PGSD

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D.  
NBM: 860 934

Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd.  
NBM: 1148913



**PRODI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
*Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 makassar 90221*

---

**SURAT PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : St. Nurjannah

NIM : 10540958915

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar  
Bahasa Indonesia Aspek membaca Murid Kelas IV SDI  
Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya ajukan didepan tim penguji adalah hasil karya saya sendiri dan bukan hasil ciptaan orang lain atau dibuatkan oleh siapapun.

Demikian perjanjian ini saya buat dan saya bersedia menerima sanksi apabilapernyataan ini tidak benar.

Makassar, Juli 2019

Yang membuat pernyataan

**St. Nurjannah**

**NIM: 10540958915**



**PRODI PENDIDIKAN SEKOLAH DASAR**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAKASSAR**  
*Jl. Sultan Alauddin Telp. (0411) 860 132 makassar 90221*

---

**SURAT PERJANJIAN**

Saya yang bertanda tanagn di bawah ini :

Nama : St Nurjannah  
Nim : 10540958915  
Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dengan ini menyatakan perjanjian sebagai berikut :

1. Mulai dari penyusunan proposal sampai dengan selesainya skripsi ini, saya akan menyusun sendiri skripsi saya (tidak dibuatkan oleh siapapun).
2. Dalam penyusunan skripsi, saya akan selalu melakukan konsultasi dengan pembimbing yang telah ditetapkan oleh pemimpin fakultas.
3. Saya tidak akan melakukan penjiplakan (plagiat) dalam penyusunan skripsi.
4. Apabila saya melanggar perjanjian seperti pada butir 1, 2, dan 3 maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan aturan yang berlaku.

Demikian perjanjian ini saya buat dengan penuh kesadaran.

Makassar, Juli 2019

Yang membuat perjanjian

**St. Nurjannah**  
**NIM: 10540958915**

## MOTO DAN PERSEMBAHAN

*sekali melangkah teruslah melangkah  
hadapi rintangan dengan tegar  
karena dengan rintangan  
akan membuat kita semakin dewasa dalam berpikir.*

*Tiada pengorbanan setulus pengorbananmu  
Tiada perhatian sebesar perhatianmu  
Tiada kasih sayang seputih kasih sayangmu  
Tiada cinta kasih sesuci cinta kasihmu*

*Karena itu, kupersembahkan karya sederhana ini  
sebagai ungkapan rasa cinta dan banggaku sebagai seorang anak  
atas segala pengorbanan dan kasih sayang ibundaku dan ayahandaku, saudara-  
saudariku, serta keluargaku yang senantiasa mendoakanku.*



## ABSTRAK

St Nurjannah. 2019 *pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa*. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Dibimbing oleh A. Rahman Rahim, dan Abdul Munir Kondongan.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif model eksperimen menggunakan desain *Pre-Eksperimental* dengan bentuk *One Group Pretest-Posttest Design*. Sampel penelitian ini adalah murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang berjumlah 24 murid. Data yang dikumpulkan menggunakan tes dan observasi, sedangkan data hasil penelitian dianalisis secara deskriptif dan inferensial dengan uji t.

Berdasarkan rata-rata hasil *posttest* diperoleh rata-rata *posttest* hasil belajar Bahasa Indonesia setelah diterapkan media komik lebih tinggi dibandingkan dengan rata-rata hasil *pretest* sebelum diterapkan media komik. Rata-rata *pretest* yang diperoleh sebelum diterapkan media komik yaitu 65. Setelah dilakukan tindakan dengan penggunaan media komik, maka diperoleh rata-rata nilai *posttest* yaitu 80. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik yang diterapkan pada pembelajaran Bahasa Indonesia berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

**Kata Kunci: Media Komik, Hasil Belajar**

## KATA PENGANTAR



Alhamdulillah Robbil ‘Alamin, penulis panjatkan kehadiran Allah Swt. Rab yang Maha pengasih tapi tidak pilih kasih, Maha penyayang yang tidak pilih sayang penggerak yang tidak bergerak, atas segala limpahan rahmat dan petunjuk-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul “pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI bontobu’ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”. Shalawat dan salam senantiasa tercurah kepada Rasulullah Muhammad Saw, Sang Murabbi segala zaman, dan para sahabatnya, serta orang-orang yang senantiasa ikhlas berjuang di jalanNya.

Segala usaha dan upaya telah dilakukan oleh penulis dalam rangka menyelesaikan skripsi ini dengan semaksimal mungkin. Namun, penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini tidak luput dari berbagai kekurangan. Akan tetapi, penulis tak pernah menyerah karena penulis yakin ada Allah Swt yang senantiasa mengirimkan bantuanNya dan dukungan dari segala pihak. Oleh karena itu, penulis menghanturkan terima kasih kepada orang tuaku tercinta ayah handa H.Bakri Pata S.Pd dan ibunda Hj. Nursinah S.Pd yang telah memberikan kasih sayang, jerih payah, cucuran keringat, dan doa yang tidak putus-putusnya buat penulis, sungguh semua itu tidak mampu penulis gantikan atas segala dukungan semangat, pengorbanan, kepercayaan, pengertian dan segala doanya.

Tidak lupa penulis mengucapkan terima kasih kepada (1) Prof. Dr. H. Abdul Rahman Rahim SE., MM, Rektor Universitas Muhammadiyah Makassar (2)

Erwin Akib, S.Pd., M.Pd., Ph.D, Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar (3) Dr. A. Rahman Rahim, M. Hum. dan Dr. Abdul Munir Kondongan, M.Pd. selaku pembimbing I dan II (3) Aliem Bahri, S.Pd., M.Pd, Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar (4) Seluruh dosen dan para staf pegawai dalam lingkungan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar yang telah membekali penulis dengan serangkaian ilmu pengetahuan yang sangat bermanfaat bagi penulis (5) H. Ramdana, S.Pd. selaku kepala sekolah SDI Bontobu'ne (6) Musdalifa, S.Pd selaku guru kelas IV SDI Bontobu'ne (6) Para staf dan guru di SDI Bontobu'ne yang telah memberikan izin dan batuan untuk melakukan penelitian (7) Keluarga dan seluruh sahabat penulis terkhusus buat teman-teman PGSD kelas B dan D yang tak bosan-bosan membantu dan memotivasi penulis dalam menyelesaikan proses pendidikan.

Penulis berharap semoga amal baik semua pihak yang ikhlas memberikan dukungan dalam penyusunan proposal ini mendapatkan pahala dari Allah Swt. Penulis menyadari bahwa proposal ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun demi kesempurnaan karya selanjutnya. Semoga karya ini dapat bermanfaat bagi kita semua, Amin Ya Rabbal Al-Amin.

Makassar, 12 Juli 2019

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL .....	i
LEMBAR PENGESAHAN .....	ii
PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
SURAT PERNYATAAN .....	iv
SURAT PERJANJIAN .....	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAK .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI .....	x
DAFTAR TABEL .....	xiii
DAFTAR GAMBAR .....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN .....	xv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	6
C. Tujuan Penelitian .....	6
D. Manfaat Penelitian .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA .....	8
A. Kajian Teori .....	8
1. Penelitian Relevan .....	8

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Pendidikan adalah aktivitas dan usaha manusia untuk meningkatkan kepribadiannya dengan jalan membina potensi-potensi pribadinya. Pendidikan yang berkualitas merupakan hal yang penting dan merupakan dasar kualitas manusia Indonesia. Pendidikan sekolah dasar merupakan satuan pendidikan dasar yang diperlukan dan harus dilalui setiap anak untuk dapat melanjutkan pendidikannya ke jenjang yang lebih tinggi.

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan murid dalam mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Definisi tersebut menekankan bahwa murid dituntut untuk menemukan potensi yang dimiliki secara mandiri, peran guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan sebagai penunjuk arah bagi murid untuk menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 menjelaskan bahwa, untuk melaksanakan pendidikan tersebut dibutuhkan kurikulum yang mengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai

pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Setiap kurikulum di jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran salah satunya wajib memuat pendidikan Bahasa Indonesia dan kepribadian. Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, disebutkan bahwa proses pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan dengan cara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi murid untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat, dan perkembangan fisik serta psikologis murid.

Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Bahasa Indonesia merupakan bahasa persatuan yang menjadi identitas bangsa Indonesia, sebagai alat komunikasi antara anggota masyarakat berupa simbol bunyi yang bermakna yang di hasilkan oleh alat ucap manusia. Pembelajaran merupakan sesuatu proses untuk mentrasfer pengetahuan kepada murid. Bahasa Indonesia tersebut menuntut pendidik selama proses pembelajaran dituntut untuk kreatif memilih media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi murid. Hal ini bertujuan untuk memenuhi tujuan dari pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum tingkat satuan pendidikan.

Saat ini, perkembangan media sangat pesat dan telah menjadi inovasi baru dalam dunia pendidikan. Tidak terkecuali bagi perkembangan media grafis.

Komik merupakan salah satu media grafis yang digunakan dalam dunia pendidikan, berfungsi sebagai alat memperjelas materi, menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi, menarik minat dan perhatian murid, murid merasa senang, membangkitkan rasa ingin tahu murid, memotivasi murid untuk belajar, dan lain-lain. Media pembelajaran juga diperlukan untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan di rancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya, komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata. Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri dalam kegiatan belajar-mengajar yaitu dapat mengembangkan minat baca murid dan mengembangkan satu bidang studi yang lain.

Begitu maraknya komik di masyarakat dan begitu tingginya kesukaan anak-anak terhadap komik. Hal tersebut sangat mendukung untuk dijadikannya komik sebagai media pembelajaran. Anak yang membaca komik dalam sebulan minimal satu buah buku komik, maka sama dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya. Hal ini berdampak pada kemampuan membaca murid dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari murid yang tidak menyukai komik. Maka dari itu peneliti menerapkan media komik karena ingin menciptakan pembelajaran yang lebih menarik agar terciptanya pembelajaran yang menyenangkan dan disenangi oleh murid.

Komik yang biasanya hanya berupa buku-buku, dapat pula disajikan dengan menggunakan program presentasi yang berada di komputer. Salah satu program presentasi tersebut adalah *microsoft powerpoint*. Komik merupakan suatu bentuk kartun yang memerankan suatu cerita, sehingga murid akan lebih tertarik dan ikut aktif dalam proses pembelajaran serta dapat menciptakan minat baca para murid terkait materi pelajaran yang dipelajari. Dengan demikian diharapkan hasil belajar murid dalam mengikuti pelajaran dapat meningkat.

Permasalahan saat ini, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti di kelas IV SDI Bontobu'ne, dapat diidentifikasi masalah-masalah sebagai berikut: 1) Murid belum mendapatkan informasi baru secara mandiri dalam pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah, 2) Sulitnya murid dalam mengungkapkan ide-idenya, 3) Kurangnya keberanian murid dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan yang diajukan oleh guru, 4) Hasil belajar yang dicapai murid belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar hal ini dilihat dari masa proses dan hasil evaluasi belajar murid, 5) Guru belum optimal dalam memfasilitasi media selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Hal ini dapat dilihat dari proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang terlaksana di kelas IV SDI Bontobu'ne dalam proses pembelajaran media yang digunakan guru masih terbatas dan mereka hanya menggunakan media gambar yang berada pada buku sumber pegangan murid, hal ini terjadi karena guru belum dapat membuat media yang inovatif untuk memfasilitasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Terbatasnya media selama proses pembelajaran Bahasa Indonesia berdampak pada rendahnya hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SDI Bontobu'ne. Hasil belajar yang optimal dapat dicapai dengan memenuhi beberapa faktor, salah satunya yaitu media pembelajaran. Murid dapat terlatih untuk menemukan informasi dengan cara-cara yang baru melalui media pembelajaran tersebut. Salah satu solusi yang ditawarkan untuk mengatasi permasalahan pada murid kelas IV SDI Bontobu'ne ialah dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran. Guru dapat memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran untuk menarik perhatian murid dan memudahkan dalam menyampaikan materi kepada murid.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah tersebut, peneliti akan melakukan penelitian dengan judul “pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa”.

Adapun alasan yang mendasari pemilihan judul tersebut ialah untuk menciptakan pembelajaran yang melatih kesiapan murid, melatih daya serap pemahaman dari orang lain serta memberikan pengalaman belajar yang lebih terarah, menarik dan bermakna.

Penggunaan media komik diharapkan dapat membantu murid dalam memahami informasi-informasi penting, serta murid akan lebih mudah memahami materi pembelajaran Bahasa Indonesia. Selain itu media komik juga memberikan hiburan tersendiri bagi murid serta pesan dalam komik dan penggunaan media

pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar murid.

## **B. Rumusan Masalah**

Bagaimanakah pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik yang bersifat teoritis dan praktis.

### **1. Manfaat Teoretis**

Secara teoretis, pengembangan media komik dapat menjadi pendukung teori untuk kegiatan penelitian-penelitian selanjutnya yang berkaitan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia.

### **2. Manfaat Praktis**

Secara praktis yang diharapkan dari penelitian ini adalah dengan penggunaan media komik dapat memotivasi dan membantu murid dalam belajar dan memahami materi pembelajaran, khususnya materi yang sebagian besar berupa bacaan. Selain itu dapat menjadi bahan pertimbangan bagi guru dalam

menentukan media pembelajaran yang tepat untuk memperbaiki dan meningkatkan hasil belajar murid. Media komik dapat memberikan kesempatan peneliti untuk mengaplikasikan ilmu yang didapatkan di bangku kuliah, untuk memperbaiki pembelajaran yang ada di lapangan. Perbaikan tersebut dilakukan dengan tujuan, agar pembelajaran yang didapatkan murid di dalam kelas lebih bermakna.



## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Kajian Teori**

##### **1. Penelitian Relevan**

Penelitian ini merupakan hasil penelitian relevan yang berkaitan dengan media komik sebagai pendukung dalam penelitian pengaruh penggunaan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia aspek membaca. Adapun hasil penelitian tersebut adalah :

Penelitian yang dilaksanakan oleh Adi Prasetyo pada tahun 2012 dengan judul pengembangan media komik bermuatan gender dalam peningkatan keterampilan bercerita murid sekolah dasar tingkat tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik bermuatan gender dapat dijadikan sebagai sarana yang efektif dalam peningkatan keterampilan bercerita murid. Dari penelitian yang telah dilakukan dan berdasarkan uji statistik dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor yang diperoleh murid. Sehingga dapat disimpulkan media komik bermuatan gender dapat meningkatkan keterampilan bercerita murid.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Jufri Ahmat, Wahyu Sukartiningsih, pada tahun 2013 dengan judul penggunaan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca cerita di kelas V sekolah dasar. Hasil penelitian : hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan.

## 2. Hakikat Belajar

### a. Pengertian Belajar

Menurut kamus besar Bahasa Indonesia (KBBI), belajar adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berlatih, berubah tingkah laku atau tanggapan yang disebabkan oleh pengalaman.

Menurut Melton dan Munn dalam Kanto Kulasse dalam bukunya prinsip-prinsip bimbingan dan konseling belajar bahwa

Belajar adalah suatu proses perubahan dalam pengalaman ataupun tingkah laku sebagai hasil dari observasi yang bertujuan, aktivitas penuh, pikiran penuh yang disertai reaksi-reaksi emosi yang penuh motivasi di mana hasil perubahan itu lebih memuaskan (Kanto, 2015: 36).

Chaplin dalam Kanto Kulasse, menyatakan bahwa

Belajar itu adalah proses memperoleh respon-respon sebagai hasil dari latihan khusus.

Belajar bukan merupakan suatu tujuan tetapi belajar mempunyai tujuan, yaitu kecakapan dan tingkah laku baru yang lebih baik atau positif dari sebelumnya karena usaha seperti sikap, keterampilan, pengetahuan atau kebiasaan (Kanto, 2015: 37).

Belajar pada hakikatnya merupakan hasil dari proses interaksi antara individu dengan lingkungan sekitarnya (Warsono dan Hariyanto, 2012:7)

Belajar merupakan tindakan dan perilaku murid yang kompleks. Murid adalah penentu terjadi atau tidaknya proses belajar. Proses belajar terjadi berkat

murid memperoleh sesuatu yang ada dilingkungan sekitar (Prastowo, Andi 2013: 48).

Belajar merupakan suatu aktivitas yang disengaja dilakukan oleh individu agar terjadi perubahan kemampuan diri, dengan belajar murid yang tadinya tidak mampu melakukan sesuatu, menjadi mampu melakukan sesuatu itu, atau murid yang tadinya tidak terampil menjadi terampil (Ibrahim, Mas'ud 2015: 2).

Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa, belajar merupakan usaha seseorang dalam memperoleh perubahan tingkahlaku ke arah lebih baik yang mencakup tiga ranah yaitu psiko, fisik dan sosio dari beberapa pengalaman atau kegiatan yang telah dilakukan.

b. Tujuan Belajar

Tujuan belajar bagi murid adalah sama dengan tujuan pendidikan nasional dalam garis besar haluan negara dikemukakan bahwa untuk meningkatkan ketaqwaan terhadap Tuhan Yang Maha Esa, kecerdasan, keterampilan, mempertinggi budi pekerti, memperkuat kepribadian agar menumbuhkan manusia-manusia pembangun yang dapat membangun dirinya sendiri serta bersama-sama bertanggung jawab atas pembangunan bangsa (Kanto, 2015: 37)

Berdasarkan tujuan tersebut dapat disimpulkan bahwa, tujuan belajar adalah untuk terus menanamkan nilai-nilai dasar pancasila terhadap murid dan agar murid dapat memiliki rasa percaya diri yang kuat untuk terus membangun bangsa dan negara.

c. Fungsi Belajar

Prinsip-prinsip bimbingan dan konseling belajar bahwa fungsi belajar adalah mencakup dua arah perubahan yaitu arah perubahan horizontal dan vertikal. Perubahan horizontal seperti menambah dan memperluas pengalaman belajar, menambah keterampilan, menambah pengetahuan dari konsep-konsep baru, mengembangkan perubahan sikap dan menemukan cara-cara pemecahan masalah. Arah perubahan vertikal seperti peningkatan sesuatu keterampilan khusus dengan latihan, ketepatan penggunaan, penguasaan dan pengukuhan serta penambahan pengetahuan yang telah dimiliki dan pemantapan cara penyelesaian masalah (Kanto, 2015: 39).

d. Prinsip Belajar

Prinsip belajar yang berkaitan dengan perhatian adalah unsur mental atau psikis yang menyangkut penyatuan diri seseorang pada sesuatu dengan sepenuhnya tanpa memihak dan mengarahkan hati pada faktor-faktor lain (Kanto, 2015: 40)

Menurut Gage dan Berliner dalam Kanto Kulasse dalam bukunya prinsip-prinsip bimbingan dan konseling belajar bahwa tanpa perhatian tidak mungkin terjadi proses belajar. Belajar dalam mengkaji materi ajar sebagai keperluan belajar lebih lanjut dan dibubuhkan dalam kehidupan sehari-hari akan menimbulkan perhatian (Kanto, 2015: 40)

Berdasarkan prinsip-prinsip tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam melaksanakan kegiatan belajar harus memperhatikan syarat keberhasilan belajar yang diantaranya motivasi dan karakteristik murid agar murid mampu memahami

materi yang disampaikan selajutnya mengaplikasikannya di kehidupan sehari-hari. motivasi dan karakteristik murid saling berhubungan, guru harus mengenal karakteristik murid agar dalam memotivasi murid dalam kegiatan belajar berhasil sehingga tujuan pembelajaran akan tercapai.

e. Teori Belajar

1) Teori Behaviorisme

Teori belajar yang berorientasi behaviorial menekankan pada perubahan tingkah laku atau perilaku sebagai hasil dari pada pengalaman (Kanto, 2015: 43).

Belajar menurut teori behavioristik diartikan sebagai proses perubahan tingkah laku. Perubahan tersebut disebabkan oleh seringnya interaksi antara stimulus dan respon (Aqib, 2015: 66).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori behaviorisme menekankan perubahan perilaku pada murid yang didapatkan dari hasil perolehan pengetahuan. Teori ini terfokus pada kegiatan observasi secara langsung terhadap tingkah laku murid selama mengikuti kegiatan pembelajaran. Perubahan perilaku merupakan salah satu tujuan dari belajar, karena kegiatan belajar dikatakan tidak berhasil jika perilaku murid masih sama seperti sebelum mendapatkan pengetahuan baru dalam sebuah proses pembelajaran. Salah satu cara murid dalam menemukan pengetahuan baru dapat melalui media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

## 2) Teori Konstruktivisme

Belajar menurut pandangan teori konstruktivisme adalah upaya untuk membangun pemahaman atau persepsi atas dasar pengalaman yang dialami murid, oleh sebab itu belajar menurut pandangan teori ini merupakan proses untuk memberikan pengalaman nyata bagi murid (Aqib, 2015: 66-67).

Berdasarkan pendapat para ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori konstruktivisme merupakan kegiatan belajar yang menuntut murid untuk mengkonstruksi pengetahuan sendiri melalui aktivitas produktif dan kreatif. Sehingga murid mampu memahami dan menerapkan pengetahuan yang telah dipelajari. Guru hanya berperan sebagai fasilitator dalam pembelajaran seperti halnya menyediakan media pembelajaran dan mengarah murid dalam mengkonstruksi pengetahuannya, arahan dari guru sangat dibutuhkan murid agar murid tidak salah dalam mengkonstruksi sebuah pengetahuan baru. Kegiatan belajar seperti ini menjadikan murid lebih mandiri dalam proses pembelajaran.

## 3) Teori Kognitivisme

Belajar menurut pandangan teori kognitif diartikan proses untuk membangun persepsi seseorang dari sebuah obyek yang dilihat atau dipandang oleh sebab itu, belajar menurut teori ini adalah lebih mementingkan proses

daripada hasil (Aqib, 2015: 66).

Berdasarkan pendapat ahli, dapat disimpulkan bahwa belajar dalam teori kognitivisme menekankan pada aktivitas murid yang lebih menyukai contoh kongkrit, bekerja dengan simbol-simbol, melakukan praktik atau proyek dimana semua aktivitas tersebut merupakan peristiwa mental. Contoh kongkrit dalam

proses pembelajaran dapat membantu murid memahami materi pelajaran. Karena murid pernah mengalami atau melihat sendiri apa yang sedang dipelajari sehingga, tujuan pembelajaran akan tercapai secara maksimal. Salah satu cara untuk menunjukkan contoh kongkrit dalam proses pembelajaran dapat menggunakan media pembelajaran yang inovatif dalam proses pembelajaran.

### **3. Hakikat Pembelajaran**

#### **a. Pengertian Pembelajaran**

Pembelajaran berarti proses, cara, perbuatan mempelajari, dan perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Pembelajaran merupakan suatu proses atau upaya menciptakan kondisi belajar dalam mengembangkan kemampuan minat dan bakat murid secara optimal, sehingga kompetensi dan tujuan pembelajaran dapat tercapai. Di dalam proses pembelajaran, terjadi interaksi belajar dan mengajar dalam suatu kondisi tertentu yang melibatkan beberapa unsur, baik unsur ekstrinsik maupun intrinsik yang melekat pada diri murid dan guru, termasuk lingkungan (Prastowo, Andi, 2013: 57).

Hal tersebut juga sejalan dengan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional yang menjelaskan bahwa pembelajaran adalah proses interaksi antar murid, guru, dan sumber belajar pada satu lingkungan belajar.

Peraturan Pemerintah No. 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan yang mengamanatkan bahwa proses pembelajaran pada satuan

pendidikan diselenggarakan secara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, dan memotivasi murid untuk berperan secara aktif.

Pembelajaran pada dasarnya adalah proses penambahan informasi dan kemampuan baru. Ketika kita berpikir informasi dan kemampuan maka kita semestinya berpikir strategi apa yang tepat agar semua itu dapat tercapai secara efektif dan efisien (Sanjaya, Wina, 2011: 296)

Pembelajaran tidak hanya ada dalam konteks guru-murid di kelas formal, akan tetapi juga meliputi kegiatan belajar mengajar yang tak dihadiri oleh guru secara fisik. Kata pembelajaran menekankan pada kegiatan belajar murid melalui usaha-usaha yang terencana dalam memanipulasi sumber-sumber belajar agar terjadi proses belajar (Ibrahim, Mas'ud, 2015: 11)

Berdasarkan pendapat beberapa ahli tentang pengertian pembelajaran tersebut, dapat disimpulkan bahwa pembelajaran merupakan proses interaksi antara murid dengan guru dan menjadikan lingkungan sebagai sumber belajar. Proses interaksi antara keduanya saling berkaitan dan bertujuan membantu murid untuk mendapatkan pengalaman baru yang dapat mempengaruhi perubahan perilaku murid ke arah yang lebih baik.

#### b. Komponen Pembelajaran

Menurut Andi Prastowo komponen-komponen pembelajaran terdiri dari: 1) Pendekatan Pembelajaran, adalah titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran, yang merujuk pada pandangan tentang terjadinya suatu proses yang sifatnya masih sangat umum, 2) Model Pembelajaran, adalah acuan pembelajaran yang secara sistematis dilaksanakan berdasarkan pola-pola

pembelajaran tertentu, 3) Metode Pembelajaran, adalah cara teratur yang digunakan untuk melaksanakan pembelajaran, 4) Teknik Pembelajaran, adalah jalan, alat, atau media yang digunakan untuk mengarahkan kegiatan murid ke tujuan yang diinginkan atau dicapai, 5) Strategi Pembelajaran, adalah perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pembelajaran. (Prastowo, Andi, 2013: 67-70)

Penunjang, dalam proses pembelajaran komponen diantaranya yaitu fasilitas belajar, buku sumber, alat pelajaran, bahan pelajaran, dan semacamnya.

#### **4. Hasil Belajar**

Hasil belajar ditunjukkan dengan aktivitas-aktivitas tingkah laku secara keseluruhan. Ada pengaruh kepribadian dalam proses belajar antara lain motivasi, emosional, sikap dan sebagainya. Hasil belajar terjadi karena adanya perubahan perilaku sebagai akibat dari interaksi dengan lingkungan (Ibrahim, Mas'ud, 2015: 11).

Hasil belajar adalah perubahan perilaku secara keseluruhan bukan hanya satu aspek potensi kemanusiaan saja. Artinya, hasil pembelajaran yang dikategorisasikan oleh para pakar pendidikan sebagaimana tersebut di atas tidak dilihat secara fragmentaris atau terpisah, melainkan komprehensif. Yang dilakukan oleh dua konsep belajar yaitu murid dan guru (Alamsyah, Juniardi, 2015: 15).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perolehan dari setiap individu dari proses belajar yang berupa perubahan perilaku yang tidak hanya mencakup satu aspek kemanusiaan saja

tetapi mencakup tiga aspek yaitu kognitif, afektif dan psikomotor, dimana perubahan perilaku tersebut dapat diukur dan diamati.

## **5. Hakikat Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar**

### **a. Pengertian Bahasa Indonesia**

Bahasa merupakan alat komunikasi antar manusia berupa bunyi simbol yang mengandung makna. Menurut Anwar (2013:33) Bahasa Indonesia merupakan satu-satunya bahasa di Indonesia yang memenuhi syarat sebagai alat pengembang kebudayaan, ilmu pengetahuan dan teknologi karena bahasa Indonesia telah dikembangkan untuk keperluan tersebut dan bahasa ini dimengerti oleh sebagian masyarakat Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan untuk meningkatkan kemampuan murid untuk berkomunikasi dengan baik, baik secara lisan maupun tertulis, disamping itu pembelajaran Bahasa Indonesia juga diharapkan dapat menumbuhkan apresiasi murid terhadap hasil karya kesastraan manusia Indonesia (Munirah, 2012:2).

Berdasarkan pendapat di atas menunjukkan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia memiliki peranan yang sangat penting dalam membentuk kebiasaan, sikap, serta kemampuan murid untuk tahap perkembangan selanjutnya. Selain itu, pembelajaran harus dapat membantu murid dalam pengembangan kemampuan berbahasa di lingkungannya, bukan hanya untuk berkomunikasi, namun juga untuk menyerap berbagai nilai serta pengetahuan yang dipelajarinya. Melalui bahasa, murid mampu mempelajari nilai-nilai moral atau agama, serta nilai-nilai

sosial yang berlaku di masyarakat, melalui bahasa, murid juga mampu mempelajari berbagai cabang ilmu.

b. Kedudukan Bahasa Indonesia

Menurut Tarman (2011:1) mengemukakan bahwa "bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional, sebagaimana tercantum dalam ikrar ketiga Sumpah Pemuda 1928 yang berbunyi "*kami putra dan putri Indonesia menjunjung bahasa persatuan, bahasa Indonesia*". Kedudukan bahasa Indonesia berada di atas bahasa-bahasa daerah. Selain itu, di dalam Undang- Undang Dasar 1945 tercantum pasal khusus (Bab. XV, pasal 36) mengenai kedudukan bahasa Indonesia yang menyatakan bahwa bahasa negara ialah bahasa Indonesia. Dengan kata lain, ada dua macam kedudukan bahasa Indonesia. Pertama, bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa nasional sesuai dengan Sumpah Pemuda 1928. Kedua, bahasa Indonesia berkedudukan sebagai bahasa negara sesuai dengan Undang- Undang Dasar 1945.

c. Tujuan Bahasa Indonesia Sekolah Dasar

Bahasa memungkinkan manusia untuk saling berkomunikasi, saling berbagi pengalaman, saling belajar dari yang lain, dan untuk meningkatkan kemampuan intelektual dan kesusasteraan sebagai salah satu sarana untuk menuju pemahaman tersebut. Standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia adalah salah satu program yang bertujuan untuk mengembangkan pengetahuan, keterampilan berbahasa murid, serta sikap positif terhadap bahasa dan sastra Indonesia.

Tujuan mata pelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar yaitu : 1) Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis, 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara, 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan, 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial, 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan, dan kemampuan berbahasa. 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

d. Prinsip-prinsip Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD

Berikut prinsip-prinsip yang harus diperhatikan dalam mengelola kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia di SD (Kanugrahan, Addona, 2010: 31) secara umum dikemukakan sebagai berikut: 1) pembelajaran harus berpusat pada murid yang belajar, 2) mengembangkan kemampuan sosial murid, 3) mengembangkan keingintahuan, imajinasi dan fitrah murid, 4) mengembangkan keterampilan memecahkan masalah pada murid, 5) mengembangkan kemampuan menggunakan ilmu dan teknologi serta menumbuhkan kesadaran sebagai warga negara yang baik, dan belajar sepanjang hayat.

Oleh karena itu begitu pentingnya peranan pembelajaran Bahasa Indonesia di SD, maka guru hendaknya melakukan suatu pelaksanaan proses pembelajaran yang bermakna guna penanaman konsep yang benar pada murid. Selain itu,

penerapan strategi-strategi inovatif dan kreatif bagi murid merupakan hal yang wajib dilakukan oleh guru guna memperoleh hasil belajar murid yang maksimal.

## **6. Hakikat Media**

Media pengajaran meliputi perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*). Perangkat keras adalah alat-alat yang dapat mengantarkan pesan seperti overhead projector, labtop, radio, televisi dan sebagainya. Sedangkan perangkat lunak adalah bagian yang memuat bahan belajar seperti film, bahan cetakan, transparansi, program CAI, dan sebagainya (Ibrahim, Mas'ud, 2015: 26).

Media adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pengajaran (Djamarah dan Zain, 2010: 121).

Media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan murid yang dapat memotivasi murid untuk belajar. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian murid sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi adapun Umar Hamalik, pakar pendidikan Indonesia menyatakan media adalah alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interest antara guru dan murid dalam proses pendidikan dan pembelajaran di sekolah (Samad, Muliati, dan Maryati Z, 2017:8)

Media pendidikan sebagai salah satu sumber belajar ikut membantu guru memperkaya wawasan murid. Aneka macam bentuk dan jenis media pendidikan yang digunakan oleh guru salah satunya adalah media visual. Media visual adalah

media yang hanya mengandalkan indra penglihatan. Media visual ini ada yang menampilkan gambar, foto atau lukisan, simbol yang bergerak, dan film kartun (Djamarah dan Zain, 2010: 123-124).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa media merupakan perantara yang dapat digunakan untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran. Media menjadi penyampai pesan yang hendak disampaikan dalam sebuah materi. Dalam proses penyampaian pesan tersebut terdapat sebuah peralatan yang mendukung, antara peralatan tersebut dan pesan yang hendak disampaikan memiliki satu kesatuan yang utuh. Peralatan yang hendak digunakan juga harus disesuaikan dengan pesan yang hendak disampaikan agar tujuan pembelajaran dapat tercapai secara maksimal.

## **7. Hakikat Komik**

Komik merupakan salah satu bacaan yang paling diminati bukan saja oleh pembaca anak-anak, tetapi juga oleh sebagian orang dewasa. Bacaan komik mampu memotivasi anak dalam membaca bahkan dapat memberikan inspirasi imajinasi anak sesuai dengan masa perkembangan anak. Media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk komik dapat digunakan sebagai salah satu variasi media pembelajaran. Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai murid, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Dengan gambar, penjelasan panjang lebar dan rumit dari teks atau topik pembelajaran yang dibaca dapat menjadi lebih mudah dipahami dan diingat oleh murid. Bahkan murid dapat memahami dan

membayangkan lebih dahulu apa yang sebenarnya menjadi inti dari topik pelajaran yang ia baca melalui gambar yang ada (Saputro, 2015: 64-65).

Komik merupakan media, media penyampaian ide, gagasan bahkan kebebasan berpikir. Komik dapat dipakai untuk menolong murid dalam pembelajaran pada hampir semua topik, misalnya a) mengenal konsep, b) belajar berhitung, c) mengenal lingkungan dan alam sekitar, d) membantu untuk memahami cerita, e) mendorong minat baca. Pendekatan visualisasi dengan komik biasanya digunakan untuk menarik minat baca murid dan mempermudah murid dalam memahami materi yang akan disampaikan (Eny E dan Hilma S, 2010: 27).

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa komik merupakan jenis karangan yang disertai dengan gambar-gambar menarik dengan karakter yang berbeda tetapi memiliki hubungan satu sama lain dan membentuk sebuah cerita yang menarik. Komik digemari oleh segala umur, termasuk anak-anak usia SD.

## **8. Pembelajaran Microsoft Power Point**

Microsoft power point merupakan salah satu software aplikasi yang dapat digunakan untuk membuat media presentasi. Microsoft power point adalah sebuah software yang dibuat dan dikembangkan oleh perusahaan microsoft. Media ini menarik karena kemampuannya pengolahan teks, warna, dan gambar serta animasi-animasi yang bisa diolah sendiri sesuai kreatifitas penggunanya. Pada prinsipnya program ini terdiri dari beberapa unsur rupa, dan pengontrolan operasionalnya. Unsur rupa yang dimaksud, terdiri dari slide, teks, gambar, dan bidang-bidang warna yang dapat dikombinasikan dengan latar belakang yang

telah tersedia. Unsur rupa tersebut dapat kita buat tanpa gerak, atau dibuat dengan gerakan sesuai dengan keinginan kita. Seluruh tampilan dari program ini dapat kita atur sesuai dengan keperluan. Media ini biasanya digunakan untuk penyampaian bahan ajar yang mementingkan terjadinya interaksi antar murid dengan tenaga pendidik (Daryanto, 2013:163).

## **9. Membaca**

### **1. Pengertian Membaca**

Menurut (Harjasujana,2011:36) menyatakan bahwa membaca merupakan suatu proses memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung dalam bahasa tulis. Membaca suatu kegiatan interaktif untuk memetik serta memahami arti atau makna yang terkandung dalam makna tulis. Disamping itu membaca juga merupakan suatu poses yang digunakan atau dilakukan serta dipergunakan untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan penulis melalui media atau kata-kata atau bahasa tulis

Menurut (Farida,2005:3) menyatakan bahwa definisi membaca mencakup (1) Membaca merupakan suatu proses (2) Membaca adalah strategi (3) Membaca merupakan interaktif. Membaca merupakan suatu proses dimaksudkan informasi dari teks dan pengetahuan yang dimiliki oleh pembaca yang mempunyai peran utama dalam bentuk makna. Kemudian membaca juga mempunyai strategi yang sangat efektif sebagai strategi konteks dalam rangka mengkonstruk makna ketika membaca. Strategi ini bervariasi sesuai dengan jenis teks dan teks dan tujuan pembaca.Membaca adalah interaktif artinya keterlibatan pembaca dengan teks

tergantung pada konteks, teks yang dibaca seorang harus mudah dipahami (readable) sehingga terjadi interaksi antara pembaca dan teks.

## 2. Manfaat Membaca

Membaca merupakan salah satu keterampilan membaca yang sangat penting disamping tiga keterampilan bahasa lainnya. Hal ini karena membaca merupakan sarana untuk mempengaruhi sarana lain diinginkan sehingga manusia bisa memperluas pengetahuan, bersenang – senang dan menggali dan menggali pesan tertulis dalam bahan bacaan. Kemampuan membaca dapat menyerap informasi sebanyak mungkin dari berbagai media dan dibutuhkan keterampilan membaca yang memadai.

Menurut (Sumadyo,2001;2) : menyatakan bahwa membaca merupakan sarana yang tepat untuk mempromosikan suatu pembelajaran sepanjang hayat (life – long learning) dengan mengajarkan kepada anak cara membaca berarti memberi anak tersebut masa depan yaitu memberi suatu teknik bagaimana cara mengeksplorasi dunia manapun yang ia pilih dan memberikan kesempatan untuk mendapatkan hidupnya. Adapun beberapa paktor yang dapat mempengaruhi keberhasilan murid dalam membaca, secara umum faktor tersebut dapat teridentifikasi, seperti guru, murid, kondisi lingkungan, materi pelajaran serta teknik pelajaran membaca.

## 3. Tujuan Membaca

Tujuan setiap pembaca adalah memahami bacaan yang dibacanya. Dengan demikian, pemahaman merupakan faktor yang amat penting dalam membaca. Pemahaman terhadap bacaan dapat dipandang sebagai proses yang bergulir terus menerus dan berkelanjutan. Membaca pemahaman sebagai suatu proses

mempercayai bahwa upaya memahami bacaan sudah terjadi ketika kita blum membaca buku apapun. Kemudian, pemahaman itu menapaki tahapan yang berbeda dan trus berbeda saat baris demi baris, kalimat demi kalimat, paragraf demi paragraf dari bacaan mulai kita baca.

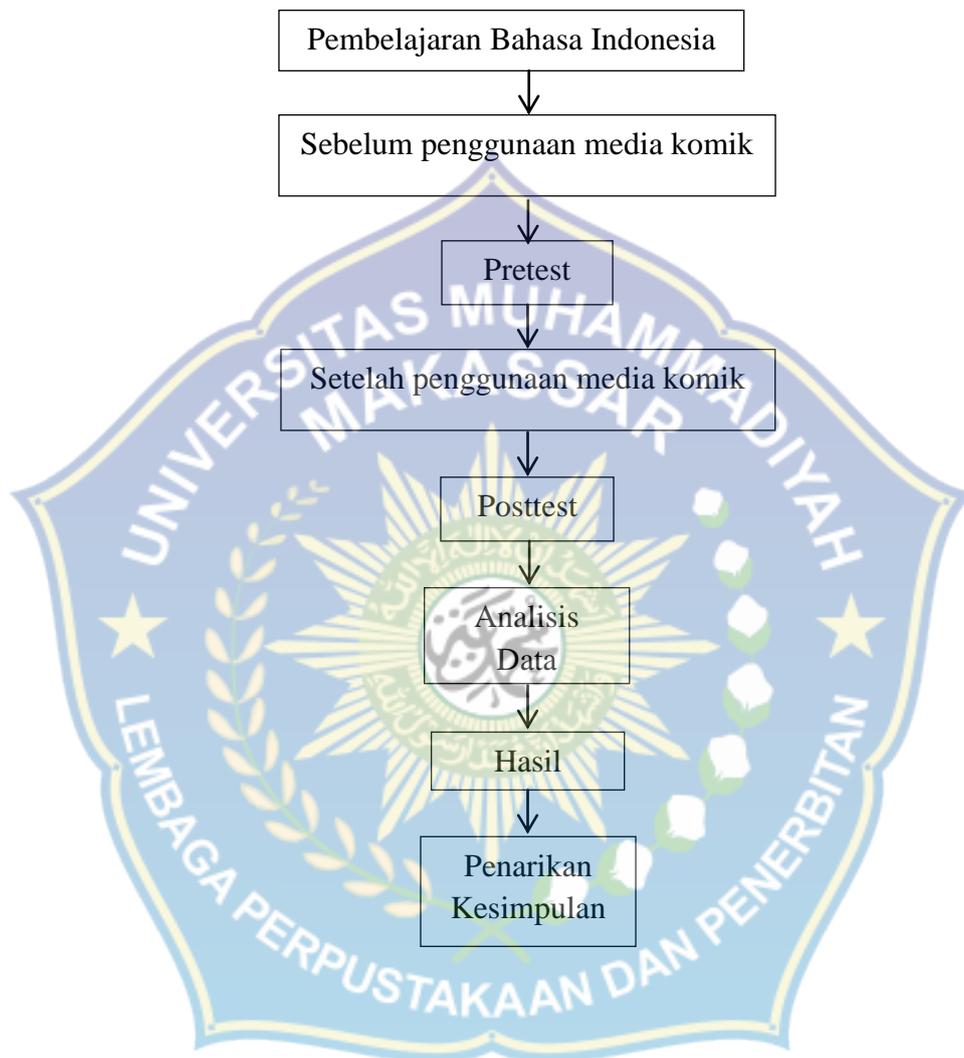
## **B. Kerangka Pikir**

Pembelajaran dikatakan berhasil jika hasil belajar murid mencapai kriteria yang telah ditetapkan, jika hasil belajar murid masih belum memenuhi kriteria yang ditetapkan maka pembelajaran dikatakan belum berhasil. Untuk mengatasi masalah tersebut perlu dilakukan perbaikan pembelajaran dengan menerapkan media komik dengan *power point*.

Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan dan pengetahuan bagi pembacanya .

Berdasarkan landasan teori tersebut diasumsikan bahwa media komik dengan *power point* akan membuat murid termotivasi untuk belajar sehingga hasil belajar murid meningkat. Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyusun rancangan penelitian berdasarkan kerangka berpikir sebagai berikut:

**Gambar 1.1 Bagan Kerangka Pikir**



### **C. Hipotesis Penelitian**

Dalam penelitian ini, hipotesis dapat dirumuskan sebagai berikut :

$H_0$  : Tidak ada pengaruh penggunaan media komik berbasis multimedia terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca.

$H_1$  : Ada pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Jenis penelitian ini adalah penelitian eksperimen pre-experimental design, dikatakan pre-experimental design, karena design ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Mengapa?, karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random. (Sugiyono, 2017: 111)

#### **B. Populasi dan Sampel**

##### **1. Populasi**

Menurut Sugiyono (2016 : 117) mengemukakan bahwa “Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kuantitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk mempelajari kemudian ditarik kesimpulannya”.

Populasi yang akan dijadikan sumber dalam penelitian ini adalah seluruh murid kelas IV SD Inpres Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa yang terdaftar pada tahun ajaran 2019/2020 yang berjumlah 24 murid yang terdiri atas 9 murid laki-laki dan 15 murid perempuan.

**Tabel 1 Populasi murid kelas IV SD Inpres Bontobu'ne Kecamatan Bajeng  
Kabupaten Gowa**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Jumlah
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV	9	15	24
Jumlah		9	15	24

Sumber : SDI Bontobu'ne 2019

#### 1. Sampel

Menurut Sugiyono (2017 : 120) sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dalam hal ini teknik sampling yang dipilih oleh peneliti adalah teknik *sampling jenuh*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Peneliti menentukan kelas IV sebagai sampel penelitian dengan beberapa pertimbangan, diantaranya: sampel yang telah dipilih dianggap paling memenuhi syarat untuk dijadikan objek penelitian dalam hal ini meneliti pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Adapun sampel penelitian yang dimaksud sebanyak 24 orang yang terdiri dari 9 orang murid laki-laki dan 15 orang murid perempuan.

**Tabel 2 Sampel Penelitian SD Inpres Bontobu'ne Kecamatan Bajeng  
Kabupaten Gowa**

No	Kelas	Jenis Kelamin		Sampel
		Laki-laki	Perempuan	
1	IV	9	15	24
Jumlah		9	15	24

*Sumber : SDI Bontobu'ne*

### **C. Definisi Operasional Variabel**

#### **1. Variabel Penelitian**

Menurut Sugiyono (2016: 38) variabel penelitian pada dasarnya adalah segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi, dapat disimpulkan bahwa variabel yaitu objek pengamatan dari peneliti yang akan memberikan informasi yang dapat memberikan sebuah kesimpulan dalam sebuah penelitian. Variabel dalam penelitian ini yaitu :

#### **a. Variabel Bebas**

Sugiyono (2016 : 39) mengemukakan bahwa variabel bebas adalah variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi sebab perubahannya atau timbulnya variabel dependen (terikat). Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

b. Variabel Terikat

Variabel terikat merupakan variabel yang dipengaruhi atau yang menjadi akibat, karena adanya variabel bebas (Sugiyono, 2016 : 39). Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

2. Desain Penelitian

Peneliti menggunakan desain penelitian berupa *pre-experimental design*, karena desain ini belum merupakan eksperimen sungguh-sungguh. Karena masih terdapat variabel luar yang ikut berpengaruh terhadap terbentuknya variabel dependen. Jadi hasil eksperimen yang merupakan variabel dependen itu bukan semata-mata dipengaruhi oleh variabel independen. Hal ini dapat terjadi, karena tidak adanya variabel kontrol, dan sampel tidak dipilih secara random (Sugiyono, 2016: 74).

Penelitian ini menggunakan *pre-experimental design* dengan tipe *one-group pretest-posttest design*, pada tipe desain ini terdapat pretest (sebelum diberi perlakuan) dan posttest (setelah diberi perlakuan). Dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat, karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan. Desain ini dapat digambarkan seperti berikut :

$O_1 \times O_2$

**Gambar 1.2 Tipe One-Grup Pretest-Posttest Design**

Sumber : Sugiyono (2016: 74)

Keterangan :

O<sub>1</sub> : Nilai pretest (sebelum diberi perlakuan)

X : Treatment (perlakuan)

O<sub>2</sub> : Nilai posttest (setelah diberi perlakuan)

Dengan demikian, pengukuran dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum dan sesudah pemberian perlakuan dengan menggunakan instrumen yang sama (Sugiyono, 2016: 74).

#### **D. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian adalah alat yang digunakan untuk menggali data, mengenal pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca dengan mempergunakan instrumen penelitian penggunaan tes, instrumen penelitian observasi, dan di bantu dengan dokumen yang ada di sekolah.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

##### 1. Tes

Tes adalah sederetan pertanyaan atau latihan untuk mengukur sebagaimana kemampuan murid. Adapun jenis tes yang digunakan dalam penelitian adalah jenis tes formatif yang dilaksanakan sebelum menggunakan media komik dengan *powerpoint (pretest)* dan setelah menggunakan media komik dengan *powerpoint (posttest)*, karena peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

## 2. Dokumentasi

Kajian awal yang dilakukan peneliti adalah mengkaji dokumentasi yang digunakan untuk mengetahui nilai hasil belajar murid dengan melihat melalui buku nilai wali kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa selama belajar di sekolah.

## 3. Observasi

Observasi merupakan penelitian dengan cara mengamati objek yang diteliti.

Dalam penelitian ini menempuh 2 cara :

- a. Pengamatan langsung merupakan pengamatan yang dilakukan tanpa perantara terhadap objek yang diteliti, pengamatan dengan cara turun langsung ke lapangan atau tempat yang diteliti.
- b. Pengamatan tidak langsung merupakan pengamatan yang dilakukan terhadap suatu objek melalui perantara, suatu alat atau cara.

## **F. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data pada penelitian ini, menggunakan teknik statistik deskriptif dan teknik analisis inferensial.

### 1. Analisis data deskriptif

Untuk menganalisis data yang diperoleh dari hasil penelitian akan digunakan analisis statistik deskriptif dan inferensial. Data yang terkumpul berupa nilai *pretest* dan nilai *posttest* kemudian dibandingkan. Membandingkan kedua nilai tersebut dengan mengajukan pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang didapatkan antara nilai *pretest* dengan nilai *Posttest*. Pengujian perbedaan nilai hanya dilakukan terhadap rata-rata kedua nilai saja, dan untuk keperluan itu

digunakan teknik yang disebut dengan uji-t (*t-test*). Dengan demikian langkah-langkah analisis data eksperimen dengan model eksperimen *One Group Pretest Posttest Design* adalah sebagai berikut:

- a) Rata-rata (Mean)

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

- b) Persentase (%) nilai rata-rata

$$P = \frac{f}{N} \times 100$$

Keterangan: P : Angka Persentase

f : Frekuensi yang dicari persentase

N : Jumlah subyek (sampel)

Dalam analisis ini penelitian menetapkan tingkat kemampuan murid dalam penguasaan materi pelajaran sesuai dengan prosedur yang dicanangkan oleh Dekdikbud yaitu :

**Tabel 3 Standar Ketuntasan Hasil Belajar Bahasa Indonesia**

Tingkat Penguasaan (%)	Kategori Hasil Belajar
0 – 59	Sangat Rendah
60 – 71	Rendah
72 – 81	Sedang
82 – 91	Tinggi
92 – 100	Sangat Tinggi

## 2. Teknik Analisis data statistik inferensial

Dalam penggunaan statistik inferensial ini peneliti menggunakan teknik statistik t (uji – t) . Dengan Tahap sebagai berikut :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

$X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

$X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)

d = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

N = Subjek pada sampel

Langkah-langkah dalam pengajuan hipotesis adalah sebagai berikut :

a) Mencari Harga “Md” dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan pretest dengan posttest

$\sum d$  = Jumlah dari gain (Posttest – pretest)

N = Subjek pada sampel.

a) Mencari harga “ $\sum X^2 d$ ” dengan menggunakan rumus :

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$  = Jumlah dari gain (posttest – pretest)

$N$  = Subjek pada sampel

b) Menentukan harga  $t_{hitung}$  dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2 d}{N(N-1)}}}$$

Keterangan :

$Md$  = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

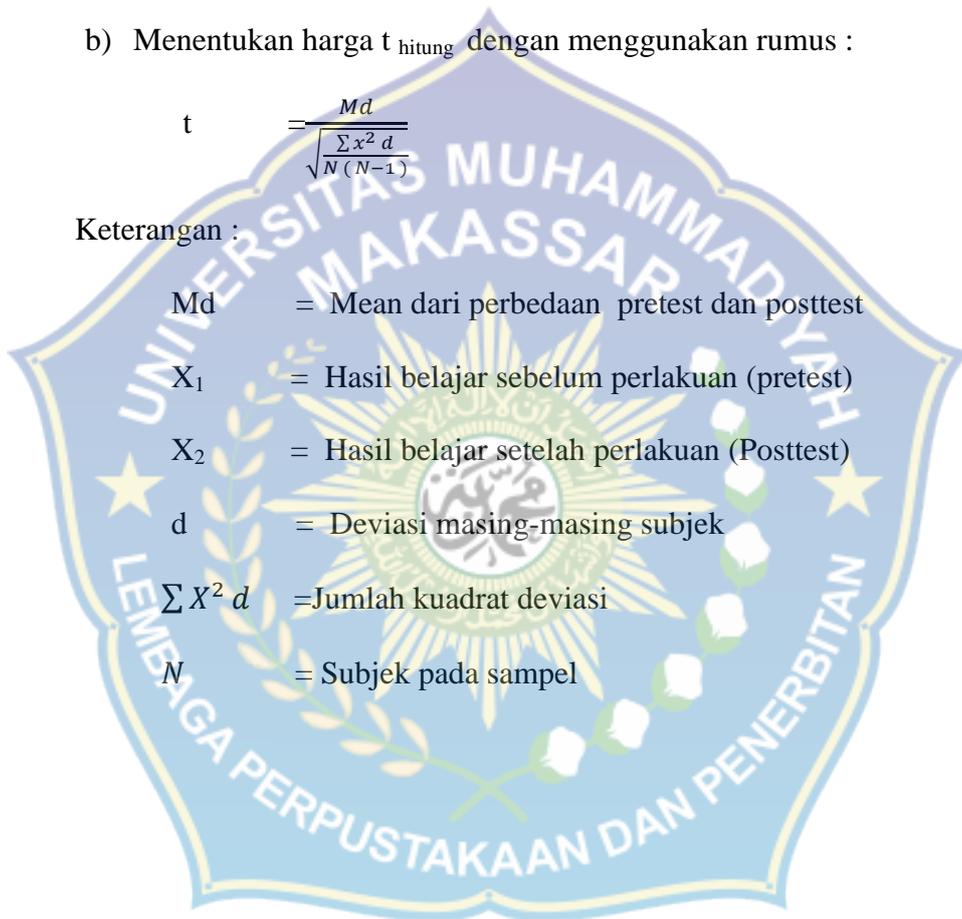
$X_1$  = Hasil belajar sebelum perlakuan (pretest)

$X_2$  = Hasil belajar setelah perlakuan (Posttest)

$d$  = Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$  = Jumlah kuadrat deviasi

$N$  = Subjek pada sampel



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

Hasil penelitian ini dibuat berdasarkan data yang diperoleh dari kegiatan penelitian tentang pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa .

##### 1. Karakteristik Responden Berdasarkan Jenis Kelamin

Keragaman responden berdasarkan jenis kelamin dapat ditunjukkan pada tabel berikut ini :

**Tabel 4 Jenis Kelamin Responden**

Jenis Kelamin		Frekuensi (f)	Persentase (%)
Valid	Laki-Laki	9	37,5
	Perempuan	15	62,5
	Total	24	100.0

*Sumber : SDI Bontobu'ne*

Berdasarkan karakteristik jenis kelamin responden pada table 4.1 tersebut, terlihat pada kelas responden terdapat laki – laki sebanyak 9 orang dengan nilai presentase 37,5%. dan responden perempuan sebanyak 15 orang dengan nilai presentase 62,5%.

## 2. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Belajar *Pretest*

Karakteristik responden berdasarkan hasil belajar murid sebelum (*pretest*) menggunakan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa .

**Tabel 5 Karakteristik Hasil Belajar Murid Sebelum (*pretest*) Menggunakan Media Komik**

Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
45	1	4,2
55	4	17
60	3	12,5
65	6	25
70	7	30
75	1	4,2
80	2	8,3
Total	24	100.0

Sumber : SDI Bontobu'ne

Berdasarkan presentase di atas dapat disimpulkan bahwa murid yang mendapatkan nilai 45 dengan presentase 4,2 % berjumlah 1 orang, murid yang mendapatkan nilai 55 dengan presentase 17% berjumlah 4 orang, murid yang mendapatkan nilai 60 dengan presentase 12,5% berjumlah 3 orang, murid yang mendapatkan nilai 65 dengan presentase 25% berjumlah 6 orang, murid yang

mendapatkan nilai 70 dengan presentase 30% berjumlah 7 orang, murid yang mendapatkan nilai 75 dengan presentase 4,2% berjumlah 1 orang, murid yang mendapatkan nilai 80 dengan presentase 8,3% berjumlah 2 orang.

### 3. Karakteristik Responden Berdasarkan Hasil Belajar *Posttest*

Karakteristik responden berdasarkan hasil belajar murid setelah (*posttest*) menggunakan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa .

**Tabel 6 Karakteristik Hasil Belajar Murid Setelah (*Posttest*) Menggunakan Media Komik**

Nilai	Frekuensi (f)	Persentase (%)
60	1	4,2
72	5	20,1
75	8	33,3
80	4	17
85	5	21
90	1	4,2
Total	24	100.0

Sumber : SDI Bontobu'ne

Berdasarkan analisis data *posttest* hasil belajar murid pada mata pelajaran Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa dengan jumlah 24 orang maka diperoleh gambaran yaitu 1 orang murid mendapatkan nilai 90 sebagai nilai maksimal. Nilai tertinggi 90 yang diperoleh 1 murid dan nilai terendah adalah 60 yang diperoleh 1 murid.

#### 4. Karakteristik Responden Berdasarkan Pengaruh Penggunaan Media

Karakteristik responden berdasarkan pengaruh penggunaan media dapat ditunjukkan pada tabel 4.5 berikut ini :

**Tabel 7** Daftar nilai *pretest* dan *posttest*

NO	NAMA	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Gain (d) Posttest – Pretest	d <sup>2</sup>
1	A R	65	72	7	49
2	H S	55	85	30	900
3	M A I	75	80	5	25
4	A N	70	80	10	100
5	A T	55	85	30	900
6	A R	55	75	20	400
7	W Z	65	72	7	49
8	P S S	55	80	25	625
9	H J	65	72	7	49
10	Z H	60	75	15	225
11	D R M	45	60	15	225
12	A N	65	75	10	100
13	N I M	60	72	12	144
14	N P	65	75	10	100
15	N H	70	85	15	225
16	A F P	70	85	15	225
17	D I P	80	90	10	100
18	R W	65	75	10	100
19	M R	80	85	5	25
20	R	70	75	5	25
21	N	70	75	5	25
22	J	70	80	10	100
23	NU	70	75	5	25
24	ST	60	72	12	144
Jumlah		1.560	1.930	295	4.885

Berdasarkan tabel 7 di atas dapat diketahui bahwa untuk hasil pretest dan posttest pada responden mengalami peningkatan setelah penggunaan media komik. Sebelum penggunaan media komik nilai murid di bawah rata-rata nilai KMM dan ketika menggunakan media komik murid mendapatkan nilai di atas nilai KMM. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa hasil belajar murid pada pelajaran Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa berpengaruh terhadap hasil belajar murid.

### **1. Deskripsi Aktivitas Belajar Media Komik Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Aspek Membaca**

Hasil observasi aktivitas belajar murid dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia dilakukan selama 2 kali pertemuan dengan pemberian perlakuan yaitu penggunaan media komik dinyatakan dalam persentase sebagai berikut

**Tabel 8 Hasil Observasi**

No	Aspek Yang Dinilai	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Kesiapan murid sebelum memulai mata pelajaran	√	
2.	Murid memperhatikan penjelasan guru	√	
3.	Ketelitian murid dalam membaca	√	
4.	Adanya pengaruh media komik terhadap minat baca murid	√	

Tabel data 4.5 menunjukkan hasil observasi penelitian di atas terhadap subjek penelitian yang berjumlah 24 orang, didapatkan data hasil observasi aktifitas belajar murid berdasarkan 4 aspek yang diamati. Adapun hasil pengamatan untuk pertemuan 2 dan 3 menunjukkan bahwa persentase murid yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 95,65%, persentase murid yang menyimak saat guru menjelaskan sebesar 95,65%, persentase murid yang aktif dalam melakukan pengamatan sebesar 100%, persentase murid yang berani bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 82,60%, persentase murid yang menulis laporan pengamatan dengan baik dan benar sebesar 86,95%, persentase murid yang mengerjakan LKS sebesar 100%, dan persentase murid yang menjelaskan kesimpulan hasil pengamatan sebesar 82,60%.

## **2. Analisis Berpengaruh Tidaknya Penerapan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa .**

Pada bagian ini dilakukan pengujian terhadap hipotesis penelitian yakni apakah ada atau tidak pengaruhnya media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, maka dalam hal ini teknik yang digunakan untuk menguji hipotesis tersebut adalah teknik statistik inferensial dengan menggunakan uji-t.

Adapun kriteria pengujian hipotesis sebagai berikut:

- a) Jika  $t_{Hitung} > t_{Tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima, artinya penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca.

- b) jika  $t_{\text{Hitung}} < t_{\text{Tabel}}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_1$  ditolak, artinya penggunaan media komik tidak berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca.

Langkah-langkah dalam pengujian hipotesis adalah sebagai berikut:

- c) Mencari harga “Md” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} Md &= \frac{\sum d}{N} \\ &= \frac{295}{24} \\ &= 12,29 \end{aligned}$$

- d) Mencari harga “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} \sum X^2d &= \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N} \\ &= 4885 - \frac{(295)^2}{24} \\ &= 4885 - 3626 \\ &= 1259 \end{aligned}$$

- e) Menentukan harga  $t_{\text{Hitung}}$  dengan menggunakan rumus:

$$\begin{aligned} t &= \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum x^2d}{N(N-1)}}} \\ t &= \frac{1229}{\sqrt{\frac{1259}{24(24-1)}}} \end{aligned}$$

$$t = \frac{1229}{\sqrt{\frac{1259}{552}}}$$

$$t = \frac{1229}{1,51}$$

$$t = 82$$

f) Menentukan harga  $t_{\text{tabel}}$

Untuk mencari  $t_{\text{tabel}}$ , peneliti menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan  $\alpha = 0,05\%$  dan  $db = n-1 = 24 - 1 = 23$ , maka diperoleh  $t_{0,05} = 1,714$ .

Setelah diperoleh  $t_{\text{hitung}} = 82$  dan  $t_{\text{tabel}} = 1,714$ , maka diperoleh  $t_{\text{hitung}} > t_{\text{tabel}}$  yaitu  $82 > 1,714$ , sehingga dapat disimpulkan  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima. Ini berarti bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

## **B. Pembahasan**

Pada bagian ini, diuraikan temuan yang diperoleh dari hasil analisis data penelitian berpengaruh tidaknya media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa. Setelah dilakukan pengujian diperoleh bahwa terdapat perbedaan antara hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca sebelum diterapkan Media komik dan setelah diterapkan media komik. Hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca sesudah diterapkannya media komik lebih tinggi atau lebih baik dibandingkan dengan hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca sebelum diterapkan media komik. Hal ini dapat ditunjukkan dari hasil *pretest* dan *posttest* murid .

Berdasarkan hasil analisis data secara deskriptif menunjukkan bahwa nilai rata-rata *pretest* murid yaitu 65. Hal ini berarti murid belum ada hasil belajar Bahasa

Indonesia aspek membaca sebelum diterapkan media komik karena jumlah murid yang mendapatkan nilai di atas KKM (72) dibawah 90%

Namun, setelah diberi perlakuan, terjadi peningkatan nilai yang dapat dilihat dari hasil *posttest* murid. Nilai rata-rata dari *posttest* murid menunjukkan hasil sebesar 80 yang berada di atas nilai KKM., sehingga pembelajaran dengan menerapkan media komik dinyatakan berhasil karena jumlah murid yang mendapatkan nilai di atas KKM (72) di atas 90%.

Selain itu, berdasarkan hasil analisis statistik inferensial dengan menggunakan rumus uji t menunjukkan bahwa nilai  $t_{hitung}$  sebesar 82 dengan db sebesar  $24-1 = 23$  pada taraf signifikansi 0,05 diperoleh  $t_{tabel} = 1,714$  sehingga diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Oleh karena  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka disimpulkan  $H_0$  ditolak  $H_1$  diterima yang berarti bahwa penerapan media komik berpengaruh terhadap terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa

Hasil analisis data di atas menunjukkan adanya pengaruh media komik berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca sejalan dengan hasil observasi yang dilakukan. Berdasarkan hasil observasi terdapat perubahan pada murid dari awal pertemuan sampai akhir pertemuan, terdapat murid yang memperhatikan penjelasan guru sebesar 95,65% yakni pertemuan pertama hanya 1 murid yang tidak memperhatikan menjadi 24 murid yang memperhatikan pada pertemuan kedua, murid yang menyimak saat guru menjelaskan sebesar 95,65%, murid yang aktif dalam melakukan pengamatan

dengan baik dan benar sebesar 86,95%, murid yang mengerjakan LKS sebesar 100%, dan murid yang menjelaskan kesimpulan hasil pengamatan sebesar 82,60%. sebesar 94,44%, yang berani bertanya pada saat proses pembelajaran sebesar 63,89%,

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penerapan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Penelitian yang dilakukan bukan tanpa hambatan. Ada beberapa kendala yang dialami dalam pelaksanaan penelitian ini, antara lain yaitu:

- (1) Menyiapkan bahan materi sesuai yang diajarkan. Persiapan bahan-bahan ini sangat diperlukan untuk membawa siswa dalam lingkungan belajar yang alamiah.
- (2) Waktu yang digunakan cukup lama untuk mempersiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) dan semua instrumen yang diperlukan dalam pembelajaran.
- (3) Perencanaan, pembuatan dan pelaksanaan proses pembelajaran menggunakan media komik yang membutuhkan kesabaran, ketenangan, dan konsentrasi yang ekstra sebelum di terapkan kepada responden.

Keberhasilan pengaruh media pembelajaran berbasis teknologi berbentuk komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDI Bontobu'ne

Kabupaten Gowa tidak luput dari peran peneliti dalam menerapkan media komik, karena media komik merupakan media yang menarik dan banyak variasi baik dalam bentuk gambar dan teks yang diterapkan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Dalam pelaksanaan pembelajaran setelah pemberian perlakuan dengan menggunakan media komik oleh peneliti ini berlangsung dengan baik. Meskipun awalnya terdapat murid yang masih sulit memahaminya, namun dengan bimbingan dan penjelasan guru, murid mampu memahami materi yang disampaikan dengan media komik membantu peneliti dalam menyampaikan materi dengan baik dan memudahkan siswa dalam menyerap apa yang sedang dipelajari sehingga hasil belajar murid juga dapat maksimal. media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia kelas IV SDI Bontobu'ne Kabupaten Gowa. Berdasarkan data diatas, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Pembahasan ini merupakan upaya untuk menunjukkan bahwa penelitian ini bukan penelitian yang baru, sudah banyak ditemukan penelitian semisal yang dilakukan oleh para peneliti sebelumnya. Pembahasan ini sebagai bahan perbandingan atas karya ilmiah yang ada, baik mengenai kekurangan maupun kelebihan yang sudah ada sebelumnya.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Adi Prasetyo pada tahun 2012 dengan judul Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Murid Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. Hasil penelitian

menunjukkan bahwa media komik bermuatan gender dapat dijadikan sebagai sarana yang efektif dalam peningkatan keterampilan bercerita murid. Dari penelitian yang telah dilakukan dan berdasarkan uji statistik dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan skor yang diperoleh murid dari mean sebelum sebesar 56,17 dan nilai mean sesudah sebesar 74,87. Sehingga dapat disimpulkan media komik bermuatan gender dapat meningkatkan keterampilan bercerita murid.

Penelitian yang dilaksanakan oleh Jufri Ahmat, Wahyu Sukartiningsih, pada tahun 2013 dengan judul Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. Hasil penelitian: Hasil penelitian menunjukkan bahwa aktivitas guru mengalami peningkatan. Pada Siklus I aktivitas guru memperoleh persentase 100% dengan skor ketercapaian pada pertemuan ke-1 sebesar 77,3 dan 80,4 pada pertemuan ke-2. Sedangkan pada Siklus II keterlaksanaan aktivitas guru memperoleh persentase 100% dengan skor ketercapaian pertemuan ke-1 sebesar 85,2 dan 91,3 pada pertemuan ke-2. Untuk hasil belajar menyimpulkan isi cerita juga mengalami peningkatan, yaitu pada siklus I rata-rata hasil belajar murid sebesar 72,1 dengan ketuntasan klasikal 67,7% dan Siklus II sebesar 80,1 dengan ketuntasan klasikal 83,87%.

Sedangkan pada penelitian ini yang berjudul “ pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu,ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa ”, berdasarkan penelitian yang telah digunakan di ketahui adanya peningkatan yaitu hasil pretes nilai rata – rata hasil belajar murid adalah 65 sedangkan nilai rata – rata hasil posttest adalah 80.

Berdasarkan hasil analisis statistik deskriptif dan statistik inferensial yang diperoleh serta hasil observasi yang telah dilakukan, dapat di simpulkan bahwa penggunaan media komik berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa.

Pada saat pemberian materi guru menggunakan media komik, penggunaan media komik ini tidak seperti pada umumnya komik yaitu dengan menggunakan buku, tetapi guru disini menggunakan media komik dengan bantuan power point agar minat belajar murid semakin terpacu dan membantu murid agar lebih rajin dan bersemangat dalam belajar dikelas. Cara menyampaikan pembelajaran menggunakan media komik yaitu guru menjelaskan dengan memperlihatkan materi dalam bentuk komik dan di bantu oleh power point dan murid ikut membaca komik dengan itruksi yang di berikan oleh guru.

Sebelum di terapkan media komik ini ditemukan bahwa hasil belajar yang dicapai murid belum memenuhi kriteria ketuntasan belajar hal ini dilihat dari masa proses dan hasil evaluasi belajar murid, disini dari media komik tersebut memiliki kelebihan tersendiri dibandingkan hasil penelitian yang lain yang dimana penelitian ini yang menggunakan media komik yang telah diterapkan maka terlihat bahwa hasil belajar yang dicapai murid memenuhi kriteria ketuntasan belajar hal ini dapat dilihat dari masa proses dan hasil posttest murid.

## **BAB V**

### **SIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Simpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Bahasa Indonesia aspek membaca murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa, sehingga media ini layak digunakan untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia. Skor rata-rata hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kabupaten Gowa sebelum diajar dengan menggunakan media komik adalah 1.560. Jumlah Skor hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kabupaten Gowa setelah diajar dengan menggunakan media komik adalah 1.930

#### **B. Saran**

Berdasarkan temuan yang berkaitan hasil penelitian penggunaan media komik yang mempengaruhi hasil belajar Bahasa Indonesia murid kelas IV SDI Bontobu'ne Kabupaten Gowa, maka dikemukakan beberapa saran sebagai berikut

:

1. Kepada para pendidik khususnya guru SDI Bontobu'ne Kabupaten Gowa, disarankan menggunakan media komik untuk membangkitkan minat dan motivasi murid untuk belajar.
2. Kepada peneliti, diharapkan mampu mengembangkan media komik berbasis multimedia ini dengan menerapkan pada materi lain untuk mengetahui

apakah pada materi lain cocok dengan strategi pembelajaran ini demi tercapainya tujuan yang diharapkan.

3. Kepada calon peneliti, akan dapat mengembangkan dan memperkuat media ini serta memperkuat hasil penelitian ini dengan cara mengkaji terlebih dahulu dan mampu mengadakan penelitian yang lebih sukses.



## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmat, Jufri & Sukartiningsih, Wahyu. 2013. *Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol. 1 No.1: Universitas Pendidikan Indonesia.
- Alamsyah, Juniardi. 2015. *Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Aspek Membaca Kepada Murid Kelas V SD Negeri 19 Sewo Kabupaten Soppeng*. Skripsi tidak diterbitkan. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Anwar. 2013. *Bahasa Indonesia*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Aqib, Zainal. 2015. *Model-Model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Penerbit Yrama Widya.
- Arsyad, Azhar. 2015. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Djamarah, B, S & Zain, A. 2010. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Eni, E & Hilma, S. 2010. Pengaruh Penggunaan Media Komik. *Jurnal Pendidikan Matematika dan IPA Universitas Tanjungpura*. 1(1): 24-36.
- Harjasujana. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran Bahasa Indonesia*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Ibrahim, Mas'ud. 2015. *Teori Belajar dan Model-Model Pembelajaran*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Kanugrahan, Addona. 2010. *Pengembangan Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kompas.
- Kanto, Kulasse. 2015. *Prinsip-Prinsip Bimbingan dan Konseling Belajar*. Makassar : Badan Penerbitan Universitas Negeri Makassar.
- Munir. 2013. *Multimedia Konsep dan Aplikasidalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Munirah. 2012. *Pembelajaran Bahasa Indonesia kelas awal SD*. Makassar.
- Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 Tentang Standar Nasional Pendidikan.
- Prastowo, Andi. 2013. *Pengembangan Bahan Ajar Tematik*. Jokjakarta: Diva Press.

- Prasetyo, Adi. 2012. *Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Murid Sekolah Dasar Tingkat Tinggi*. Jurnal PGSD Vol.4 No.1: Universitas Pendidikan Ganesha.
- Peraturan Pemerintah Nomor 22 Tahun 2006 Tentang Standar Isi untuk satuan Pendidikan Dasar dan Menengah. Jakarta: Menteri Pendidikan Nasional.
- farida. 2005. *Bahasa Indonesia*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Jakarta.
- Sanjaya, Wina. 2011. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Samad, Muliati, & Maryati. 2017. *Media Pembelajaran*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar
- Saputro, Hengkang, Bara, Soeharto. 2015. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. *Jurnal Prima Edukasi Universitas Negeri Yogyakarta*. 3(1): 61-72.
- Sumadyo. 2001. *Pengertian membaca*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Tinggi.
- Sugiyono. 2016. *Statistika Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Sudjana, Nana, Rivai. 2013. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Sugiyono. 2017. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta.
- Soyomukti, Nuraini. 2016. *Teori-Teori Pendidikan*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Syakur, Abdan. 2016. *Bahasa Indonesia*. Makassar: Universitas Muhammadiyah Makassar.
- Tarman. (2011) *Materi dan Pembelajaran Bahasa Indonesia SD*. Jakarta.
- Tim Penyusun Pusat Kamus. 2007 . *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Balai Pustaka. Universitas Terbuka. Usaha Keluarga.
- Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta: Badan Standar Nasional Pendidikan.

## **RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SDI Bontobu'ne  
**Kelas / Semester** : 4 / 2  
**Tema 9** : **Kayanya Negeriku**  
**Subtema 3** : **Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia**  
**Pembelajaran** : 3  
**Alokasi Waktu** : 2 X 35

### **A. KOMPETENSI INTI (KI)**

- KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
- KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.
- KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

#### **Bahasa Indonesia**

3.3 Menuliskan informasi tentang pemanfaatan energi alternatif .

3.4 Mengamati pola penyajian kebahasaan poster.

#### **Indikator :**

3.3.1 Menuliskan informasi.

3.4.2 Menentukan ciri poster dengan benar.

### C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah membaca teks siswa mampu membuat poster tentang hemat energi
2. Setelah kegiatan membaca teks, siswa mampu menggali informasi tentang pemanfaatan energi alternatif.

### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Pemanfaatan energi alternatif dan
- pola penyajian kebahasaan poster

### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Guru memberikan salam</li><li>▪ Guru mengarahkan salah satu siswa untuk memimpin doa di depan</li><li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li><li>▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Kayanya Negeriku”.</li><li>▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan.</li></ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>▪ Pada awal pembelajaran: Guru menjelaskan bahwa suatu saat sumber energi yang tidak dapat diperbarui akan habis, oleh karena itu dibutuhkan sumber-sumber energi alternatif.</li><li>▪ Siswa mengamati gambar dengan saksama berbagai sumber daya alam yang berpotensi menjadi sumber energi alternatif.</li><li>▪ Hasil pengamatan siswa digunakan</li><li>▪ Siswa membentuk kelompok diskusi yang beranggotakan 8 anak perkelompok</li></ul>	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa membaca bacaan sambil berdiskusi tentang sumber energi alternatif</li> <li>▪ Guru mengintruksikan perwakilan setiap kelompok untuk kedepan kelas</li> <li>▪ Hasil diskuis kelompok dipresentasikan di depan kelas untuk mendapatkan tanggapan dan masukan dari guru dan kelompok lain.</li> <li>▪ Guru mengintruksikan setiap siswa membuat gambar poster tentang peduli lingkungan</li> <li>▪ Setiap perwakilan kelompok kedepan untuk menjelaskan gambar poster yang telah di buat</li> <li>▪ Guru dapat menjadikan kegiatan ini sebagai tugas rumah bagi siswa.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran)</li> </ul>	15 menit

## F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku, bacaan dan gambar sumber energi alternatif .

Majannang, Juni 2019

Mengetahui  
Guru Kelas IV,

Mahasiswa

Musdalifah, S.Pd

St. Nurjannah

NIP :

NIM : 10540958915



**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN  
(RPP)**

**Satuan Pendidikan** : SDI Bontobu'ne  
**Kelas / Semester** : 4 / 2  
**Tema 9** : **Kayanya Negeriku**  
**Subtema 3** : **Pelestarian Kekayaan Sumber Daya Alam di Indonesia**  
**Pembelajaran** : 4  
**Alokasi Waktu** : 2 X 35

**A. KOMPETENSI INTI (KI)**

KI 1 : Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru, dan tetangganya.

KI 3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca dan menanya) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, sekolah, dan tempat bermain.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

**B. KOMPETENSI DASAR (KD)**

**Bahasa Indonesia**

3.3 Menelaah pola penyajian teks poster.

4.3 Menyajikan gagasan, pesan dan ajakan dalam bentuk poster.

**Indikator :**

3.3.1 menentukan ciri poster dengan benar.

4.3.1 membuat poster dengan benar.

**C. TUJUAN PEMBELAJARAN**

1. Setelah mengikuti pembelajaran tentang poster siswa diharapkan dapat menentukan ciri dalam poster .
2. Setelah mengikuti pembelajaran menentukan ciri poster diharapkan dapat membedakan poster dan dapat membuat poster

#### D. MATERI PEMBELAJARAN

- Mengetahui gambar poster
- Mengetahui gagasan pesan poster

#### E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
<b>Pendahuluan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru memberikan salam .</li> <li>▪ Guru memanggil satu siswa kedepan untuk memimpin doa.</li> <li>▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran.</li> <li>▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang “Kayanya Negeriku”.</li> <li>▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan.</li> <li>▪ Guru menanyakan kesiswa pelajaran kemarin.</li> </ul>	10 menit
<b>Inti</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Guru menanyakan contoh teks poster</li> <li>▪ Siswa mengamati tayangan gambar poster.</li> <li>▪ Siswa menuliskan prediksi poster berdasarkan yang di amati.</li> <li>▪ Guru menanyakan materi yang akan di ajrkan</li> <li>▪ Siswa dibagi menjadi 3 kelompok.</li> <li>▪ Siswa dalam kelompok mengamati gambar poster , membaca dan</li> </ul>	50 menit

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
	<p>gambar media komik.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Siswa menukarkan hasil kerja dengan hasil kerja kelompok lain</li> <li>▪ Setiap kelompok memberikan penilaian atas hasil kelompok lain.</li> <li>▪ Stiap kelompok menyampaikan hasil penilaiannya.</li> </ul>	
<b>Penutup</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari</li> <li>▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari (untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</li> <li>▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti.</li> <li>▪ Melakukan penilaian hasil belajar.</li> <li>▪ Mengajak semua siswa berdo'a.</li> </ul>	15 menit



## F. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Buku Pedoman Guru Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Buku Siswa Tema : *Kayanya Negeriku* Kelas 4 (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
- Media PPT.



**DAFTAR NILAI KELAS IV SDI BONTOBU'NE SEBELUM  
MENERAPKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK**

***PRE-TEST***

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Nilai</b>	<b>Keterangan</b>
1.	L01	65	TidakTuntas
2.	L02	55	TidakTuntas
3.	L03	75	Tuntas
4.	L04	70	TidakTuntas
5.	L05	55	TidakTuntas
6.	L06	55	TidakTuntas
7.	L07	65	TidakTuntas
8.	L08	55	TidakTuntas
9.	L09	65	TidakTuntas
10.	P010	60	TidakTuntas
11.	P011	45	TidakTuntas
12.	P012	65	TidakTuntas
13.	P013	60	TidakTuntas
14.	P014	65	TidakTuntas
15.	P015	70	TidakTuntas
16.	P016	70	TidakTuntas
17.	P017	80	Tuntas
18.	P018	65	TidakTuntas
19.	P019	80	Tuntas
20.	P020	70	TidakTuntas
21.	P021	70	TidakTuntas
22.	P022	70	TidakTuntas
23.	P023	70	TidakTuntas
24.	P024	60	TidakTuntas

**DAFTAR NILAI KELAS IV SDI BONTO'NE SETELAH MENERAPKAN  
MEDIA KOMIK**

No.	Nama	Nilai	Keterangan
1.	L01	72	Tuntas
2.	L02	85	Tuntas
3.	L03	80	Tuntas
4.	L04	80	Tuntas
5.	L05	85	Tuntas
6.	L06	75	Tuntas
7.	L07	72	Tuntas
8.	L08	80	Tuntas
9.	L09	72	Tuntas
10.	P010	75	Tuntas
11.	P011	60	TidakTuntas
12.	P012	75	Tuntas
13.	P013	72	Tuntas
14.	P014	75	Tuntas
15.	P015	85	Tuntas
16.	P016	85	Tuntas
17.	P017	90	Tuntas
18.	P018	75	Tuntas
19.	P019	85	Tuntas
20.	P020	75	Tuntas
21.	P021	75	Tuntas
22.	P022	80	Tuntas
23.	P023	75	Tuntas
24.	P024	72	Tuntas

***POST-TEST***

## HASIL TES BELAJAR MELALUI MEDIA KOMIK

### *PRE-TEST & POST-TEST*)

No	Nama	Pre-test	Post-test
1.	L01	65	72
2.	L02	55	85
3.	L03	75	80
4.	L04	70	80
5.	L05	55	85
6.	L06	55	75
7.	L07	65	72
8.	L08	55	80
9.	L09	65	72
10.	P010	60	75
11.	P011	45	60
12.	P012	65	75
13.	P013	60	72
14.	P014	65	75
15.	P015	70	85
16.	P016	70	85
17.	P017	80	90
18.	P018	65	75
19.	P019	80	85
20.	P020	70	75
21.	P021	70	75
22.	P022	70	80
23.	P02	70	75
24.	P024	60	72

<b>Jumlah</b>	<b>1560</b>	<b>1930</b>
<b>RATA-RATA</b>	<b>65</b>	<b>80</b>

**DAFTAR HADIR MURID KELAS IV SDI BONTOBU'NE KECAMATAN  
BAJENG KABUPATEN GOWA**

No.	Nama	L/P	Pertemuan Ke-					
			I	II	III	IV	V	VI
1.	Adhyla Anisa		√	√	√	√	√	√
2.	A. Faqih Musafiq		√	√	√	√	√	√
3.	Mayda Fitra Nadira		√	√	√	√	√	√
4.	Muh. Ilham J.W		√	√	√	√	√	√
5.	Muh Rafli A		√	√	√	√	√	√
6.	Muh. Reyhan		√	√	√	√	√	√
7.	Muh. Taslim		√	√	√	√	√	√
8.	Muh. Yusuf		√	√	√	√	√	√
9.	Muhammad Alif P		√	√	√	√	√	√
10.	Munawar		√	√	√	√	√	√
11.	Nur Afifah		√	√	√	√	√	√
12.	Nur Istiqamah Ismail		-	√	√	√	√	√
13.	Nur Zakia		√	√	√	√	√	√
14.	Nur Andriana		√	√	√	√	√	√
15.	Nurfil Hayati		√	√	√	√	√	√
16.	Nurul Izza		√	√	√	√	√	-
17.	Putri Khumairah		√	√	√	√	√	√
18.	Ramadhani Saputra		√	√	√	√	√	√
19.	Rara Atika		√	√	√	√	√	√
20.	Reski Amalia Putri		√	√	√	√	√	√
21.	Riska Aulia		√	√	√	√	√	√

22.	Naila		-	√	√	√	√	√
23.	Safira Nur		√	√	√	√	√	√
24.	ST. Mufida		√	√	√	√	√	√

**Distribusi Nilai *Pretest* dan *Posttest* Murid Kelas IV SDI Bontobu'ne  
Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa**

Subjek	Perolehan Nilai		Gain (d)	d <sup>2</sup>
	Pre-test	Post-test	Postes – Pretes	
1.	65	72	7	49
2.	55	85	30	900
3.	75	80	5	25
4.	70	80	10	100
5.	55	85	30	900
6.	55	75	20	400
7.	65	72	7	49
8.	55	80	25	625
9.	65	72	7	49
10.	60	75	15	225
11.	45	60	15	225
12.	65	75	10	100
13.	60	72	12	144
14.	65	75	10	100
15.	70	85	15	225
16.	70	85	15	225
17.	80	90	10	100
18.	65	75	10	100
19.	80	85	5	25
20.	70	75	5	25

21.	70	75	5	25
22.	70	80	10	100
23.	70	75	5	25
24.	60	72	12	144
n= 24	1.560	1.930	$\sum d = 295$	$\sum d^2 = 4885$



### Menentukan Harga Md

Subjek	Perolehan Nilai		Gain (d) Postes – Pretes
	Pre-test	Post-test	
1.	65	72	7
2.	55	85	30
3.	75	80	5
4.	70	80	10
5.	55	85	30
6.	55	75	20
7.	65	72	7
8.	55	80	25
9.	65	72	7
10.	60	75	15
11.	45	60	15
12.	65	75	10
13.	60	72	12
14.	65	75	10
15.	70	85	15
16.	70	85	15
17.	80	90	10
18.	65	75	10
19.	80	85	5
20.	70	75	5
21.	70	75	5
22.	70	80	10
23.	70	75	5

24	60	72	12
n= 23	1.560	1.930	$\sum d = 295$

$$Md = \frac{\sum d}{N} = \frac{293}{24} = 12,29$$



### Menentukan/Mencari Harga $\sum X^2 d$

Mencari harga " $\sum X^2 d$ " dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2 d = \sum d^2 - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 4885 - \frac{(295)^2}{24}$$

$$= 4885 - \frac{87.025}{24}$$

$$= 4885 - 3626$$

$$= 1259$$

Jadi,  $\sum X^2 d = 1259$



**Menentukan Harga T Hitung:**

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N(N-1)}}} = \frac{1229}{\sqrt{\frac{1259}{24 \times 23}}} = \frac{1229}{1,51} = 82$$

$$t = 82$$



**Tabel Distribusi T**

**TABEL NILAI-NILAI DISTRIBUSI t**

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,01	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	1,714	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
50	0,679	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678
51	0,679	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676
52	0,679	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674

53	0,679	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672
54	0,679	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670
55	0,679	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	2,980	2,358	2,617



**SOAL PRETEST DAN POSTEST**

**TAHUN AJARAN 2018/2019**

**Nilai**

<b>Nama :</b>
<b>No. Urut :</b>

--

**Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia**

**Satuan Pendidikan : SDI Bontobu'ne**

**Jawablah pertanyaan dibawa ini dengan benar !**

1. Tuliskan ciri – ciri poster ?

Jawaban : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

2. Tuliskan kelebihan dan kekurangan poster ?

Jawaban : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

3. Buatlah 2 gambar poster tentang menjaga kebersihan lingkungan !

Jawaban : \_\_\_\_\_

4. Sebutkan manfaat dari kebersihan lingkungan ?

Jawaban : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

5. Tuliskan cara menjaga kebersihan lingkungan sekolah yang sering kamu lakukan ?

Jawaban : \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Kunci Jawaban Pretest Postest

1. - Berisi gambar dan tulisan atau kalimat yang sesuai  
- Tulisan atau kalimat poster singkat, padat dan jelas  
- Tuisan atau kalimat poster mengandung ajakan
2. Kelebihan poster : membuat orang lebih muda mendapatkan informasi.  
Kekurangan poster : poster tidak mudah dipindahkan

3.



4. Terhindar dari penyakit membuat lingkungan lebih sehat, bersih, indah, dan nyaman.
5. Bekeja bakti setiap sabtu, menyapu ruang kelas, membuang sampah pada tempatnya dan lain-lain.

LEMBAR OBSERVASI

SDI BONTOBU'NE KECAMATAN BAJENG KABUPATEN GOWA

No	Aspek Yang Dinilai	Keterlaksanaan	
		Ya	Tidak
1.	Kesiapan murid sebelum memulai mata pelajaran	√	
2.	Murid memperhatikan penjelasan guru	√	
3.	Ketelitian murid dalam membaca	√	
4.	Adanya pengaruh media komik terhadap minat baca murid	√	



## DOKUMENTASI



(Kegiatan *Pre-test*)



(Kegiatan pembelajaran sebelum penerapan media komik)



(Kegiatan pembelajaran saat penerapan media komik)



(Kegiatan *Post-test*)

**TABEL NILAI-NILAI DISTRIBUSI t**

$\alpha$ untuk uji dua pihak (two tail test)						
	0,50	0,20	0,10	0,05	0,02	0,01
$\alpha$ untuk uji satu pihak (one tail test)						
dk	0,25	0,01	0,05	0,025	0,01	0,005
1	1,000	3,078	6,314	12,706	31,821	63,657
2	0,816	1,886	2,920	4,303	6,965	9,925
3	0,765	1,638	2,353	3,182	4,541	5,841
4	0,741	1,533	2,132	2,776	3,747	4,604
5	0,727	1,476	2,015	2,571	3,365	4,032
6	0,718	1,440	1,943	2,447	3,143	3,707
7	0,711	1,415	1,895	2,365	2,998	3,499
8	0,706	1,397	1,860	2,306	2,896	3,355
9	0,703	1,383	1,833	2,262	2,821	3,250
10	0,700	1,372	1,812	2,228	2,764	3,169
11	0,697	1,363	1,796	2,201	2,718	3,106
12	0,695	1,356	1,782	2,179	2,681	3,055
13	0,692	1,350	1,771	2,160	2,650	3,012
14	0,691	1,345	1,761	2,145	2,624	2,977
15	0,690	1,341	1,753	2,131	2,602	2,947
16	0,689	1,337	1,746	2,120	2,583	2,921
17	0,688	1,333	1,740	2,110	2,567	2,898
18	0,688	1,330	1,734	2,101	2,552	2,878
19	0,687	1,328	1,729	2,093	2,539	2,861
20	0,687	1,325	1,725	2,086	2,528	2,845
21	0,686	1,323	1,721	2,080	2,518	2,831
22	0,686	1,321	1,717	2,074	2,508	2,819
23	0,685	1,319	<b>1,714</b>	2,069	2,500	2,807
24	0,685	1,318	1,711	2,064	2,492	2,797
25	0,684	1,316	1,708	2,060	2,485	2,787
26	0,684	1,315	1,706	2,056	2,479	2,779
27	0,684	1,314	1,703	2,052	2,473	2,771
28	0,683	1,313	1,701	2,048	2,467	2,763
29	0,683	1,311	1,699	2,045	2,462	2,756
30	0,683	1,310	1,697	2,042	2,457	2,750
40	0,681	1,303	1,684	2,021	2,423	2,704
50	0,679	1,299	1,676	2,009	2,403	2,678
51	0,679	1,298	1,675	2,008	2,402	2,676
52	0,679	1,298	1,675	2,007	2,400	2,674
53	0,679	1,298	1,674	2,006	2,399	2,672
54	0,679	1,297	1,674	2,005	2,397	2,670
55	0,679	1,297	1,673	2,004	2,396	2,668
60	0,679	1,296	1,671	2,000	2,390	2,660
120	0,677	1,289	1,658	2,980	2,358	2,617

## RIWAYAT HIDUP



**ST. NURJANNAH**, Lahir di Limbung Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa Pada tanggal 12 Februari 1998. Anak kedua dari tiga bersaudara, yang merupakan anugerah dari Sang Pencipta, buah kasih sayang dan cinta pasangan Bapak H. Bakri Pata, S.Pd dan Ibu Hj. Nursinah, S.Pd. Penulis

menempuh pendidikan sekolah dasar di SDI Bontobu'ne Kecamatan Bajeng Kabupaten Gowa pada tahun 2003 dan tamat pada tahun 2009. Pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan di SMP Negeri 1 Bajeng dan selesai pada tahun 2012. Kemudian pada tahun yang sama penulis melanjutkan pendidikan Sekolah Menengah Atas di SMA Negeri 2 Gowa dan tamat pada tahun 2015. Berkat usaha dan kerja keras yang disertai doa, pada tahun 2015 penulis dinyatakan lulus sebagai mahasiswa pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar program strata satu (S1), Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Makassar. Penulis sangat bersyukur diberi kesempatan oleh Allah SubhanahuWata'ala untuk menimba ilmu yang merupakan bekal di masa depan. Saat ini penulis berharap dapat mengamalkan ilmu yang diperoleh dengan baik dan membahagiakan kedua orang tua serta berusaha menjadi manusia yang berguna bagi agama, keluarga, masyarakat, bangsa dan negara.