

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK
TERHADAP HASIL BELAJAR MATERI
PERUBAHAN WUJUD BENDA MENYUBLIM
KELAS III MI TARBIYATUL ISLAMIYAH GRESIK**

SKRIPSI

SOFIA AMALIA

D97217078



**UIN SUNAN AMPEL
S U R A B A Y A**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FEBRUARI 2022**

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Sofia Amalia

NIM : D97217078

Jurusan : Pendidikan Dasar

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa penelitian ini yang saya tulis ini benar-benar hasil karya tulis saya sendiri, bukan sebuah pengambilan pikiran maupun tulisan orang lain yang saya akui sebagai tulisan saya.

Apabila di kemudian hari terbukti bahwa penelitian ini hasil jiplakan maka saya siap menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Surabaya, 31 Januari 2022

Yang membuat pernyataan,



Sofia Amalia

NIM. D97217078

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI

Skripsi oleh:

Nama: Sofia Amalia

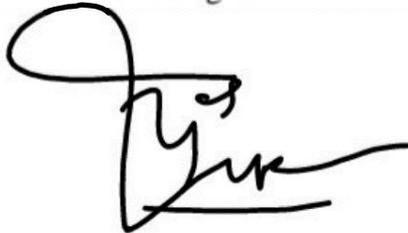
NIM: D97217078

Judul: **PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA MENYUBLIM TEMA 3 SUBTEMA 3 PEMBELAJARAN 5 KELAS III MI TARBIYATUL ISLAMİYAH GRESIK**

Ini telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan.

Surabaya, 31 Januari 2022

Pembimbing I.



Dr. Nur Wakhidah, M.Si

NIP. 197212152002122002

Pembimbing II



Dr. Sihabudin, M.Pd.I., M.Pd

NIP. 197702202005011003

LEMBAR PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi oleh Sofia Amalia ini telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi.

Surabaya, 4 Februari 2022

Mengesahkan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Universitas Islam Negeri Sunan Ampel Surabaya




Prof. Dr. H. Ali Mas'ud, M.Ag. M.Pd.I
NIP. 196301231993031002

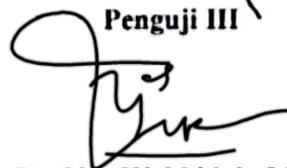
Penguji I


M. Bahri Musthofa, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197307222005011005

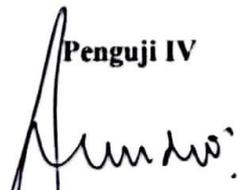
Penguji II


Dr. Taufik Siraj, M.Pd.I
NIP. 197302022007011040

Penguji III


Dr. Nur Wakhidah, M.Si
NIP. 197212152002122002

Penguji IV


Dr. Sihabudin, M.Pd.I, M.Pd
NIP. 197702202005011003

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH
UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN AMPEL SURABAYA
PERPUSTAKAAN**

Jl. Jend. A. Yani 117 Surabaya 60237 Telp. 031-8431972 Fax.031-8413300
E-Mail: perpus@uinsby.ac.id

**LEMBAR PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
KARYA ILMIAH UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademika UIN Sunan Ampel Surabaya, yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : SOFIA AMALIA
NIM : D97217078
Fakultas/Jurusan : FTK / PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
E-mail address : sofiamalla.miti@gmail.com

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif atas karya ilmiah :

Sekripsi Tesis Desertasi Lain-lain (.....)

yang berjudul :

PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR
MATERI PERUBAHAN WUJUD BENDA MENYUBLIM KELAS III MI TARBIIYATUL
ISLAMIAH GRESIK

beserta perangkat yang diperlukan (bila ada). Dengan Hak Bebas Royalti Non-Eksklusif ini Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya berhak menyimpan, mengalih-media/format-kan, mengelolanya dalam bentuk pangkalan data (database), mendistribusikannya, dan menampilkan/mempublikasikannya di Internet atau media lain secara *fulltext* untuk kepentingan akademis tanpa perlu meminta ijin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan atau penerbit yang bersangkutan.

Saya bersedia untuk menanggung secara pribadi, tanpa melibatkan pihak Perpustakaan UIN Sunan Ampel Surabaya, segala bentuk tuntutan hukum yang timbul atas pelanggaran Hak Cipta dalam karya ilmiah saya ini.

Demikian pernyataan ini yang saya buat dengan sebenarnya.

Surabaya, 6 Februari 2022

Penulis

(SOFIA AMALIA)
nama terang dan tanda tangan

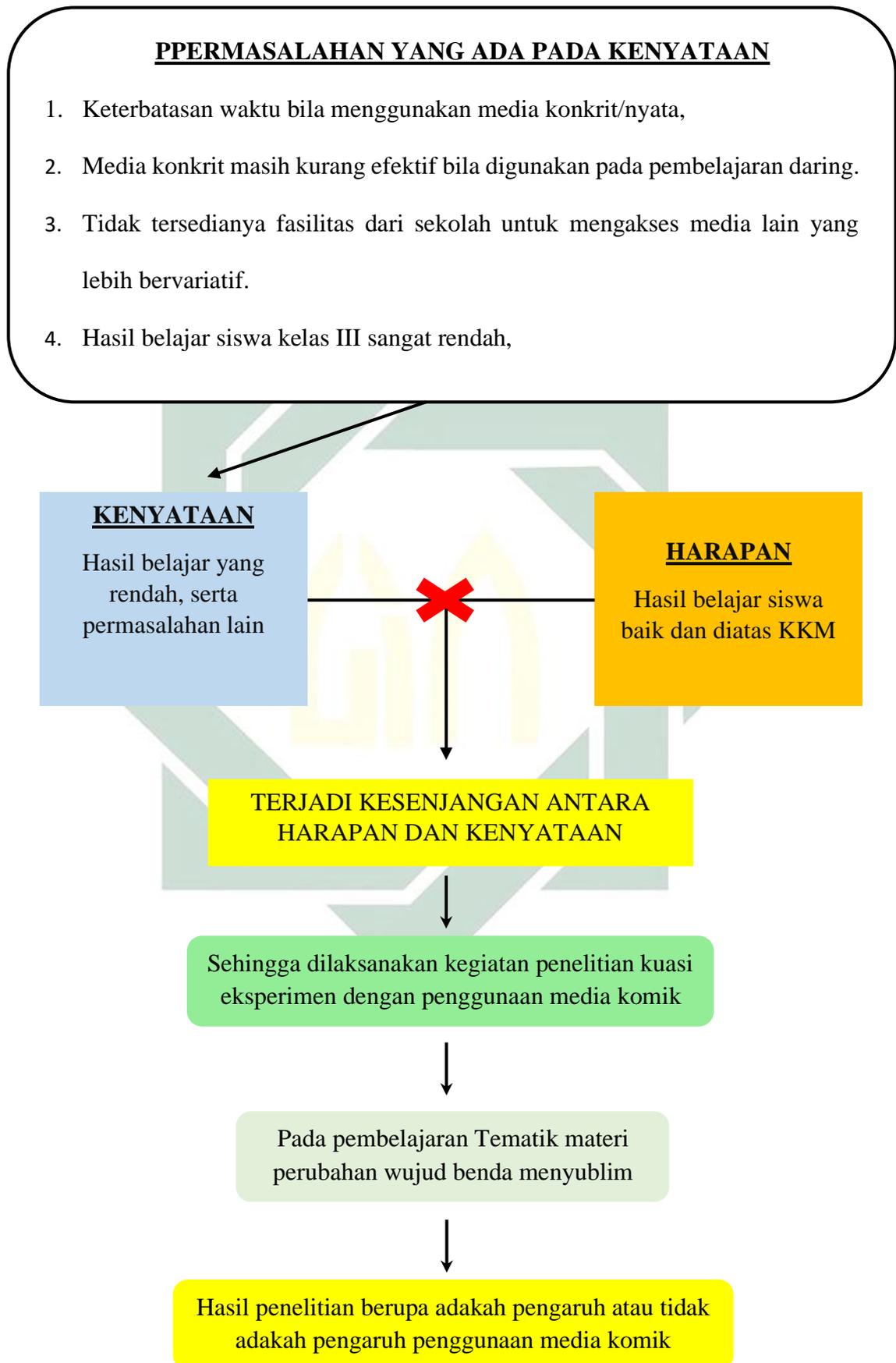
memperoleh rata-rata 86,3%, sedangkan pada keseluruhan yakni sejumlah 60 siswa memperoleh 88,7%, setelahnya dilakukan validasi kepada ahli tentang komik yang memperoleh skor 86,9% yang artinya dapat disimpulkan apabila komik cocok digunakan untuk kelas pendidikan kewarganegaraan.³²

10. “Efektivitas Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa” oleh tim peneliti Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dkk, memperoleh hasil sebagai berikut. Penelitian ini bertujuan agar mengetahui efektif atau tidaknya komik terhadap hasil belajar siswa. Hasil yang didapat pembelajaran berbantuan media komik sudah cukup untuk meningkatkan hasil belajar siswa.³³
11. Penelitian berjudul “*Application of PHET Simulation Electritical Circuits Material in Online Learning*”, oleh tim peneliti Nufus Choirum Masruroh, dkk. mendapat hasil bahwa 80 persen dari siswa-siswa mendapat nilai diatas 75 yang artinya diatas KKM dengan rata-rata nilai 85,4 serta siswa merespon baik penggunaan aplikasi tersebut dalam pembelajaran.³⁴
12. “*Reflection Online Learning During Pandemic and New Normal*”, oleh tim peneliti Nur Wakhidah, dkk. mendapat hasil penelitian apabila pembelajaran daring yang jika dilaksanakan secara mendadak akan mengalami kendala yang cukup banyak. Sehingga diperlukan keterampilan para pendidik, terutama

³² Heru Sofian, dkk, “Learning Comics for Student in Citizenship Education Courses”, *International Journal of Scientific and Research Publication*, Vol.10, No.11, (November, 2020), 365

³³ Ruqiah Ganda Putri Panjaitan, dkk, “Effectiveness of Comics On Student Learning Outcomes”, *Jurnal Pena Sains*, Vol.7, No.1, (April, 2019), 18.

³⁴ Nufus Choirum Masruroh, dkk., “Application of PHET Simulation Electritical Circuits Material in Online Learning”, *INSECTA*, Vol. 1, No.2, (November, 2020), 130-142.



Gambar 2. 4 Kerangka pikir

Poin Kuisisioner	Mean/Rata-rata	Keterangan
A. Saya bersemangat ketika belajar Tematik	3,7568	TINGGI
B. Perubahan wujud benda menyublim adalah materi yang menarik	4,1622	TINGGI
C. Saya bersemangat ketika belajar dengan komik	4,3243	SANGAT TINGGI
D. Saya menyukai komik yang berjudul “Kapur Barus yang Menghilang”	4,4324	SANGAT TINGGI
E. Saya merasa penasaran ketika membaca cerita para tokoh dalam komik	4,4054	SANGAT TINGGI
F. Saya tidak merasa bosan ketika waktu pembelajaran	4,3514	SANGAT TINGGI
G. Gambar pada komiknya menarik	4,4865	SANGAT TINGGI
H. Tulisan dalam komiknya mudah dibaca	4,3514	SANGAT TINGGI
I. Saya lebih memahami materi ketika belajar dengan menggunakan komik	4,3784	SANGAT TINGGI
J. Ketika mengerjakan soal tes, saya tidak merasakan kesulitan karena memahami materi dari komik	4,3243	SANGAT TINGGI

Tabel 4. 13 Hasil analisis kuisisioner berpedoman kriteria

Didapatkan hasil analisis yang menyatakan rata-rata poin kuisisioner mendapat penilaian sangat tinggi dan tinggi. Hal tersebut menjadi bukti kuat apabila media komik berpengaruh kepada hasil belajar siswa kelas Sunan Drajat yakni eksperimen yang diberi perlakuan yakni dengan penggunaan

pembelajaran.⁶⁰ Serta penelitian yang kedua dengan judul “*The Use of Comis to Improve Students’ Reading Comprehension Skill at Junior High School*” oleh tim penulis Afwun Kamil, dkk, memperoleh hasil penelitian sebagai berikut. Perolehan skor rata-rata *pre test* di kelas eksperimen adalah 62 dan *post test* 75,6. Sedangkan *pre test* di kelas kontrol mendapat 36,8 dan *post test* 59,2. Hal tersebut menunjukkan apabila di dua kelas mengalami peningkatan pada hasil belajar.⁶¹

Kesulitan kelas III waktu terjadi pembelajaran perubahan wujud benda menyublim ditandai dengan hasil belajar yang rendah. Hal ini didasarkan oleh penelitian yang berjudul, “Analisis Kesulitan Mengajar Guru Kelas pada Materi Pelajaran IPA Di MI Islamiyah Sidoarjo”, oleh Nur Wakhidah yang mendapatkan hasil penelitian khususnya materi perubahan wujud benda menyublim memiliki konsep yang cukup abstrak sehingga sulit dipahami oleh siswa.⁶²

Peneliti semakin yakin untuk menggunakan media komik karena dukungan beberapa paparan penelitian diatas. Serta alasan lain mengapa peneliti menggunakan media komik adalah, saat ini terjadi pandemi COVID-19 yang mengharuskan siswa untuk belajar di rumah, sehingga media komik ini

⁶⁰ Nufus Choirum Masruroh, dkk., “Application of PHET Simulation Electritrical Circuits Material in Online Learning”, *INSECTA*, Vol. 1, No.2, (November, 2020), 130-142.

⁶¹ Afwun Kamil, dkk, “The Use of Comic to Improve Students’ Reading Comprehensiom Skill at Junior High School”, *Journal Research in English and Education (READ)*, Vol.2, No.3, (August, 2017), 1.

⁶² Nur Wakhidah, “Analisis Kesulitan Mengajar Guru Kelas pada Mata Pelajaran IPA Di MI Islamiyah Sidoarjo”, *Journal of Islamic Elementary School (JIES) UIN Surabaya*, Vol. 1 No. 2, (November, 2016), 20.

berperan sebagai penunjang selain materi yang ada pada buku Tematik kelas III, selain itu proses pembelajaran di sekolah menggunakan fasilitas media berupa *WhatsApp*, dengan model pembelajaran asinkronus yang artinya pendidik memberi pembelajaran kemudian siswa dapat mengaksesnya dengan *WhatsApp* pada ponsel masing-masing secara mandiri.⁶³ Hal itu tentu cukup membosankan bila tidak dipadukan media-media lainnya dalam kegiatan pembelajaran. Maka peneliti berinisiatif untuk menggunakan media komik pada pembelajaran daring kelas III, agar mereka merasa terhibur dan menggerakkan antusias belajar di tengah pandemi dengan media komik yang dapat diakses melalui ponsel mereka.

Peneliti mengambil sampel jenuh, yakni kelas eksperimen dan kontrol kemudian peneliti melakukan *pretest* kepada kedua kelas tersebut dengan berbantuan formulir daring yakni dengan *Google* formulir. Berdasarkan hasil *pretest* dari kelas eksperimen dan kelas kontrol yang homogen, setelah didapatkan hasil *pretest* peneliti mulai melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak digunakan media komik, hanya dengan buku materi Tematik saja, setelah kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik, peneliti menguji *posttest* pada kelas eksperimen dan kelas kontrol. Hasil uji *posttest*

⁶³ Admaja Dwi Herlambang dan Wahyu Nur Hidayat, "Edmodo untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek dan Efektivitas Pembelajaran Di Lingkungan Pembelajaran yang Bersifat Asinkron", *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol.3, No.2, (September, 2016), 180-187.

dilaksanakannya penggunaan media komik dalam pembelajaran daring pada kelas eksperimen, sedangkan kelas kontrol tidak, setelahnya didapatkan hasil nilai rata-rata *posttest* yakni dari kelas eksperimen sebesar 73,65 dengan jumlah siswa yang tidak memenuhi KKM sebanyak 10 dan 27 lainnya memenuhi KKM, sedangkan kelas kontrol mendapat nilai rata-rata 66.43 dengan 20 anak tidak memenuhi KKM dan 15 memenuhi KKM. Hal ini menunjukkan terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap hasil belajar Tematik siswa kelas III yang menggunakan media komik.

Berdasarkan hasil uji hipotesis dengan uji *independent sample t test* nilai signifikansi yang diperoleh kelas eksperimen mendapat $0,000 < 0,05$ maka terbukti bahwa H_1 diterima sedangkan H_0 ditolak. Terbukti bahwa media komik berpengaruh pada hasil belajar kelas III eksperimen pada materi menyublim tema 3 subtema 3 pembelajaran 5.

Peneliti juga mengambil teknik pengumpulan data dengan wawancara untuk kedua kelas, wawancara sebelum dan sesudah dilakukannya penelitian untuk guru kelas tiga, dan wawancara pada kedua kelas, baik itu eksperimen atau kontrol, kemudian kuisisioner untuk kelas III Sunan Drajat selaku kelas eksperimen setelah waktu pembelajaran dengan media komik dilaksanakan. Pengambilan data wawancara dan kuisisioner ini berguna untuk mendukung dan memperkuat bukti bahwa pembaca dan peneliti semakin yakin apabila ketika siswa dalam pembelajaran daring yang bersifat asinkronus tadi benar-benar

terlaksana dan siswa jujur dalam pembelajaran juga ketika mengerjakan soal *pre test* juga *post test*.⁶⁴

Melalui pengumpulan data berupa wawancara dan pengisian kuisisioner, didapatkan apabila rata-rata siswa menyukai pembelajaran Tematik, baik itu kelas Sunan Bonang sebagai kontrol dan Sunan Drajat sebagai eksperimen. Kedua kelas tersebut juga dalam pembelajarannya rata-rata belajar sendiri, juga ketika waktu pengerjaan soal *pretest* dan *posttest*. Wawancara dengan guru kelas III menuturkan apabila media komik yang digunakan ketika pembelajaran tersebut membantu siswa, seperti menarik perhatian siswa, dan juga setelah dilakukan perlakuan dengan penggunaan komik ketika belajar daring nilai *post test* hasilnya meningkat. Hasil analisis kuisisioner setelah pembelajaran pada kelas eksperimen yang telah menggunakan media komik ketika belajar daring juga menjadi pendukung bukti kuat apabila siswa mengalami peningkatan hasil belajar yang disebabkan oleh penggunaan media komik dalam pembelajarannya.

⁶⁴ Admaja Dwi Herlambang dan Wahyu Nur Hidayat, “Edmodo untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek dan Efektivitas Pembelajaran Di Lingkungan Pembelajaran yang Bersifat Asinkron”, *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*, Vol.3, No.2, (September, 2016), 180-187.

- Dwi, Admaja Herlambang dan Wahyu Nur Hidayat. 2016. “Edmodo untuk Meningkatkan Kualitas Perencanaan Proyek dan Efektivitas Pembelajaran Di Lingkungan Pembelajaran yang Bersifat Asinkron”. *Jurnal Teknologi Informasi dan Ilmu Komputer*. Vol.3. No.2 : 180-187.
- Ekawana. 2012. *Penelitian Tindakan Kelas (PTK)*. (Jakarta: Penerbit Gaung Persada).
- Enawati, Eny dan Hilma Sari. 2010. “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak Pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit”. *Jurnal JPSPD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*. Vol. 1. No. 1 : 24-37.
- Esvandiari. 2009. *Sukses UN SD 2009 (Matematika, Bahasa Indonesia, Ilmu Pengetahuan Alam)*. (Jakarta: Penerbit Media Pusindo).
- F, Yana. Taopan, dkk. 2019. “Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Perilaku Moral Remaja di SMA Negeri 3 Kota Kupang”. *Jurnal Kependidikan*. Vol.5. No. 1 : 61-74.
- Florayu, Bubin, dkk. 2017. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VII Di Sekolah Menengah Pertama Negeri 10 Palembang”, *Jurnal Mosharafa*. Vol. 6. No. 1 : 45-56.
- Ganda, Ruqiah Putri Panjaitan, dkk. 2019. “Effectiveness of Comics On Student Learning Outcomes”. *Jurnal Pena Sains*. Vol.7, No.1 : 18.
- Gasong, Dina. 2018. *Belajar dan pembelajaran*. (Jakarta: Deepublish).
- Ghozali. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariate dengan Program IBM SPSS 23*. (Semarang: Penerbit Universitas Diponegoro).
- Guntur, Mochamad, dkk. 2017. “Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa”. *Jurnal EduM*. Vol. 6. No.1 : 43-51.
- Kamil, Afwun, dkk. 2017. “The Use of Comic to Improve Students’ Reading Comprehension Skill at Junior High School”. *Journal Research in English and Education (READ)*. Vol.2. No.3 : 1.
- Khumairo, Ismi. Guru Kelas III/Wali Kelas III MI Tarbiyatul Islamiyah Gresik, wawancara pribadi. 24 November 2020.

- Meimulyani, Yani dan Caryoto. 2013. *Media Pembelajaran Adaptif bagi Anak Berkebutuhan Khusus*. (Jakarta: LUXIMA METRO MEDIA).
- Mulyadi. 2008. *Sistem Akuntansi*. (Jakarta: Salemba Empat).
- Nanda, Yulingga Hanief dan Wasis Himawanto. 2017. *Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Deepublish)
- Novelyya, Siska. 2019. "Pengaruh Karakter Rasa Ingin Tahu Siswa Terhadap Hasil Belajar Mata Pelajaran IPA Fisika Di SMP Negeri 08 MUARO JAMBI". *Jurnal Riset dan Konseptual*. Vol.4. No.2 : 174.
- Nur, Imami Rachmawati. 2007. "Pengumpulan Data dalam Penelitian Kualitatif: Wawancara". *Jurnal Keperawatan Indonesia*. Vol.11. No.1 : 35.
- Nurul, Annisa Aini Pasaribu. 2014. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar IPA pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan". (Jakarta: Skripsi UIN Syarif Hidayatullah).
- Riduwan, dkk. 2014. *Skala Pengukuran Variabel-variabel*. (Bandung, Penerbit Alfabeta).
- Salim dan Syahrudin. 2016. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Bandung: Penerbit Citapustaka Media).
- Sharpe Justin dan Yasamin O. Izadhakah. 2014. "Use of Comic Strips in Teaching Earthquakes to Kindergarten Children". *Journal Disaster Prevention and Management*. Vol. 23 No. 2 : 138-139.
- Sinha, Indranil, dkk. 2011. "Comic Books Can Educate Children About Burn Safety in Developing Countries". *Journal of Burn Care & Research*. Vol.32. No.4 : 112.
- Sofian, Heru, dkk. 2020. "Learning Comics for Student in Citizenship Education Courses". *International Journal of Scientific and Research Publication*, Vol.10, No.11 : 365.
- Sudirman, Arif, dkk. 2010. *Media Pembelajaran, Pengertian, Pengembangan dan Pemanfaatannya*. (Jakarta: Penerbit Rajawali Pers).
- Sudjana, Nana. 1995. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. (Bandung: PT Rosdakarya, 1995).
- Sugiyono. 2002. *Metode Penelitian Administrasi*. (Bandung: Penerbit Alfabeta).

- Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. (Bandung: Penerbit Alfabeta).
- Tafonao, Talizaro. 2018. "Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi.Pendidikan*. Vol.2, No.2 : 103.
- W, John Creswell. 2009. *RESEARCH DESIGN Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches.*, (California: SAGE Publications).
- Wahyuliani, Yuli, dkk. 2016. "Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Flip Book Terhadap Peningkatan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran PAI dan Budi Pekerti Di SMA Negeri 4 Bandung". *Jurnal Tarbawy*. Vol.3. No.1 : 22 – 30.
- Wakhidah, Nur, dkk. 2021. "Reflection Online Learning During Pandemic and New Normal". *Jurnal Pendidikan Indonesia*. Vol.10. No.3 : 464.
- Wakhidah, Nur. 2016. "Analisis Kesulitan Mengajar Guru Kelas pada Mata Pelajaran IPA Di MI Islamiyah Sidoarjo". *Journal of Islamic Elementary School (JIES) UIN Surabaya*. Vol. 1. No. 2 : 20.
- Wakhidah, Nur. 2016. "Analisis Kesulitan Mengajar Guru Kelas pada Mata Pelajaran IPA Di MI Islamiyah Sidoarjo". *Journal of Islamic Elementary School (JIES) UIN Surabaya*. Vol. 1 No. 2 : 20.
- Yusup, Febrianawati. 2018. "Uji Validitas Dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Kuantitatif". *Jurnal Tarbiyah: Jurnal Ilmiah Kependidikan*. Vol.7. No.1 : 17.