

**PENGARUH MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPA**  
(Penelitian Pada Siswa SD Negeri 1 Kupen Kecamatan Pringsurat Kabupaten  
Temanggung)

**SKRIPSI**



Oleh :

Feni Yuni Lestari  
12.0305.0186

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

**PENGARUH MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPA**  
(Penelitian Pada Siswa SD Negeri 1 Kuppen Kecamatan Pringsurat Kabupaten  
Temanggung)

**SKRIPSI**

Diajukan untuk memenuhi Salah Satu Syarat dalam Menyelesaikan Studi pada



Oleh :

**Feni Yuni Lestari**  
NPM 12.0305.0186

**PROGRAM STUDI GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH MAGELANG  
2017**

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi Berjudul:

**PENGARUH MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPA**  
(Penelitian Pada Siswa SD Negeri 1 Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung)

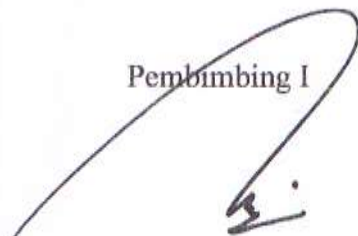
Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang  
untuk Dipertahankan di Hadapan Dewan Penguji Guna Memperoleh Gelar Sarjana

(S-1) Pendidikan

Oleh

Feni Yuni Lestari  
12.0305.0186

Pembimbing I

  
Drs. Arie Supriyatno, M.Si.  
NIP. 19560412 198503 1 002

Pembimbing II

  
M. A. Noviudin Pritama, M.Pd.  
NIK. 128806104

## PENGESAHAN

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi dalam rangka menyelesaikan Studi pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah dasar  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Magelang

Oleh :  
Feni Yuni Lestari  
12.0305.0186

Diterima dan disahkan oleh penguji  
Hari : Kamis  
Tanggal : 25 Januari 2017

Tim Penguji Skripsi

1. Drs. Arie Supriyatna, M.Si (Ketua/ Anggota) 
2. M.A Noviudin Pritama, M.Pd (Sekretaris/ Anggota) 
3. Drs. Subiyanto, M.Pd (Anggota) 
4. Tria Mardiana, M.Pd (Anggota)

Mengesahkan  
Dekan FKIP



Drs. Subiyanto, M.Pd  
NIP.19570807 198303 1 002

## LEMBAR PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini,

Nama : Feni Yuni Lestari  
NPM : 12.0305.0186  
Prodi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPA

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat merupakan hasil karya sendiri. Apabila ternyata dikemudian hari merupakan hasil penjiplakan terhadap orang lain, maka saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai dengan aturan yang berlaku.

Pernyataan ini dibuat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Magelang, 25 Januari 2017

  
METERAI  
TEMPEL  
96938AEF465032988  
6000  
ENAM RIBU RUPIAH  
(Feni Yuni Lestari)

## **MOTTO**

“Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Pemurah”

(Q.S Surat Al-Alaq : 3)

## PERSEMBAHAN

Dengan bersyukur kepada Allah SWT, skripsi ini aku persembahkan sebagai tanda bakti dan sayang kepada:

1. Bapak dan Ibu tercinta, yang selalu memberikan dukungan bagi pendidikanku, ikhlas melimpahkan kasih sayang, dan tak henti mendoakan.
2. Kakak tercintaku terima kasih atas doa dan motivasi yang telah diberikan kepadaku.
3. Almamaterku tercinta, Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang

**PENGARUH MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN  
PRESTASI BELAJAR MATA PELAJARAN IPA**  
(Penelitian Pada Siswa SD Negeri 1 Kupen Kecamatan Pringsurat Kabupaten  
Temanggung)

Feni Yuni Lestari

**ABSTRAKSI**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui prestasi belajar IPA materi perubahan lingkungan pada siswa kelas IV SD Negeri 1 Kupen Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung dengan menggunakan Media komik pembelajaran.

Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian eksperimen *One Group Pretest-Posttest* dan rancangan penelitian ini menggunakan *Quasi Eksperimental*. Subjek yang digunakan dalam penelitian ini berjumlah 26 siswa yang terdiri dari 14 siswa dan 12 siswi. Metode pengumpulan data yang digunakan berupa tes dan observasi dengan materi perubahan lingkungan. Pada uji prasyarat analisis, diperoleh data valid 21 soal dari 40 soal. Selanjutnya untuk uji reliabilitas diperoleh koefisien alpha instrumen sebesar  $0.858 >$  nilai tabel. Sehingga instrumen tes tersebut dinyatakan reliabel dan dapat digunakan dalam penelitian. Teknik analisis data menggunakan uji "*t*" dengan bantuan komputer program *SPSS versi 16.0 for windows*.

Hasil penelitian disimpulkan bahwa media komik berpengaruh terhadap prestasi belajar siswa. Hal tersebut didukung oleh skor rata-rata pengukuran awal/*pretest* sebesar 68.46 sedangkan perolehan skor rata-rata pengukuran akhir/*posttest* sebesar 87.31. Dari perolehan tersebut jelas bahwa ada peningkatan sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik.

Kata Kunci : *Media Komik, Prestasi Belajar, Perubahan Lingkungan*



## **KATA PENGANTAR**

Puji syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmat dan karunianya sehingga penulis bisa menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPA”. Sholawat serta Salam semoga terlimpahkan kepada Nabi Muhammad SAW, keluarga beserta sahabatnya dan semoga sampai pada kita selaku pewaris risalah dan pengikut setia beliau. Penulisan skripsi sebagai syarat untuk memperoleh gelar Sarjana. S-1 Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

Keberhasilan peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan dan arahan yang diberikan kepada penulis, oleh karena itu penulis menyampaikan rasa terimakasih kepada yang terhormat:

1. Ir. Eko Muh Widodo, MT. Rektor Universitas Muhammadiyah Magelang.
2. Drs. Subiyanto, M.Pd. Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
3. Rasidi, M.Pd. Ketua Program Studi PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.

4. Drs. Arie Supriyatno, M.Si. dosen Pembimbing I dan M.A Noviudin Pritama, M.Pd. dosen Pembimbing II yang senantiasa memberikan bimbingan kepada penulis dengan penuh sungguh-sungguh dan kesabaran sampai terselesainya skripsi ini.
5. Dosen dan staf TU Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang.
6. Sulastri, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 1 Kupon yang telah memberikan izin pada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Rusmiyati, S.Pd selaku wali kelas dan siswa siswi kelas IV SD Negeri Kupon yang berkenan memberikan bantuan kepada penulis dan semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak mungkin penulis sebutkan satu persatu.

Semoga amal dan kebaikan dari semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi, mendapatkan balasan dari Allah SWT. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini masih banyak kekurangan maka kritik dan saran yang bersifat membangun untuk kesempurnaan skripsi ini penulis terima dengan rasa senang hati

Magelang, 25 Januari 2017

Feni Yuni Lestari

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN.....	ii
PENGESAHAN .....	iii
LEMBAR PERNYATAAN.....	iv
MOTTO .....	v
PERSEMBAHAN .....	vi
ABSTRAKSI .....	vii
KATA PENGANTAR .....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR GAMBAR .....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	4
C. Tujuan Penelitian.....	4
D. Manfaat Penelitian.....	4
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	6
A. Hakikat Media Pembelajaran.....	6
B. Hakikat Komik.....	11
C. Belajar dan Prestasi Belajar .....	17
D. Hakikat IPA .....	21
E. Kerangka Berfikir .....	25
F. Penelitian Relevan .....	26
G. Hipotesis .....	28

BAB III METODOLOGI PENELITIAN .....	29
A. Rancangan Penelitian.....	29
B. Identifikasi Variabel Penelitian .....	29
C. Variabel Penelitian.....	30
D. Definisi Operasional Variabel Penelitian .....	30
E. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian .....	31
F. Metode Pengumpulan Data.....	33
G. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
H. Validitas dan Reliabilitas .....	35
I. Desain Penelitian .....	36
J. Prosedur Penelitian .....	38
K. Teknik Analisis Data .....	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	42
A. Hasil Penelitian .....	42
B. Pembahasan Hasil Penelitian .....	52
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....	54
A. Kesimpulan .....	54
B. Saran .....	55
DAFTAR PUSTAKA .....	56
LAMPIRAN.....	58

## DAFTAR TABEL

<b>TABEL</b>	<b>HALAMAN</b>
Tabel Daftar Hasil <i>Pretest</i> .....	42
Tabel Daftar Hasil <i>Posttest</i> .....	43
Tabel Daftar Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	45
Tabel Deskripsi Data Mean <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	46
Tabel Normalitas Data <i>Pretest</i> .....	47
Tabel Normalitas Data <i>Posttest</i> .....	47
Tabel Hasil <i>Uji Homogenitas Pretest</i> .....	48
Tabel Hasil <i>Uji Homogenitas Posttest</i> .....	48
Tabel Ringkasan Hasil Penelitian .....	49
Tabel Hasil <i>Uji t Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	51

## DAFTAR GAMBAR

GAMBAR	HALAMAN
Gambar 1 Kerangka Berfikir.....	26
Gambar 2 Skema <i>One Group Pretest-Posttest Design</i> .....	37

## DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN	Halaman
Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	58
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian .....	59
Lampiran 3 Surat Keterangan Validasi .....	60
Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) .....	62
Lampiran 5 Kisi-Kisi dan Soal Uji coba Instrumen Tes .....	92
Lampiran 6 Soal Instrumen Tes yang digunakan.....	101
Lampiran 7 Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> .....	107
Lampiran 8 Hasil Validasi Soal .....	108
Lampiran 9 Rubrik Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	109
Lampiran 10 Hasil Lembar Observasi Aktivitas Siswa .....	117
Lampiran 11 Media Komik.....	148
Lampiran 12 Dokumentasi Penelitian.....	167

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Guru yang profesional adalah guru yang mampu mendidik siswanya menjadi generasi yang mampu bersaing dan memiliki moral yang baik. Seorang pendidik hendaknya berperilaku yang baik untuk dijadikan suatu tauladan yang patut diikuti oleh siswanya. Keprofesionalitas sangat diperlukan saat melaksanakan tugas agar pembelajaran dapat mencapai tujuan yang diharapkan. Ditinjau dari pengertian guru menurut Undang–Undang Guru dan Dosen No. 15 Tahun 2005 adalah pendidik profesional dengan tugas utama mendidik, mengajar, membimbing, mengarahkan, melatih, menilai, dan mengevaluasi peserta didik, baik pada jenjang usia dini, jalur pendidikan formal, pendidikan dasar, dan pendidikan menengah, serta perguruan tinggi (Susanto, 2015:178).

Guru yang memiliki kemampuan dan keahlian khusus dalam bidang keguruan maka ia akan mampu melakukan tugas dan fungsinya secara maksimal. Seorang guru selain membantu siswa memahami konsep–konsep materi pelajaran juga harus mampu menumbuhkan minat siswa agar antusias dalam mengikuti pembelajaran. Guru juga dituntut untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan kondusif, yakni guru harus mampu memilih berbagai pendekatan, model, metode



dan media pembelajaran supaya kegiatan belajar mengajar dapat berlangsung secara efektif dan efisien.

Oemar Hamalik (dalam, Arsyad 014:19) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Media pembelajaran juga dapat membantu mengkonkretkan benda yang abstrak. Seperti yang diungkapkan oleh Sudjana & Rivai (2010:3) penggunaan media pengajaran dapat mempertinggi proses dan hasil pengajaran adalah berkenaan dengan taraf berfikir siswa.

Taraf berfikir manusia mengikuti tahap perkembangan dimulai dari berpikir konkret menuju ke berpikir abstrak, dimulai dari berpikir sederhana menuju ke berpikir kompleks. Penggunaan media pengajaran erat kaitannya dengan tahapan berpikir tersebut. Sebab, melalui media pengajaran hal-hal yang abstrak dapat dikonkretkan dan hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Informasi yang didapatkan di Sekolah Dasar Negeri 1 Kupon yaitu hasil ulangan mata pelajaran IPA materi perubahan lingkungan masih kurang memuaskan karena dari 26 siswa yang tuntas 12 siswa dan yang belum tuntas adalah 14 siswa. Kejadian seperti ini dikarenakan siswa tidak menguasai konsep atau materi pembelajaran IPA dengan optimal. Sebab,

pada saat pembelajaran siswa kurang antusias dalam mengikuti pembelajaran. Apabila guru menjelaskan materi siswa ada yang bermain, mengantuk, menjaili teman dan berbicara. Metode yang digunakan pada saat guru menjelaskan materi perubahan lingkungan yaitu ceramah, tanya jawab, dan pemberian tugas. Sehingga siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran karena siswa kurang dilibatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Pada pokok bahasan perubahan lingkungan materi yang dipelajari cukup banyak sehingga siswa malas untuk membaca materi tersebut. Selain itu, pada saat penyampaian materi guru tidak menggunakan media yang dapat menarik perhatian siswa dalam pembelajaran.

Penggunaan media dalam pembelajaran IPA di SD memang diperlukan, karena mata pelajaran IPA merupakan mata pelajaran yang selama ini dianggap sulit oleh sebagian besar peserta didik, mulai dari jenjang sekolah dasar sampai sekolah menengah. Anggapan sebagian besar peserta didik yang menyatakan bahwa pelajaran IPA ini sulit adalah benar terbukti dari hasil perolehan Ujian Akhir Sekolah (UAS) yang dilaporkan oleh Depdiknas masih sangat jauh dari standar yang diharapkan. Ironisnya justru semakin tinggi jenjang pendidikan, maka perolehan rata-rata nilai UAS pendidikan IPA ini menjadi semakin rendah (Susanto, 2015:165).

Penggunaan media juga harus sesuai dan memiliki nilai guna tinggi. Salah satu penanggulangan ketidakberhasilan pencapaian prestasi

belajar pada permasalahan tersebut dapat menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik. Komik merupakan salah satu media grafis yang berfungsi untuk memperjelas materi, membangkitkan rasa ingin tahu, memotivasi siswa untuk belajar, menarik minat dan perhatian dan menciptakan nilai rasa lebih dalam memahami materi.

Diharapkan dengan menggunakan media komik tersebut siswa akan lebih tertarik dan antusias untuk mengikuti pembelajaran dan rasa ingin tau akan lebih menonjol karena jalan ceritanya, serta ilustrasi yang menggabungkan antara gambar dan tulisan. Materi perubahan lingkungan dipilih karena adanya permasalahan yaitu nilai ulangan yang masih kurang memuaskan. Selain itu, materi perubahan lingkungan juga sangat penting karena banyak terjadi dilingkungan sekitar kita.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka peneliti ingin membahas masalah tersebut menjadi sebuah judul skripsi yaitu “Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Mata Pelajaran IPA”.

#### **B. Rumusan Masalah**

Apakah ada pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD N 1 Kupon?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritik maupun praktis terhadap peningkatan hasil belajar siswa melalui media komik pada mata pelajaran IPA di Sekolah Dasar.

1. Manfaat teoritis

- a. Hasil penelitian dapat memberikan penguatan terhadap teori–teori maupun hasil penelitian yang terdahulu atau yang telah ada.
- b. Menambah khasanah ilmu terutama terkait dengan prestasi belajar siswa melalui media pembelajaran komik.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa

Melalui media pembelajaran komik dapat mempercepat dan meningkatkan pemahaman materi pembelajaran yang berdampak pada perolehan nilai siswa.

b. Bagi guru

Dapat dijadikan sebagai masukan dengan upaya untuk mengoptimalkan prestasi belajar siswa.

c. Bagi sekolah

Meningkatkan mutu sekolah melalui peningkatan prestasi anak dan kinerja guru.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **A. Hakikat Media Pembelajaran**

##### **1. Media Pembelajaran**

Kata “*media*” berasal dari bahasa latin *medius*, merupakan bentuk jamak dari kata “*medium*” secara harfiah kata tersebut berarti ‘tengah’, ‘perantara’, atau ‘pengantar’. Pada bahasa arab *media* merupakan perantara atau pengantar pesan dari kepada penerima pesan. AECT ( *Association of Education and Communication Technology*) (dalam, Arsyad, 2014:3) *media* adalah sebagai segala bentuk dan saluran yang dipergunakan untuk proses penyaluran pesan. Sedangkan, menurut Heinich dkk (dalam Arsyad, 2014:3-4) mengemukakan istilah *medium* sebagai perantara yang mengantar informasi antara sumber dan penerima. Heinich memberikan contoh *media* yaitu seperti televisi, film, diagram, foto, radio, rekaman, audio, gambar yang diproyeksikan, bahan tercetak, komputer dan sejenisnya adalah *media* komunikasi. Apabila *media* itu berfungsi sebagai perantara pembawa pesan atau informasi dan memiliki tujuan instruksional dalam dunia pendidikan maka disebut dengan *media* pembelajaran.

Menurut Hamalik (dalam Arsyad, 2014:4) dimana ia melihat bahwa hubungan komunikasi akan berjalan lancar dengan

hasil yang maksimal apabila menggunakan alat bantu yang disebut media komunikasi.

Dari pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan segala bentuk dan saluran yang digunakan sebagai pengantar pesan atau informasi yang memiliki tujuan instruksional dalam dunia pendidikan.

## 2. Ciri-Ciri Media Pendidikan

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 2014:15-17) mengemukakan tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin guru tidak mampu (atau kurang efisien) melakukannya.

### a. Ciri Fiksatif (*Fixative Property*)

Ciri fiksatif ini menggambarkan kemampuan media merekam, menyimpan, melestarikan, dan merekonstruksi suatu peristiwa atau objek. Suatu peristiwa dapat diurutkan dan disusun kembali dengan media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket komputer, dan film. Suatu objek yang telah diambil gambarnya (direkam) dengan kamera atau video kamera dengan mudah dapat direproduksi dengan mudah kapan saja diperlukan. Ciri fiksatif ini, media memungkinkan suatu rekaman kejadian atau objek yang terjadi pada satu waktu tertentu ditransportasikan tanpa mengenal waktu.

b. Ciri Manipulatif (*Manipulative Property*)

Transformasi suatu kejadian atau objek dimungkinkan karena media memiliki ciri manipulatif. Kejadian yang memakan waktu sehari-hari dapat disajikan kepada siswa dalam waktu dua atau tiga menit dengan teknik pengambilan gambar *time-lapse recording*. Misalnya, bagaimana proses larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu dapat dipercepat dengan teknik rekaman fotografi tersebut. Pada rekaman gambar hidup (video, motion film) kejadian dapat diputar mundur. Kemampuan media dari ciri manipulatif memerlukan perhatian sungguh-sungguh karena apabila terjadi kesalahan penafsiran yang tentu saja akan membingungkan dan bahkan menyesatkan sehingga dapat mengubah sikap mereka kearah yang tidak diinginkan. Manipulasi kejadian atau objek dengan jalan mengedit hasil rekaman dapat menghemat waktu.

c. Ciri Distributif (*Distributive Property*)

Ciri distributif dari media memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kepada sejumlah besar siswa dengan stimulus pengalaman yang relatif sama mengenai kejadian itu. Dewasa ini, distribusi media tidak hanya terbatas pada satu kelas atau beberapa kelas pada sekolah-sekolah di dalam suatu wilayah tertentu, tetapi juga media itu misalnya rekaman video, audio,

disket komputer dapat disebar keseluruh penjuru tempat yang diinginkan kapan saja. Sekali informasi direkam dalam format media apa saja, ia dapat direproduksi seberapa kalipun dan siap digunakan secara bersamaan diberbagai tempat atau digunakan secara berulang-ulang disuatu tempat. Konsistensi informasi yang telah direkam akan terjamin sama atau hampir sama dengan aslinya.

### **3. Manfaat Media**

Media dapat digunakan sebagai perantara untuk menyampaikan informasi sehingga siswa lebih mudah memahaminya. Media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan individu.

Manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, sebagai berikut menurut Sudjana & Rivai (dalam, Arsyad, 2014 :28) :

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan memungkinkannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran.
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran.



- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan dan lain-lain.

Selain manfaat yang dikemukakan di atas *Encyclopedia of Educational Research* Hamalik (dalam Arsyad, 2014 :28-29) merincikan manfaat media pendidikan sebagai berikut:

- a. Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir sehingga mengurangi verbalisme.
- b. Memperbesar perhatian siswa.
- c. Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih mantap.
- d. Memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa.
- e. Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu terutama melalui gambar hidup.
- f. Membantu tumbuhnya pengertian yang dapat membantu perkembangan kemampuan berbahasa.
- g. Memberikan pengalaman yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain dan membantu efisiensi dan keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Dari uraian dan pendapat tersebut, dapatlah disimpulkan manfaat pembelajaran didalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

- a. Media pembelajaran dapat memperjelas materi yang disampaikan sehingga dapat memperlancar dan meningkatkan hasil belajar siswa.
- b. Dapat meningkatkan semangat dan perhatian siswa dalam mengikuti pembelajaran.
- c. Media pembelajaran dapat memberikan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa dilingkungannya.

## **B. Hakikat Komik**

### **1. Komik**

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca (Sudjana dan Rivai, 2010:64). Selanjutnya menurut (Daryanto, 2013:128) komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Kemudian menurut Toni Masdiono (dalam Mediawati, 2011:70) komik merupakan susunan gambar bercerita dan memberikan pesan-pesan pembacanya. Sedangkan menurut Scout McCloud (dalam Waluyanto, 2005:51) memberikan pendapat bahwa komik dapat memiliki arti gambar-gambar serta lambang lain yang ter-juksta posisi (berdekatan,

bersebelahan) dalam urutan tertentu, untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya. Dari beberapa pengertian tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan media yang menggabungkan antara gambar dan tulisan dengan urutan cerita yang dapat menarik perhatian pembaca serta mudah untuk dipahami.

Pada penelitian ini komik yang digunakan yaitu jenis komik didaktis. Menurut Marcell Bonneff (2008:103-104) Komik didaktis merupakan komik yang berisikan materi tentang ideologi, ajaran agama, kisah perjuangan tokoh dan materi lain yang dapat memberikan nilai-nilai pendidikan bagi pembacanya, komik ini memiliki dua fungsi sekaligus yang pertama sebagai hiburan dan kedua secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan edukatif atau pendidikan.

Pokok bahasan pada komik ini yaitu tentang perubahan lingkungan yang berisikan tentang erosi, abrasi, banjir, dan tanah longsor. Peristiwa ini sering terjadi dilingkungan sekitar sehingga diperlukan suatu pengetahuan agar dapat mencegah dan menanggulangnya.

## **2. Permulaan Komik**

Peristiwa perang surat kabar antara *William Randolph Hearst* dengan *Josep Pulitzer* pada pertengahan tahun 1890-an itulah pertama kalinya komik digunakan. Mereka saling bersaing dalam memperluas peredarannya terbitan *York Journal* dan *New York Word*. Dalam

persaingan itu dimainkan dengan gambar-gambar yang lucu, yang meliputi perwatakan terkenal dikenal dengan nama *The Yellow Kid*. Gambar yang disertai tulisan tersebut cepat terkenal dengan peredaran *New York World* yang diterbitkan oleh *Pulitzer*. Setelah selang beberapa bulan kurang lebih enam bulan *Hearst* memunculkan terbitannya dengan ruangan komik yang terbaru. Persaingan yang dilakukan pada kedua orang tersebut maka komik akan lebih menarik dan memiliki beberapa versi yang berbeda sehingga dapat memberikan penikmat pembaca komik. Kemudian, komik-komik tersebut dapat mempengaruhi kesadaran warga Amerika dengan kuat. Pada akhir tahun 1902 bermunculan komik-komik baru yang diciptakan misalnya seperti *Buster Brown* dan *The Katzen Jammer Kid*.

Buku- buku komik menjadi terkemuka pada pertengahan tahun 1930-an. Penelitian terhadap sejumlah peredarannya telah menunjukkan bahwa buku-buku komik dibaca oleh anak-anak ditingkat menengah dan hampir setengahnya dari siswa SMA, dan di baca oleh kira-kira 1/3 dari penduduk Amerika, antara umur 18 dan 30 tahun. Oleh siswa SMP dan SMA buku-buku komik hanya dibaca sekali. Penyelidikan ini membuktikan bahwa komik telah memberi pengaruh yang besar dalam kehidupan para remaja dan para orang tua (Sudjana & Rivai , 2010: 65).

### **3. Kelebihan dan Kekurangan Komik**

#### **a. Kelebihan Media Komik**

Sebagai salah satu media visual, media komik tentunya memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam kegiatan belajar mengajar. Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar menurut Trimo (dalam Mutiara, 2014), dinyatakan:

- 1) Komik menambah perbendaharaan kata-kata pembacanya.
- 2) Mempermudah siswa menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- 3) Dapat mengembangkan minat baca anak dan mengembangkan satu bidang studi yang lain.
- 4) Seluruh jalan cerita komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

#### **b. Kelemahan Media Komik**

Media komik disamping memiliki kelebihan juga memiliki kelemahan dan keterbatasan kemampuan dalam hal-hal tertentu. Menurut Trimo (dalam Mutiara, 2014) kelemahan media komik antara lain:

- 1) Kemudahan orang membaca komik membuat malas membaca sehingga menyebabkan penolakan-penolakan atas buku-buku yang tidak bergambar.

- 2) Ditinjau dari segi bahasa komik menggunakan kata-kata kotor atau kalimat-kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- 3) Banyak aksi-aksi yang menonjolkan kekerasan atau tingkah laku yang *prevented*.
- 4) Banyak adegan percintaan yang menonjol.

#### **4. Komik Sebagai Pembelajaran**

Seorang guru bertugas untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan selama proses belajar mengajar. Salah satu media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru yaitu media komik. Komik bisa dikatakan sebagai buku yang familiar hampir semua usia mengenal mulai anak-anak sampai dewasa dan tidak menjadi sesuatu yang asing lagi. Begitu tingginya kesukaan terhadap komik para inovator pendidikan tidak ada henti-hentinya untuk menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien dengan menciptakan media komik untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Siswa cenderung lebih menyukai buku-buku yang bergambar dan berilustrasi yang menarik dibandingkan dengan buku teks pelajaran yang biasanya hanya berupa tulisan saja. Komik memiliki kelebihan yaitu menambah rasa ingin tahu sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai karena terbawa emosionalnya terhadap jalan cerita yang divisualisasikan dengan menarik. Komik pembelajaran diharapkan dapat meningkatkan semangat atau minat siswa.

Media komik yang diterapkan pada mata pelajaran IPA adalah media pembelajaran yang digunakan oleh pengajar kepada siswa untuk mempermudah penyampaian materi pelajaran. Penggunaan media komik IPA bertujuan untuk menarik perhatian serta berupaya membuat inovasi agar siswa tidak jenuh dalam mengikuti proses belajar mengajar. Semua itu dilakukan senantiasa untuk mencapai hasil belajar yang semaksimal mungkin.

Proses belajar mengajar yang efektif adalah pengajaran yang mampu menyediakan kesempatan kepada siswa untuk melakukan aktivitas sendiri atau belajar sendiri. Asas aktivitas pada dewasa ini sering ditonjolkan sehingga kegiatan belajar siswa dijadikan sebagai dasar untuk mencapai tujuan dan hasil belajar yang maksimal. Aktivitas belajar tersebut seperti yang diungkapkan oleh Paul D. Dierich (Hamalik, 2005 :172) macam-macamnya yaitu kegiatan visual, kegiatan lisan (oral), kegiatan mendengarkan, kegiatan menulis, kegiatan mental, dan kegiatan emosional.

Menurut Nawawi dalam (Susanto, 2015:5) menyatakan bahwa hasil belajar dapat diartikan sebagai tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi pelajaran di sekolah yang dinyatakan dalam skor yang diperoleh dari hasil tes mengenal sejumlah materi pelajaran tertentu. Hal ini diperkuat oleh pernyataan yang dikemukakan oleh Sulaeman (dalam Mediawati, 2011) yang menyatakan bahwa: Penyampaian materi pelajaran yang lebih banyak ditempuh melalui

ceramah dan tanya jawab dua arah (guru-siswa) dan berlangsung terus-menerus akan dapat membosankan dan melemahkan aktivitas siswa. Siswa memiliki ketergantungan yang sangat besar kepada guru dalam melakukan kegiatan tulis. Siswa sangat mudah mengabaikan guru-guru yang cara mengajarnya berulang-ulang dan karenanya tidak menarik perhatian mereka. Lebih lanjut dikatakan bahwa berulang-ulang akan menyebabkan penurunan efisiensi belajar.

Dalam melaksanakan suatu kegiatan belajar mengajar, prestasi belajar siswa merupakan output yang selalu diharapkan oleh siswa, guru, maupun orang tua meskipun tidak andil dalam mengikuti pembelajaran. Prestasi belajar ini merupakan keberhasilan dari usaha seorang guru yang bertugas untuk mengajar siswa.

### **C. Belajar dan Prestasi Belajar**

#### **1. Belajar**

Burton 1962 dalam Basleman & Mappa (2011:7) belajar adalah suatu perubahan dalam diri individu sebagai hasil interaksinya dengan lingkungannya untuk memenuhi kebutuhan dan menjadikannya lebih mampu melestarikan lingkungannya secara memadai.

Belajar adalah suatu proses perubahan tingkah laku sebagai hasil dari interaksi dengan lingkungannya dalam memenuhi kebutuhan hidupnya (Ahmad, 2012:6). Belajar adalah suatu aktivitas yang dilakukan seseorang dengan sengaja dalam keadaan sadar untuk memperoleh suatu konsep, pemahaman, atau pengetahuan baru



sehingga memungkinkan seseorang terjadinya perubahan perilaku yang relatif tetap baik dalam berpikir, merasa, maupun dalam bertindak (Susanto, 2015:4).

Dari beberapa pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa belajar merupakan suatu perubahan dalam diri individu yang bersifat permanen sebagai hasil interaksinya dengan lingkungan akibat dari pengalaman yang diperoleh.

## **2. Prestasi Belajar**

Prestasi belajar yang dicapai seorang individu merupakan hasil interaksi antar berbagai faktor yang mempengaruhinya baik dari dalam diri (internal) maupun dari luar diri (eksternal) individu (Ahmadi & Supriyono, 2013:138).

Prestasi belajar merupakan perubahan tingkah laku yang dianggap penting dan diharapkan dapat mencerminkan perubahan yang terjadi sebagai hasil belajar siswa, baik yang berdimensi cipta dan rasa maupun yang berdimensi karsa (Syah, 2012:216).

Menurut Nana Sudjana (dalam Mediawati, 2011:72) Prestasi belajar adalah merupakan keseluruhan pola perilaku baik yang bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotor yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti proses belajar mengajar.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa prestasi belajar adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh individu baik yang

bersifat kognitif, afektif, maupun psikomotorik yang disebabkan dari berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun luar.

### **3. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Belajar dan Prestasi Belajar**

#### **a. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Belajar**

Menurut Muhibbin Syah (2001: 132-139) faktor-faktor yang mempengaruhi belajar dapat kita bedakan menjadi tiga macam, yaitu:

1. Faktor internal (faktor dari dalam diri siswa), yakni keadaan jasmani dan rohani siswa. Yaitu: aspek fisiologis (jasmani, mata dan telinga) dan aspek psikologis (intelegnensi siswa, sikap siswa, bakat siswa, minat siswa dan motivasi siswa).
2. Faktor eksternal (faktor dari luar siswa), yakni kondisi lingkungan di sekitar siswa. Yaitu: lingkungan sosial (keluarga, guru, masyarakat, teman) dan lingkungan non-sosial (rumah, sekolah, peralatan, alam).
3. Faktor pendekatan belajar, yakni jenis upaya siswa yang meliputi strategi dan metode yang digunakan siswa untuk melakukan kegiatan pembelajaran materi-materi pelajaran, yang terdiri dari pendekatan tinggi, pendekatan sedang dan pendekatan rendah.

#### **b. Faktor–Faktor yang Mempengaruhi Prestasi Belajar**

Menurut (Ahmadi & Supriyono, 2013:138) mengemukakan bahwa faktor yang mempengaruhi prestasi belajar antara lain :

1. Faktor internal

- a) Faktor jasmaniah (fisiologis) baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh, misalnya penglihatan, pendengaran, struktur tubuh, dan sebagainya.
- b) Faktor psikologis baik yang bersifat bawaan maupun yang diperoleh yang terdiri atas.
  - 1) Faktor intelektual yang meliputi :
    - a) Faktor potensial yaitu kecerdasan dan bakat.
    - b) Faktor kecakapan nyata yaitu prestasi yang telah dimiliki.
  - 2) Faktor non intelektual, yaitu unsur-unsur kepribadian tertentu seperti sikap, kebiasaan, minat, kebutuhan, motivasi, emosi, penyesuaian diri.
- c) Faktor kematangan fisik maupun psikis.

## 2. Faktor eksternal

- a. Faktor sosial yang terdiri atas
  - 1) Lingkungan keluarga
  - 2) Lingkungan sekolah
  - 3) Lingkungan masyarakat
  - 4) Lingkungan kelompok
- b. Faktor budaya seperti adat istiadat, ilmu pengetahuan, teknologi, kesenian.
- c. Faktor lingkungan fisik seperti fasilitas rumah, fasilitas belajar, iklim.
- d. Faktor lingkungan spiritual atau keamanan.

## **D. Hakikat IPA**

### **1. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)**

Ilmu pengetahuan alam merupakan terjemahan kata-kata dalam bahasa Inggris yaitu *natural science*, artinya ilmu pengetahuan alam (IPA). Berhubungan dengan alam atau bersangkutan paut dengan alam, science artinya ilmu pengetahuan. Jadi ilmu pengetahuan alam (IPA) atau science itu pengertiannya dapat disebut sebagai ilmu tentang alam. Ilmu yang mempelajari peristiwa-peristiwa yang terjadi di alam ini. Dikemukakan oleh Powler bahwa IPA merupakan ilmu yang berhubungan dengan gejala alam dan benda-benda yang sistematis yang tersusun secara teratur, berlaku umum yang berupa kumpulan dari hasil observasi dan eksperimen/sistematis (teratur) artinya pengetahuan itu tersusun dalam suatu sistem, tidak berdiri sendiri, satu dengan lainnya saling berkaitan, saling menjelaskan sehingga seluruhnya merupakan satu kesatuan yang utuh, sedangkan berlaku umum artinya pengetahuan itu tidak hanya berlaku atau oleh seseorang atau beberapa orang dengan cara eksperimentasi yang sama akan memperoleh hasil yang sama atau konsisten (Samatowa, 2011:3).

### **2. Hakikat Pembelajaran IPA**

Hakikat pembelajaran IPA didefinisikan sebagai ilmu tentang alam yang dalam Bahasa Indonesia disebut dengan Ilmu Pengetahuan Alam yang biasa disingkat dengan IPA, dapat diklasifikasikan menjadi tiga bagian yaitu : IPA sebagai produk, IPA sebagai Proses, IPA

sebagai sikap. Sikap dalam pembelajaran IPA yang dimaksud ialah sikap ilmiah, jadi dengan pembelajaran IPA di sekolah dasar diharapkan dapat menumbuhkan sikap ilmiah seperti seorang ilmuwan. Adapun jenis-jenis sikap yang dimaksud adalah sikap ingin tahu, percaya diri, jujur, tidak tergesa-gesa dan objektif terhadap fakta (Susanto, 2015: 167-168).

Uraian komponen hakikat pembelajaran sains adalah sebagai berikut :

a. IPA sebagai produk

IPA sebagai produk yaitu kumpulan hasil penelitian yang telah ilmuwan lakukan dan sudah membentuk konsep yang telah dikaji sebagai hasil kegiatan empirik dan kegiatan analitis. Bentuk IPA sebagai produk adalah fakta-fakta, prinsip, hukum, dan teori-teori IPA (Susanto, 2015:168).

b. IPA sebagai Proses

Proses ialah proses untuk menggali dan memahami pengetahuan tentang alam. Karena IPA adalah kumpulan fakta-fakta dan konsep-konsep, maka membutuhkan proses dalam menemukan fakta dan teori yang akan digeneralisasi oleh ilmuwan. Adapun proses dalam memahami IPA disebut dengan keterampilan proses sains adalah ketrampilan yang dilakukan oleh para ilmuan seperti mengamati, mengukur, mengklasifikasikan, dan menyimpulkan (Susanto, 2015:168).

c. IPA sebagai sikap

Sikap ilmiah harus dikembangkan dalam pembelajaran sains. Hal ini sesuai dengan sikap yang harus dimiliki oleh seorang ilmuwan dalam melakukan penelitian dan mengkomunikasikan hasil penelitiannya. Menurut Sulistyorini ada sembilan aspek yang dikembangkan dari sikap ilmiah dalam pembelajaran sains, yaitu: sikap ingin tahu, sikap ingin mendapat sesuatu yang baru, sikap kerja sama, sikap tidak putus asa, sikap tidak berprasangka, sikap mawas diri, sikap bertanggung jawab, sikap berpikir bebas, dan sikap kedisiplinan diri. Sikap ilmiah ini dikembangkan melalui kegiatan-kegiatan siswa dalam pembelajaran IPA pada saat melakukan diskusi, percobaan, simulasi, dan kegiatan proyek dilapangan. Pengembangan sikap ilmiah di sekolah dasar memiliki kesesuaian dengan tingkat perkembangan kognitifnya (Susanto, 2015:169-170).

### **3. Perlunya IPA diajarkan di Sekolah Dasar**

Menurut (Samatowa, 2011:4) setiap guru harus paham akan alasan mengapa IPA diajarkan di sekolah dasar. Ada berbagai alasan yang menyebabkan satu mata pelajaran itu dimasukkan ke dalam kurikulum suatu sekolah. Alasan itu dapat digolongkan menjadi empat golongan yakni :

- a. Bahwa IPA berfaedah bagi suatu bangsa, kiranya tidak perlu dipersoalkan panjang lebar. Kesejahteraan materi suatu bangsa

banyak sekali tergantung pada kemampuan bangsa itu dalam bidang IPA, sebab IPA merupakan dasar teknologi, sering disebut-sebut sebagai tulang punggung pembangunan.

- b. Bila diajarkan IPA menurut cara yang tepat, maka IPA merupakan suatu mata pelajaran yang memberikan suatu kesempatan berfikir kritis.
- c. Bila IPA diajarkan melalui percobaan–percobaan yang dilakukan sendiri oleh anak, maka IPA tidaklah merupakan mata pelajaran yang bersifat hafalan belaka.
- d. Mata pelajaran ini mempunyai nilai-nilai pendidikan yaitu mempunyai potensi yang dapat membentuk kepribadian anak secara keseluruhan.

#### **4. Tujuan Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar**

Adapun tujuan pembelajaran sains di sekolah dasar dalam Badan Nasional Standar Pendidikan 2006 (dalam Susanto, 2015:171-172), dimaksudkan untuk :

- a. Memperoleh keyakinan terhadap kebesaran Tuhan Yang Maha Esa berdasarkan keberadaan, keindahan, dan keteraturan alam ciptaan-Nya.
- b. Mengembangkan pengetahuan dan pemahaman konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari.

- c. Mengembangkan rasa ingin tahu, sikap positif dan kesadaran tentang adanya hubungan yang saling mempengaruhi antara IPA, lingkungan, teknologi, dan masyarakat.
- d. Mengembangkan ketrampilan proses untuk menyelidiki alam sekitar, memecahkan masalah, dan membuat keputusan.
- e. Meningkatkan kesadaran untuk berperan serta dalam memelihara, menjaga, dan melestarikan lingkungan alam.
- f. Meningkatkan kesadaran untuk menghargai alam dan segala keteraturannya sebagai salah satu ciptaan Tuhan.
- g. Memperoleh bekal pengetahuan, konsep, dan ketrampilan IPA sebagai dasar untuk melanjutkan pendidikan ke SMP.

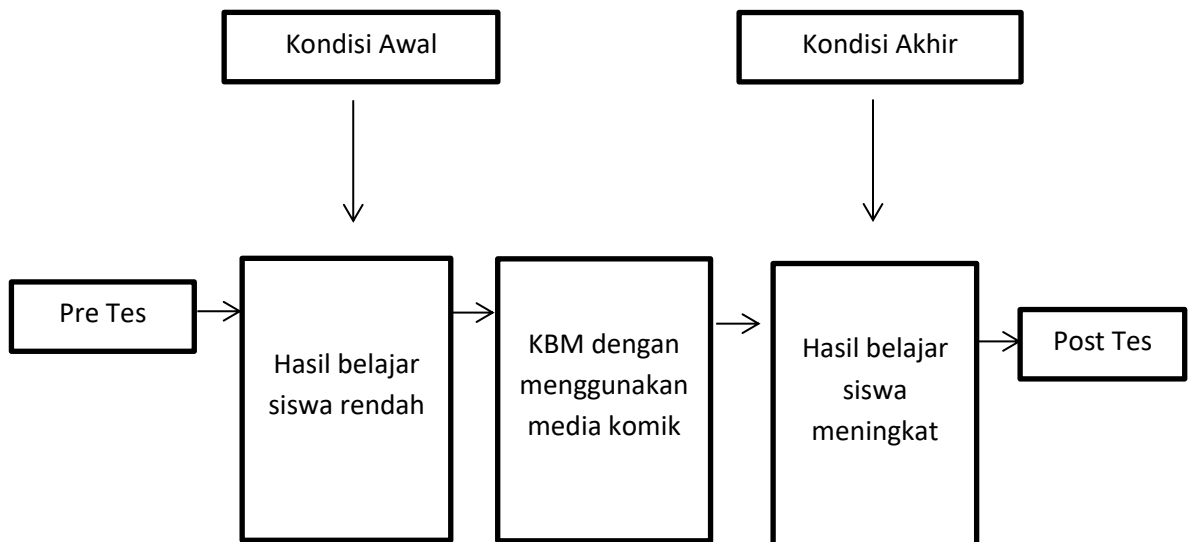
#### **E. Kerangka Berfikir**

Kerangka berfikir merupakan penalaran untuk sampai pada hipotesis. Keberhasilan belajar siswa dipengaruhi oleh banyak faktor, baik faktor luar maupun faktor dalam. Faktor luar salah satunya yaitu Penggunaan media komik untuk dijadikan alternatif yang dapat diterapkan dalam meningkatkan prestasi belajar siswa.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran siswa akan lebih menyukai karena dalam bacaan terdapat gambar-gambar menarik didukung dengan pewarnaan yang sesuai, sehingga siswa dengan mudah memahami pelajaran dengan optimal dan diharapkan dapat meningkatkan prestasi belajar.



Untuk mengetahui secara jelas kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat dilihat pada gambar sebagai berikut :



Gambar : 1  
Kerangka berfikir

Bagan di atas dapat dijelaskan bahwa sebelum kegiatan belajar mengajar menggunakan media komik diterapkan, peneliti memberikan *pretes* pada anak untuk mengetahui hasil belajar siswa. Setelah mengetahui hasil belajar siswa dilakukan pembelajaran dengan menggunakan media komik. Kemudian peneliti memberi *postes* pada anak untuk mengetahui bahwa kondisi akhir hasil belajar siswa meningkat.

#### F. Penelitian Relevan

Ada beberapa penelitian relevan terdahulu yang telah meneliti mengenai penggunaan media komik, diantaranya :

1. Laporan penelitian disusun oleh Zulkifli dengan judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks”. Hasil penelitian dari rata-rata hasil belajar siswa eksperimen

dengan hasil belajar siswa kelas kontrol, dibuktikan dengan hasil perhitungan uji “t” yang telah dilakukannya yaitu  $t_{hitung} > t_{total}$  ( $4,1685 > 2,0000$ ). Berarti terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar kimia siswa pada konsep reaksi redoks.

2. Laporan penelitian disusun oleh Annisa Nurul Aini Pasaribu dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan”. Setelah dilakukan pengujian diperoleh  $t_{hitung}$  sebesar 2,61. Sedangkan  $t_{tabel}$  pada taraf signifikansi 5 % sebesar 1,67. Dengan kata lain  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap hasil belajar mata pelajaran IPA siswa kelas III.
3. Laporan penelitian disusun oleh Elis Mediawati yang berjudul “Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa”. Berdasarkan hasil pengolahan data dalam penelitian ini, kelas eksperimen diperoleh rata-rata skor tes awal sebesar 14 dari nilai maksimal 30,00 skor tes akhir sebesar 21,6 dari data tersebut dapat dianalisis bahwa telah terjadi peningkatan skor dari tes awal ke tes akhir. Peningkatan hasil belajar mahasiswa dikelas eksperimen sebesar 54,28%.

## **G. Hipotesis**

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap masalah penelitian yang secara teoritis dianggap paling mungkin atau paling tinggi tingkat kebenarannya (Margono, 2003:67-68). Hipotesis yang dapat dikemukakan dalam penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas IV di SD Negeri 1 Kopen. Apabila prestasi belajar siswa tidak meningkat dikarenakan siswa tidak tertarik dan semangat dalam pembelajaran.

Ha : Terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan prestasi belajar siswa

Ho : Tidak terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan prestasi belajar siswa

### **BAB III**

#### **METODOLOGI PENELITIAN**

##### **A. Rancangan Penelitian**

Penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian eksperimen. Model penelitian yang digunakan yaitu *one group pretest-posttest design*. Mata pelajaran yang akan dilaksanakan dalam penelitian ini yaitu Ilmu Pengetahuan Alam (IPA). Materi yang diajarkan adalah perubahan lingkungan dan pengaruhnya terhadap daratan kelas IV semester II. Instrumen-instrumen penelitian yang dipersiapkan sebelum pelaksanaan adalah lembar observasi, kisi-kisi soal, soal evaluasi, RPP, dan media komik. Peneliti melaksanakan kegiatan belajar mengajar pada kelas eksperimen menggunakan media komik. Pada awal dan akhir kegiatan pembelajaran dilaksanakan pre-test dan post-test. Data yang diperoleh pada penelitian dijadikan output, berupa nilai peserta didik dari aspek kognitif. Data dianalisis dan kemudian diambil kesimpulan.

##### **B. Identifikasi Variabel Penelitian**

Secara teoritis variabel dapat didefinisikan sebagai atribut seseorang atau objek yang mempunyai “variasi” antara satu orang dengan yang lain atau obyek dengan obyek yang lain Hatch dan Farhady (dalam Sugiyono, 2013:3). Sedangkan menurut (Arifin, 2011:185) Variabel merupakan suatu fenomena yang bervariasi atau

suatu faktor yang jika diukur akan menghasilkan skor yang bervariasi.

Dari pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa variabel adalah suatu objek penelitian yang menjadi titik fokus perhatian dalam penelitian dan merupakan suatu konsep yang tidak ketinggalan didalam penelitian. Identifikasi variabel penelitian merupakan sesuatu yang sangat penting dalam penelitian, maka harus dirumuskan secara jelas agar tepat sasaran dan mencapai tujuan yang diinginkannya.

### **C. Variabel Penelitian**

Penelitian ini menggunakan dua variabel yaitu variabel bebas (*independent variable*) (X) dan variabel terikat (*dependent variable*) (Y). Penelitian ini variabel–variabelnya adalah sebagai berikut :

1. Variabel bebas atau variabel independen adalah variabel yang memberi pengaruh. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel bebas adalah pengaruh media komik (X1).
2. Variabel terikat atau variabel dependen adalah variabel yang dipengaruhi. Dalam penelitian ini yang menjadi variabel terikat adalah prestasi belajar (Y1).

### **D. Definisi Operasional Variabel Penelitian**

Definisi operasional dalam penelitian sangat diperlukan yang mempunyai tujuan agar orang lain yang ingin melakukan penelitian serupa tidak salah dalam menafsirkan konsep variabel yang telah dilakukan oleh peneliti.

Dalam penelitian ini terdapat dua variabel, yaitu media komik dan prestasi belajar siswa. Kemudian peneliti menentukan definisi operasional dari dua variabel tersebut antara lain :

1. Media Komik

Komik merupakan media yang menggabungkan antara gambar dan tulisan dengan urutan cerita yang dapat menarik perhatian pembaca serta mudah untuk dipahami.

2. Prestasi Belajar IPA

Prestasi belajar IPA adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh individu tentang peristiwa yang berhubungan dengan alam yang disebabkan dari berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun luar.

## **E. Setting Penelitian dan Subjek Penelitian**

1. Setting Penelitian

Penelitian ini akan dilaksanakan di kelas IV Semester II Tahun Pelajaran 2015 / 2016 Sekolah Dasar Negeri 1 Kupon Kecamatan Pringsurat Kabupaten Temanggung.

2. Subyek Penelitian

Subjek penelitian adalah individu-individu yang menjadi sasaran penelitian. Subjek penelitian mempunyai kedudukan yang sentral karena pada subyek penelitian itulah data tentang variabel yang diteliti dan diamati oleh peneliti (Arikunto, 2006 : 90).

Dalam hal ini peneliti akan menguraikan hal-hal berikut :

a. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang terdiri dari manusia, benda-benda, hewan, tumbuh-tumbuhan, gejala-gejala, nilai tes, atau peristiwa-peristiwa sebagai sumber data yang memiliki karakteristik tertentu di dalam suatu penelitian Hadari Nawawi 1983 dikutip oleh (Margono, 2003:118).

Jadi populasi adalah seluruh data yang menjadi pusat perhatian dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang telah ditentukan. Maka, data tersebut berhubungan dengan populasi bukan manusianya. Karena setiap manusia memberikan suatu data, maka ukuran populasi tersebut sama banyak dengan jumlah manusianya. Populasi dalam penelitian ini yaitu kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Kupon Pringsurat yang berjumlah 26 siswa.

b. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi untuk dijadikan suatu contoh dengan menggunakan cara-cara tertentu. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi (Sugiyono, 2013 : 62). Sampel dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 1 Kupon Pringsurat yang berjumlah 26 siswa.

### c. Teknik Sampling

Teknik sampling adalah cara untuk menentukan sampel yang jumlahnya sesuai dengan ukuran sampel yang akan dijadikan sumber data sebenarnya, dengan memperhatikan sifat-sifat dan penyebaran populasi agar diperoleh sampel yang representatif (Margono, 2003 : 125). Sedangkan, menurut (Sugiyono,2013:62) teknik sampling adalah merupakan teknik pengambilan sampel. Teknik sampling dibedakan menjadi 2 yaitu *Probability Sampling* dan *Nonprobability Sampling*.

Teknik sampling dalam penelitian ini menggunakan *Nonprobability Sampling* jenis *sampling jenuh* atau *total sampling*. *Sampling jenuh* adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2013:68).

## F. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data merupakan suatu hal yang sangat penting dalam penelitian, metode pengumpulan data merupakan strategi untuk mengumpulkan data yang diperlukan dalam penelitian. Metode pengumpulan data ialah teknik atau cara-cara yang dapat digunakan oleh peneliti untuk mengumpulkan data (Sudaryono, Margono, & Rahayu, 2013:29). Dalam penelitian perlu menggunakan metode yang tepat agar mendapatkan data yang objektif. Metode pengumpulan data



yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan tes dan observasi. Dibawah ini akan diuraikan teknik penelitian sebagai cara yang dapat ditempuh untuk mengumpulkan data, yaitu :

1. Tes

Tes adalah suatu teknik pengukuran yang didalamnya terdapat berbagai pertanyaan, pernyataan, atau serangkaian tugas yang harus dikerjakan atau dijawab oleh responden (Arifin, 2011:226).

2. Observasi

Observasi yaitu melakukan pengamatan secara langsung ke objek penelitian untuk melihat dari dekat kegiatan yang dilakukan (Sudaryono, Margono, & Rahayu, 2013:38).

### **G. Instrumen Pengumpulan Data**

Instrumen merupakan komponen kunci dalam suatu penelitian. Mutu instrumen akan menentukan mutu data yang digunakan dalam penelitian. Instrumen pengumpulan data adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya (Suharsimi, 2004:38). Data yang telah dikumpulkan digunakan untuk menguji hipotesis dan akan dijadikan sebagai landasan dalam pengambilan kesimpulan sehingga pengambilan data haruslah benar.

Pada penelitian ini peneliti menggunakan dua instrumen berupa :

1. Soal tes

Soal yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam (IPA) dengan materi perubahan lingkungan semester II kelas IV.

2. Pedoman observasi

Pedoman observasi pada penelitian ini mengacu pada aspek-aspek yaitu *visual activity*, *oral activity*, *listening activity*, *writing activity*, *mental activity*, dan *emotional activity*.

#### **H. Validitas dan Reliabilitas**

Pada penelitian ini dilakukan uji validitas dan reliabilitas untuk mengetahui kesahihan dan keandalan suatu instrumen. Penjelasan validitas dan reliabilitas adalah sebagai berikut :

a. Validitas

Validitas adalah seberapa jauh alat dapat mengukur hal atau subjek yang ingin diukur (Hasan, 2010:15). Kemudian, validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Sebuah instrumen dikatakan valid apabila dapat mengungkapkan data dari variabel yang diteliti secara tepat (Irwanto, 2012:1). Tinggi rendah validitas instrumen menunjukkan sejauh mana data yang terkumpul tidak menyimpang dari gambaran tentang variabel yang dimaksud.

Pengumpulan data dilakukan dengan dua cara yaitu metode tes dan observasi. Uji validitas observasi dilakukan dengan cara *Professionalisme Judgement*. *Professionalisme Judgement* yang dimaksud berupa mengkonsultasikan dan mendiskusikan instrumen penelitian kepada dosen PGSD Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Magelang Ibu Dhuta Sukmarani, M.Si serta guru kelas IV Ibu Rusmiyati, S.Pd Sekolah Dasar Negeri 1 Kopen. Selanjutnya uji validitas instrumen tes diolah dengan menggunakan bantuan *komputer SPSS Windows Release 16*.

b. Reliabilitas

Reliabilitas adalah seberapa jauh konsistensi alat ukur untuk dapat memberikan hasil yang sama dalam mengukur hal dan subjek yang sama (Hasan, 2010:15). Uji reliabilitas dilakukan setelah melakukan uji validitas. Uji reliabilitas diolah dengan menggunakan bantuan *komputer SPSS Windows Release 16*.

**I. Desain Penelitian**

Ahli penelitian yang banyak berbicara tentang model-model atau desain eksperimen adalah *Campbell* dan *Stanley*. Di dalam bukunya *Experimental and Quasi-Experimental Designs for Research*. Kedua ahli tersebut mengelompokkan penelitian eksperimen menjadi dua yaitu: eksperimen murni (*true experimental*) dan eksperimen pura-pura (*quasi experimental*) Suharsimi (2013:209-210).

Desain penelitian pada dasarnya merupakan keseluruhan proses pemikiran tentang hal-hal yang akan dilakukan dalam penelitian tersebut. Desain penelitian yang digunakan yaitu penelitian *quasi experimental* dengan jenis *one group pretest – posttest design*.

Penelitian ini dilaksanakan pada satu kelas saja tanpa adanya kelompok kontrol atau kelompok pembanding. Penelitian yang akan dilakukan disini menggunakan satu macam perlakuan (*treatment*) yaitu media komik.

Penelitian jenis ini sebelum siswa diberikan perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan media komik, terlebih dahulu dilakukan pengukuran awal biasa disebut dengan *pretest* untuk mengetahui hasil belajar yang diperoleh siswa, kemudian dilakukan proses belajar mengajar. Pada saat pembelajaran siswa diberikan suatu perlakuan dengan menggunakan media komik untuk membantu mempermudah siswa dalam memahami pelajaran, setelah diberikan perlakuan maka diadakan pengukuran akhir atau yang disebut dengan *posttest*.

Quasi experimental dengan jenis *one group pretest – posttest design* dapat di skema sebagai berikut :

<i>Pretest</i>	<i>Treatment</i>	<i>Posttest</i>
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>

Gambar 1  
Skema *one group pretest – posttest design*

Keterangan :

$O_1$  : Pengukuran awal tentang prestasi belajar siswa sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan komik.

$X$  : Perlakuan/ *Treatment*, berupa media komik.

$O_2$  : Pengukuran akhir tentang hasil belajar siswa setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik.

Perbedaan antara hasil pengukuran awal terhadap hasil belajar siswa sebelum diberikan perlakuan ( $O_1$ ) dengan hasil pengukuran akhir terhadap hasil belajar siswa sesudah diberikan perlakuan ( $O_2$ ) yakni  $O_2 - O_1$  diasumsi merupakan efek dari perlakuan/*treatment* berupa media komik.

#### **J. Prosedur Penelitian**

Prosedur penelitian merupakan langkah-langkah yang akan dilaksanakan dalam penelitian. langkah-langkah penelitian ini mengacu teori Suharsimi Arikunto.

Menurut (Suharsimi, 2013:209) Strategi dan langkah-langkah penelitian eksperimen pada dasarnya sama dengan strategi dan langkah-langkah penelitian pada umumnya, yaitu:

3. Peneliti mengadakan studi literatur untuk menemukan permasalahan.

Pada penelitian ini peneliti melakukan studi literatur melalui tanya jawab dengan guru kelas untuk menemukan suatu permasalahan. Permasalahan pada kelas ini yaitu hasil ulangan IPA materi perubahan lingkungan kurang memuaskan, dikarenakan

materi yang terlalu banyak sehingga membuat siswa malas untuk membaca.

4. Mengadakan identifikasi dan merumuskan permasalahan.

Setelah menemukan permasalahan melakukan identifikasi untuk mengatasi suatu permasalahan dengan tepat dan akurat. Untuk mengatasi permasalahan tersebut peneliti memilih komik untuk dijadikan media pembelajaran agar siswa semangat dalam belajar sehingga prestasi belajar dapat meningkat.

5. Merumuskan batasan istilah, pembatasan variabel, hipotesis, dan dukungan teori.

Peneliti membedakan dua variabel yaitu variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebasnya yaitu media komik sedangkan variabel terikatnya yaitu prestasi belajar. Hipotesis yang dapat dikemukakan yaitu media komik dapat berpengaruh terhadap prestasi belajar IPA.

6. Menyusun rencana eksperimen.

Pada penelitian ini peneliti merencanakan menggunakan desain *quasi eksperimental* dengan jenis *one group pretest-posttest*. Dalam penelitian ini yang digunakan sebagai sampel yaitu kelas IV tanpa adanya kelompok pembandingan. Kemudian peneliti menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran sesuai dengan materi yang telah ditentukan, menetapkan standar kompetensi dan kompetensi dasar yang digunakan dalam penelitian, mempersiapkan bahan ajar media

komik sesuai dengan pokok bahasan, membuat kisi-kisi instrumen tes, membuat instrumen penelitian berbentuk tes objektif beserta kunci jawaban, dan membuat lembar observasi atau pengamatan. Sebelum instrumen digunakan terlebih dahulu dilakukan uji coba instrumen.

7. Melaksanakan eksperimen.

Pelaksanaan penelitian dilakukan selama 6 hari. Hari pertama guru memasuki kelas yang akan dijadikan penelitian dengan memberikan soal *pretest* yang berjumlah 20 butir soal yang telah divalidasi. Hari kedua, ketiga, keempat dan kelima guru memberikan perlakuan kepada siswa saat pembelajaran dengan menggunakan media komik. Selama pembelajaran berlangsung siswa juga diamati aktivitasnya dengan menggunakan lembar observasi atau pengamatan. Kemudian hari ke enam guru memberikan *posttest* dengan soal yang sama seperti *pretest* berjumlah 20 butir soal.

6. Memilih data sedemikian rupa sehingga yang terkumpul hanya data yang menggambarkan hasil murni dari kelompok eksperimen maupun kelompok pembandingan.

Data yang diperoleh setelah melakukan penelitian yaitu hasil *pretest* yang dilakukan pada awal penelitian. Hasil observasi atau pengamatan selama pemberian perlakuan dan hasil *posttest* yang dilakukan pada akhir penelitian.

7. Menggunakan teknik yang tepat untuk menguji signifikansi agar dapat diketahui secara cermat bagaimana hasil dari kegiatan eksperimen.

Menganalisis dan mengolah data hasil penelitian diolah dengan menggunakan bantuan *komputer SPSS Windows Release 16*.

#### **K. Teknik Analisis Data**

Analisis data bertujuan untuk menjawab problematika, membuktikan atau menguji hipotesis penelitian yang telah diajukan. Hipotesis yang akan diuji dalam penelitian ini berkaitan dengan ada tidaknya pengaruh media komik untuk meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran IPA.

Pengolahan data atau analisis data menggunakan analisis data statistik. Analisis data statistik adalah pengolahan data yang dilakukan terhadap data yang berupa angka (Zuriah, 2006:198). Karena data berupa angka maka dapat secara langsung dilakukan penskoran (penilaian).

Peneliti menggunakan bantuan *komputer SPSS Windows Release 16* dengan uji statistik teknik *One Sample t-test*. *One Sample t-test* adalah pengujian yang dilakukan terhadap satu sampel yang pada prinsipnya ingin menguji apakah suatu nilai tertentu (yang diberikan sebagai pembanding) berbeda secara nyata atau tidak dengan rata-rata sebuah sampel (Santoso, 2009 : 163–164)



## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **A. Kesimpulan**

##### 1. Teori

###### a. Prestasi Belajar IPA

Prestasi belajar IPA adalah hasil belajar yang telah dicapai oleh individu tentang peristiwa yang berhubungan dengan alam yang disebabkan dari berbagai faktor yang mempengaruhi baik dari dalam maupun luar.

###### b. Media Komik

Media komik adalah segala bentuk pengantar pesan atau informasi dengan menggabungkan antara gambar dan tulisan dengan urutan cerita yang menarik.

##### 2. Hasil Penelitian

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media komik terhadap prestasi belajar pada mata pelajaran IPA. Hal ini terlihat dari perbedaan yang signifikan rata-rata hasil belajar *Pretest* dan *Posttest*, dibuktikan dengan hasil uji "*t*" diperoleh *mean pretest* 68.46 dan *mean posttest* 87.31. Dari perolehan tersebut jelas bahwa ada peningkatan sebelum dan setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik.

## **B. Saran**

Berdasarkan kesimpulan diatas selanjutnya diajukan beberapa saran yang berguna untuk dijadikan pertimbangan dalam meningkatkan hasil belajar siswa, yaitu:

### **1. Bagi Guru**

Guru hendaknya menggunakan media komik sebagai salah satu media pembelajaran, sebab media komik dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap prestasi belajar siswa, khususnya prestasi belajar siswa mata pelajaran IPA materi perubahan lingkungan.

### **2. Bagi Peneliti Selanjutnya**

Hendaknya dilakukan penelitian lanjutan guna memastikan validitas hasil penelitian tersebut serta untuk mengetahui apakah pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat diterapkan dan memberikan hasil yang lebih baik pada semua mata pelajaran dengan materi yang berbeda.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi, Abu & Supriyono, Widodo. 2013. *Psikologi Belajar*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ahmad, Zainal Arifin. 2012. *Perencanaan Pembelajaran dari Desain sampai Implementasi*. Yogyakarta: Pedagogia
- Arifin, Zainal. 2011. *Penelitian Pendidikan Metode dan Paradigma Baru*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Arsyad, Azhar. 2014. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Basleman, Anisah & Mappa, Syamsu. 2011. *Teori Belajar Orang Dewasa*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Bonneff, Marcell. 2008. "*Komik Indonesia*". Jakarta: Gramedia.
- Daryanto. 2013. *Media Pembelajaran Peranannya Sangat Penting Dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.
- Fatra, Maifalinda. 2008. "*Penggunaan KOMET (Komik Matematika) Pada Pembelajaran Matematika di MI*". Jurnal ALGORITMA Vol 3. no.1.
- Hamalik, Oemar. 2005. *Proses Belajar Mengajar*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Hasan, Iqbal. 2010. *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*. Jakarta: PT. Bumi Aksara.
- Irwanto. 2012. *Komputasi Data Statistik Untuk Penelitian*. Jakarta: PT.Rosdakarya.
- Margono. 2003. *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Mediawati, Elis. 2011. "*Pembelajaran Akuntansi Keuangan Melalui Media Komik Untuk Meningkatkan Prestasi Mahasiswa*". Jurnal Penelitian Pendidikan Vol. 12 No. 1. Hlm. 70.
- Mutiara, Asti. 2014. Komik sebagai media pembelajaran. <http://astimutiara.blogspot.co.id/> (diunduh 18 januari 2015)
- Pasaribu, Annisa Nurul Aini. 2014. "*Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa IPA Pada Konsep Kondisi Lingkungan Terhadap Kesehatan*". Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta . Skripsi (Tidak Diterbitkan).
- Samatowa, Usman. 2011. *Pembelajaran IPA Di Sekolah Dasar*. Jakarta: PT. Indeks.

- Sudaryono., Margono, Gaguk., & Rahayu, Wardani. 2013. *Pengembangan Instrumen Penelitian Pendidikan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sudjana, Nana & Rivai, Ahmad. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: PT. Sinar Baru Algesindo.
- Sugiyono. 2013. *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi, Arikunto. 2004. *Evaluasi Program Pendidikan : Pedoman Teoritis Praktis Bagi Praktisi Pendidikan*. Jakarta : Bumi Aksara
- \_\_\_\_\_. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : PT Rineka Cipta
- \_\_\_\_\_. 2013. *Managemen Penelitian*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Susanto, Ahmad. 2015. *Teori Belajar Dan Pembelajaran Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Prenadamedia group.
- Syah, Muhibbin. 2012. *Psikologi Pendidikan dengan Pendekatan Baru*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya
- Waluyanto, Heru Dewi. 2005. "Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran". *Jurnal Nirmala* vol. 7, No.1.
- Zulkifli. 2009. "Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Kimia Siswa Pada Konsep Reaksi Redoks". Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah Jakarta . Skripsi (Tidak Diterbitkan).
- Zuriah, Nurul. 2006. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.