

**PENGGUNAAN MEDIA KOMIK PADA MATERI
SATUAN BERAT TEMA 6 SISWA KELAS II SD
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR**

Skripsi

diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan

Oleh:

Khairani

1811080088



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
STKIP BINA BANGSA GETSAMPENA BANDA ACEH
KOTA BANDA ACEH
2021**

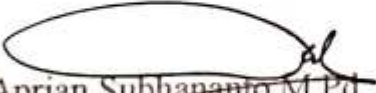
PERSETUJUAN PEMBIMBING

Nama : Khairani
NIM : 1811080088
Program Studi : PGSD
Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Pada Materi Bangun Datar Tema 6 Siswa Kelas II SD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.

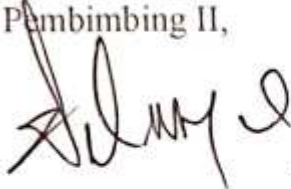
Skripsi ini telah disetujui oleh Pengkaji I untuk diajukan pada ujian skripsi program sarjana.

Banda Aceh, 1 Februari 2021

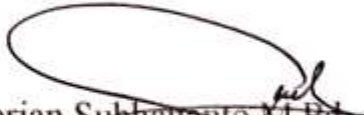
Pembimbing I,


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN.1320048701

Pembimbing II,


Helminsyah, M.Pd
NIDN.1320108501

Mengetahui,
Ketua Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar


Aprian Subhananto, M.Pd
NIDN.1320048701

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR	i
ABSTRAK	iii
DAFTAR ISI	iv
DAFTAR TABEL	vi
DAFTAR GAMBAR	vii
DAFTAR LAMPIRAN	viii
BAB I PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Masalah	1
1.2. Rumusan Masalah.....	5
1.3 Batasan Masalah.....	5
1.4 Tujuan Penelitian	5
1.5 Manfaat Penelitian	5
1.6. Definisi Operasional.....	6
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	8
2.1. Pengertian Media Pembelajaran.....	8
2.2 Media Komik	9
2.2.1 Pengertian Media Komik.....	9
2.2.2 Bentuk Komik.....	10
2.2.3 Kelebihan dan kekurangan Komik Book.....	11
2.2.4 Komik Sebagai Media Pembelajaran	12
2.3. Hasil Belajar.....	12
2.3.1 Pengertian Hasil Belajar	12
2.3.2 Indikator Hasil Belajar.....	13
2.3.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	16
2.3.3 Teknik Penilaian Hasil Belajar	17
2.4. Pembelajaran Matematika	19

2.5. Penelitian Relevan.....	24
2.6. Kerangka Berpikir.....	27
BAB III METODE PENELITIAN	28
3.1. Desain Penelitian.....	28
3.2. Tempat dan waktu Penelitian.....	32
3.3. Subjek Penelitian.....	32
3.4. Kriteria Keberhasilan Tindakan.....	32
3.5 Teknik Pengumpulan Data.....	33
3.6 Instrumen Penelitian.....	35
3.7. Teknik Pengolahan Data	36
3.7.1 Analisis Aktivitas Guru dan Siswa.....	36
3.7.2 Analisis Hasil Belajar Siswa	37
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	40
4.1. Deskripsi Lokasi Penelitian.....	40
4.2. Deskripsi Hasil Penelitian	41
4.2.1 Deskripsi Kondisi Awal.....	41
4.2.2 Hasil Pelaksanaan Siklus I.....	43
4.2.3 Deskripsi Aktivitas Siklus I.....	47
4.2.4 Deskripsi Aktivitas Siklus II.....	54
4.3. Pembahasan Hasil Penelitian	57
4.3.1 Deskripsi Aktivitas Siswa.....	57
4.3.2 Deskripsi Aktivitas Guru	57
4.3.3 Perbandingan Hasil Belajar Prasiklus, Siklus I dan Siklus II.....	58
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	60
5.1 Kesimpulan	60
5.2 Saran.....	60
DAFTAR PUSTAKA	61

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Matematika merupakan bahasa simbolis yang mempunyai fungsi praktis dan teoritis. Fungsi simbolis untuk mengekspresikan hubungan kuantitatif dan keruangan. Sedangkan fungsi teoritisnya untuk memudahkan berpikir. Matematika adalah bakal bagi peserta didik untuk berpikir logis, analitis, sistematis, kritis dan kreatif. Matematika juga merupakan ilmu yang kajian obyeknya bersifat abstrak menurut Johson dan Myklebust dalam Sundayana, (2014:2).

Matematika merupakan salah satu komponen dari serangkaian mata pelajaran yang mempunyai peranan penting dalam pendidikan. Matematika merupakan salah satu bidang studi yang mendukung perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Namun sampai saat ini masih banyak siswa yang merasa matematika sebagai mata pelajaran yang sulit, tidak menyenangkan, bahkan sangat menakutkan. Hal ini dikarenakan masih banyak siswa yang mengalami kesulitan-kesulitan dalam mengerjakan soal-soal matematika.

Marti dalam Sundayana (2014:2) mengemukakan bahwa, meskipun matematika dianggap memiliki tingkat kesulitan yang tinggi, namun setiap orang harus mempelajari karena matematika merupakan sarana untuk memecahkan masalah sehari-hari. Pemecahan masalah tersebut meliputi penggunaan informasi, penggunaan pengetahuan tentang bentuk dan ukuran, penggunaan pengetahuan tentang menghitung dan yang terpenting adalah kemampuan melihat serta menggunakan hubungan-hubungan yang ada.

Dalam proses pembelajaran matematika, guru dan siswa menjadi pelaku terlaksananya tujuan pembelajaran. Tujuan pembelajaran yang ini akan berjalan efektif ketika seluruh siswa mampu berperan secara aktif dan terjadi perubahan tingkah laku yang positif. Perubahan tingkah laku siswa kearah yang positif ini dapat dilihat dari hasil belajar siswa setelah melakukan proses pembelajaran. Susanto (2013:5) mengungkapkan hasil belajar merupakan perubahan- perubahan pada diri siswa yang menyangkut aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam kegiatan belajar. Hasil belajar ini didapatkan ketika melakukan proses tes soal evaluasi diakhir pembelajaran dengan harapan memiliki perubahan siswa menyangkut kognitif.

Menurut Bruner dalam Hawa (2014) belajar merupakan proses kognitif yang terjadi dalam diri seseorang. Ada tiga proses kognitif yang terjadi dalam belajar yaitu:(1)proses pemerolehan informasi baru,(2)proses mentransformasikan informasi yang diterima dan (3) proses menguji atau mengevaluasi relevansi dan ketepatan pengetahuan. Proses perolehan informasi baru, dapat terjadi melalui kegiatan membaca, mendengarkan penjelasan guru mengenai materi yang diajarkan atau mendengar/melihat audiovisual, dan lain-lain. Dalam pembelajaran matematika yang abstrak, siswa memerlukan alat bantu berupa media pembelajaran untuk memperoleh informasi baru tentang materi yang diajarkan. Dalam pelaksanaan proses pembelajaran matematika tersebut diperlukan media pembelajaran yang bertujuan untuk membantu guru menyampaikan materi.

Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran,

perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif (Sukiman, 2012:29).

Salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan kognitif dalam proses belajar mengajar siswa, yaitu dengan digunakannya media pembelajaran yang menarik, seperti Media Komik. Menurut penelitian terdahulu Udil (2019) bahwa Media Komik dapat meningkatkan hasil belajar matematika pada siswa kelas VII SMPN 8 Lambaleda. Media komik adalah media visual komunikatif dalam menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa dan membantu untuk mempunyai gambaran terhadap isi bacaan sehingga membuat siswa mudah memahami dan mengerti konsep yang akan diajarkan.

Berdasarkan dokumentasi yang dihimpun oleh penulis pada tanggal 15 Januari 2021 dari tahun ke tahun, nilai hasil belajar kognitif siswa tidak mencapai KKM dan ketuntasan klasikal. Tahun 2018 siswa mendapatkan rata-rata 69,33 dengan ketuntasan klasikal 53,33 % dan tahun 2019 siswa mendapatkan rata-rata 68,75 dengan ketuntasan klasikal 53,13 % dan tahun 2020 siswa mendapatkan rata-rata 69,62 dengan ketuntasan klasikal 42,31 % pada proses pembelajaran matematika pada materi satuan berat KD. 3.6. Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Tema 6 Merawat hewan dan tumbuhan siswa di kelas II-B SD Negeri 22 Banda Aceh belum memenuhi KKM sekolah yang ditentukan yaitu 72, sehingga penulis tertarik untuk menggunakan media komik karena belum pernah digunakan pada media pembelajaran Matematika kelas II sebelumnya. Media yang menarik dan disusun menggunakan percakapan-percakapan yang disertai

gambar dan ilustrasi dapat memotivasi siswa agar lebih menyukai matematika serta membantu siswa untuk memahami konsep satuan berat. Dilihat dari nilai hasil belajar siswa kelas II-B pada semester genap tahun pelajaran 2020/2021 pada KD 3.6 yaitu dari 26 siswa hanya 42,31% (11 siswa) yang sudah memenuhi KKM, sedangkan 57,69 (15 siswa) yang belum memenuhi KKM.

Tabel 1.1 Data kemampuan Siswa pada KD 3.6 Satuan Berat Benda

No	Indikator	Presentase (%)
1.	Siswa dapat mengidentifikasi satuan berat untuk mengukur benda.	15,38%
2.	Siswa dapat menemukan kesetaraan ukuran benda (ons, gram dan kilogram).	19,23%
3.	Siswa dapat membandingkan satuan berat benda dengan menggunakan simbol > (Lebih Berat), < (lebih ringan) dan = (Sama Berat)	23,08%

Hal ini menunjukkan bahwa keberhasilan belajar siswa masih rendah pada KD 3.6 dikarenakan ketuntasan klasikal $\leq 57,69\%$ dalam pembelajaran Matematika tentang Menjelaskan dan menentukan panjang (termasuk jarak), berat, dan waktu dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari. Diharapkan Pada KD.3.6 anak-anak dituntut untuk memahami konsep satuan berat benda yang bertujuan untuk mengetahui berat benda dalam satuan baku, yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari.

Untuk itu diperlukan media sebagai salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan kognitif siswa untuk mengidentifikasi satuan berat. Berdasarkan latar belakang diatas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian "PENGUNAAN MEDIA KOMIK PADA SATUAN BERAT TEMA 6 SISWA KELAS II SD UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR".

1.2 Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana penggunaan Media Komik Pada Satuan Berat Tema 6 Siswa Kelas II SD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar ?

1.3 Batasan Masalah

Penelitian ini dibatasi pada pembahasan permasalahan. Pembatasan masalah dalam penelitian adalah Penggunaan Media Komik Pada Satuan Berat Tema 6 Siswa Kelas II SD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui Penggunaan Media Komik Pada Satuan Berat Tema 6 Kelas II SD 22 Banda Aceh dalam Meningkatkan Hasil Belajar.

1.5 Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian mengenai “Penggunaan Media Komik Pada Satuan Berat Tema 6 Siswa Kelas II SD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar” diharapkan dapat memperoleh manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan keilmuan dan pengetahuan tentang bagaimana penggunaan media komik dalam meningkatkan pemahaman siswa dan

meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran matematika siswa Sekolah Dasar.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis dapat memperluas pengetahuan tentang pengembangan media pembelajaran matematika di sekolah dasar, dan menjadi bekal ketika memasuki dunia pendidikan
- b. Sebagai masukan bagi guru agar mampu meningkatkan pengembangan media dalam pembelajaran matematika di kelas II.
- a. Sebagai motivasi bagi peserta didik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar dalam pembelajaran matematika di kelas II.

1.6 Definisi Operasional

Untuk mempermudah penelitian ini, maka peneliti mendefinisikan kata-kata penting yang menjadi pokok pembahasan, sebagai berikut:

1. Media Komik.

Menurut Gumelar (2011:7) yang menyatakan bahwa “Media Komik merupakan urutan gambar yang di tata sesuai tujuan filosofi dari pembuatnya sehingga pesan cerita di dalamnya dapat tersampaikan, komik juga cenderung diberi lettering yang disesuaikan dengan kebutuhan yang diperlukan”. Dalam penelitian ini media komik dimaksudkan adalah sebagai media komik dirancang sesuai kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan.

2. Hasil Belajar

Menurut Susanto (2013:5) “Hasil belajar yaitu perubahan- perubahan yang terjadi pada diri siswa, baik yang menyangkut aspek kognitif sebagai hasil dari kegiatan belajar”. Secara sederhana, yang dimaksud dengan hasil belajar siswa adalah

kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Karena belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Hasil belajar adalah perubahan atau tingkat keberhasilan siswa dalam mempelajari materi di sekolah yang dinyatakan dalam bentuk skor diperoleh melalui hasil tes. Indikator hasil belajar terjadi jika siswa mengalami perubahan sikap perilaku serta kognitifnya setelah melakukan proses pembelajaran dan memperoleh sebuah skor dari tes yang dilakukan. Indikator keberhasilan dalam penelitian ini adalah daya serap yang ditentukan dari KKM.

