

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA BUKU BERBASIS CERITA
BERGAMBAR (CERGAM) TERHADAP HASIL BELAJAR
SISWA KELAS IV SDN 4 REJANG LEBONG**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (SI)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH:

RHEVI SHAPUTRI

NIM. 19591182

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2024**

Hal: Pengajuan Skripsi

Kepada

Yth. Bapak Rektor IAIN Curup

di- Curup

Assalamualaikum wr.wb

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya, maka kami berpendapat bahwa skripsi saudara mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul: **“Pengaruh Penggunaan Media Buku Tematik Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong”**, sudah dapat diajukan dalam sidang munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan, terimakasih.

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Curup, 2023

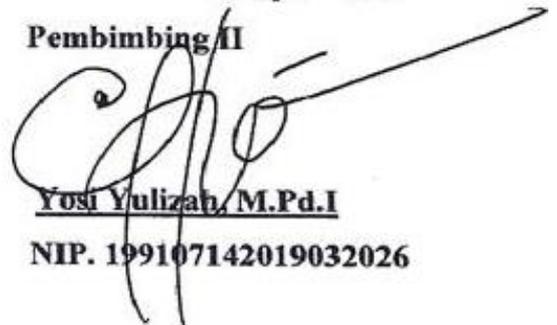
Pembimbing I



Dr. Edi Wahyudi, M. TPd

NIP. 197303131997021001

Pembimbing II



Yosi Yulizah, M.Pd.I

NIP. 199107142019032026

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rhevi Shaputri
NIM : 19591182
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Buku Tematik Berbasis
Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa
Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar sarjana di suatu perguruan tinggi, dan sepanjang pengetahuan penulis juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan orang lain, kecuali secara tertulis diajukan atau menjadi rujukan dalam naskah ini dan disebutkan dalam referensi. Apabila kemudian terbukti pernyataan ini tidak benar, saya bersedia menerima hukuman atau sanksi dengan peraturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, semoga dapat dipergunakan sebagai semestinya.

Curup, 2024

Rhevi Shaputri
NIM. 19591182



LEMBAR PENGESAHAN



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP
FAKULTAS TARBİYAH**

Jl. Dr. Ak Gani No. 01 Kotak Pos 108 Telp (0732) 2101102179 Fax
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admint@iaincurup.ac.id Pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: /In.34/F.T/I/PP.00.9/ /2024

Nama : Rhevi Shaputri
NIM : 19591182
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Penggunaan Media Buku Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong

Telah dimunaqasahkan dalam sidang terbuka Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup pada:

Hari/ Tanggal : Selasa, 13 Febuari 2024
Pukul : 11.00-12.30 WIB
Tempat : Ruang Laboratorium Microteaching Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Bidang Ilmu Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Dr. Edi Wahyudi, M.FPd
NIP. 197303131997021001

Sekretaris,

Yosi Yulizah, M.Pd. I
NIP. 199005232019031006

Penguji I,

Dr. Guntur Gunawan, M.Kom
NIP. 198007032009011007

Penguji II,

Siti Zulaiha, M.Pd. I
NIP. 198308202011012008



KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamualakum Wr.Wb

Alhamdulillah, segala puji hanya milik Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul : **“Pengaruh Penggunaan Media Buku Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong”**. Shalawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita Nabi Muhammad SAW yang mana beliaulah menjadi panutan kita sampai akhir zaman.

Dalam proses penyusunan skripsi ini, penulis menyadari banyak mendapat dorongan dan bantuan dari berbagai pihak, yang merupakan pengalaman yang tidak dapat diukur secara materi, namun dapat membukakan mata penulis dalam menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu. Oleh karena itu dalam kesempatan ini penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Rektor IAIN Curup, Prof. Dr. Idi Warsah, M.Pd. I.
2. Wakil Rektor I IAIN Curup, Dr. Yusefri, M.Ag.
3. Wakil Rektor II IAIN Curup, Dr. Muhammad Istan, SE., M.Pd., MM.
4. Wakil Rektor III IAIN Curup, Dr. Drs. Nelson, M.Pd.I.
5. Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Prof. Dr.Sutarto, S.Ag., M.Pd.I.
6. Kepala Program Studi Pendidikan Guru Madsah Ibtidaiyah Agus Riyan Oktori, M.Pd.I

7. Penasehat Akademik Dra, Ratnawati, M.Pd. yang telah memberi petunjuk selama menjadi Penasehat Akademik
8. Dr. Edi Wahyudi, M.TPd Selaku Pembimbing I yang telah memberikan banyak waktu untuk memberi petunjuk dalam penulisan skripsi ini.
9. Yosi Yulizah, M.Pd.I Selaku Pembimbing II yang telah memberikan bimbingan serta masukan yang sangat berarti bagi penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Bapak dan ibu dosen sebagai pengajar PGMI yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaanya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institusi pendidik

Curup, 2024

Penulis

Rhevi Shaputri

Nim. 19591182

MOTTO

*"Aku tau, bahwa engkau sanggup melakukan segala sesuatu, dan tidak ada
rencanamu yang gagal"*

(Q.S. Ayub 42:2)

Tidak ada yang terlalu cepat ataupun terlambat. Semua berjalan sesuai dengan ketentuan waktu takdir yang tepat. Mungkin prosesmu memang tidak cepat, tetapi rencana Allah pasti tepat. Kita tidak tahu hasilnya seperti apa, tapi kita selalu yakin bahwa rencana Allah itu luar biasa.

PERSEMBAHAN

Dengan menyebut nama Allah yang maha pengasih lagi maha penyayang, Allah menjanjikan pahala untuk orang-orang yang menuntut ilmu. Kusadari dalam keberhasilan yang kudapat bukan milikku sendiri, ada banyak doa yang mengiringi disetiap langkah yang kujalani hingga aku bisa menyelesaikan karya sederhana ini. Tiada lembar yang paling inti dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan. Terlambat lulus atau lulus tidak tepat waktu bukanlah sebuah kejahatan, bukan pula sebuah aib. Alangkah kerdilnya jika mengukur kecerdasan seseorang hanya dari siapa yang paling cepat lulus. Bukankah sebaik-baiknya skripsi adalah skripsi yang selesai? Karena mungkin ada suatu hal dibalik itu semua, dan percayalah alasan saya disini merupakan alasan yang sepenuhnya baik.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

1. Cinta pertama dan panutanku, Ayahanda Suryadi. Beliau memang tidak merasakan pendidikan yang tinggi, namun beliau mampu mendiidk penulis, memotivasi, memberikan dukungan baik moral maupun material hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana.
2. Pintu surgaku, Ibunda Gusmiyati. Beliau sangat berperan penting dalam menyelesaikan program study penulis, beliau tak hentinya memberikan semangat, motivasi serta doa yang selalu beliau berikan hingga penulis mampu menyelesaikan studinya sampai sarjana. Beliau yang sangat ingin menjadi sarjana kala itu akan digantikan dengan tercapainya putrinya menjadi seorang sarjana.
3. Untuk adikku Refki Juwansyah, terimakasih sudah menjadi *mood booster* dirumah semoga keluarga kita diberi kebahagiaan didunia dan akhirat.

4. Kepada Kakek Kusnan dan Nenek Imah terima kasih atas dukungan selama ini, serta doa yang tulus dan terima kasih selalu memberikan doa yang terbaik kepada penulis.
5. Kepada keluarga besar dari Bapak (Suryadi), dan Ibu (Gusmiyati), terima kasih atas dukungan selama ini, serta doa yang tulus dan terima kasih selalu memberikan doa yang terbaik.
6. Kepada teman yaitu Romi, yang rumahnya menjadi tempat singgah dan pembuatan tugas selama perkuliahan terima kasih telah membantu, support dan dukungannya.
7. Kepada teman kelas yaitu Edo, Indah, Farizi, Selli, Rindi, teman seperjuangan kelas G yang selalu kumpul setiap perkuliahan terima kasih atas dukungan dan support kalian.
8. Kepada seluruh teman kelas G yaitu sekar ayu, sella, ansela, rikei, dan rinda terima kasih telah membantu dan support dan berjuang bersama.
9. Kepada teman-teman KKN terima kasih atas dukungan selama ini yang ikut serta dalam proses.
10. Kepada teman PPL Edo, Yudha, Ayu, Ansela, Farizi, Rinda, Okta, Amel, Elvita yang telah membantu dan mendukung selama ini.
11. Untuk keluarga besar mahasiswa pendidikan guru madrasah ibtidaiyah (PGMI) 2019, teman-teman PGMI kelas G.
12. Untuk diriku sendiri terimakasih sudah berjuang dan bertahan bukan hal yang mudah bisa sampai di titik ini kamu hebat kamu luar biasa.
13. Untuk kamu abang berinisial R terimakasih atas suport, dukungan dan ikut serta menemani proses.
14. Terima kasih almamaterku IAIN Curup.

Dalam penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan kesalahan, karena itu segala kritik dan saran yang membangun akan menyempurnakan penulisan skripsi ini serta bermanfaat bagi penulis dan para pembaca.

ABSTRAK

RHEVI, NIM. 19591182 “**Pengaruh Penggunaan Media Buku Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong**” Sripsi pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di sekolah pada SDN 4 Rejang Lebong pembelajaran kelas IV, guru belum sepenuhnya menggunakan media sebagai penyampaian materi dan begitu tujuan penelitian ini untuk mengetahui sebelum dan sesudah dalam penggunaan media buku berbasis cerita bergambar dan apakah ada pengaruh penggunaan media buku berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa.

Pengumpulan data dilakukan melalui tes sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran. Analisis data menggunakan pendekatan statistik untuk menentukan apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Penelitian ini dilakukan uji kemampuan awal (*pretest*) ke siswa kelas IV. A SDN 4 Rejang Lebong yang berjumlah 23 orang terdiri dari 12 laki-laki dan 11 perempuan, dan uji kemampuan akhir (*posstest*) setelah pemberian perlakuan. Siswa kelas IV (empat) SDN 4 Rejang Lebong tersebut merupakan kelas eksperimen. Sedangkan kelas kontrol merupakan siswa kelas IV. C SDN 4 Rejang Lebong yang juga berjumlah 24 orang. Dalam penelitian ini, tes hasil belajar siswa diberikan sebanyak dua kali, yaitu tes ketika sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) dan diberikan perlakuan (*posttest*), dengan menggunakan soal-soal yang serupa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran memiliki pengaruh positif yang signifikan terhadap pencapaian hasil belajar siswa. Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah di peroleh memberikan kesimpulan bahwa dapat dilihat dari rata-rata *pretest*-*posttest* siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan media berbasis cergam sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar. Berdasarkan perhitungan uji hipotesis *paired sampel t test*, *pretest posttest* pada kelas eksperimen, diketahui nilai sig. (2-tailed) adalah 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest*, yang artinya ada pengaruh media buku berbasis cergam untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas V di SDN 4 Rejang Lebong.

Kata Kunci: Media Cerita Bergambar, Hasil Belajar

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	i
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	ii
LEMBAR PENGESAHAN.....	ii
KATA PENGANTAR.....	iv
MOTTO	vi
PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR BAGAN	xiii
LAMPIRAN	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah.....	5
D. Rumusan Masalah	5
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian.....	6
BAB II LANDASAN TEORI.....	9
A. Landasan Teori.....	9
1. Media Pembelajaran	9
2. Pembelajaran	15
3. Cerita Bergambar.....	22
4. Hasil Belajar.....	31
B. Kajian Penelitian Relevan.....	32
C. Kerangka Pikir Penelitian	35
D. Hipotesis Penelitian.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	39
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	39
B. Tempat dan Waktu Penelitian	41
C. Populasi dan Sampel Penelitian.....	41
D. Variabel Penelitian	42

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	43
F. Uji Instrumen Penelitian	45
G. Teknik Analisis Data	54
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	58
A. Hasil Penelitian	58
1. Deskripsi Data	58
2. Pengujian Prasyarat Analisis	63
3. Pengujian Hipotesis	65
4. Rekapitulasi Hasil Penelitian	67
B. Pembahasan	67
BAB V PENUTUP.....	75
A. Simpulan.....	75
B. Saran.....	75
DAFTAR PUSTAKA	77

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	40
Tabel 3.2 Jumlah Anggota Sampel.....	42
Tabel 3.3 lembar Observasi.....	45
Tabel 3.4 kisi-kisi soal pretes kelas eksperimen dan kontrol.....	47
Tabel 3.5 kisi-kisi soal postes kelas eksperimen dan kontrol.....	48
Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas.....	48
Tabel 3.7 Hasil Hitung Uji Validitas.....	50
Tabel 3.8 Hasil Uji Reabilitas.....	51
Tabel 3.9 Hasil Tingkat Kesukaran.....	52
Tabel 3.10 Hasil Daya Pembeda.....	54
Tabel 3.11 Hasil Hitung Daya Pembeda.....	54
Tabel 4.1 Nilai Pretest Kelas Eksperimen.....	56
Tabel 4.2 Nilai Posttest Kelas Eksperimen.....	57
Tabel 4.3 Nilai Pretest Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.4 Nilai Posttest Kelas Kontrol.....	58
Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas.....	61
Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas.....	62
Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis.....	63
Tabel 4.8 Hasil Uji Reabilitas.....	65

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir	37
Gafik 4.1 Rata-Rata Nilai Pretest Posttest Kelas Eksperimen Dan Kontrol	59

LAMPIRAN

Lampiran 1	81
Lampiran 2	86
Lampiran 3	89
Lampiran 4	92
Lampiran 5	99
Lampiran 6	100
Lampiran 7	102
Lampiran 8	104
Lampiran 9	106
Lampiran 10.....	107
Lampiran 11.....	108

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Guru memiliki peran yang cukup penting dalam meningkatkan mutu pendidikan. Dalam upaya menjalankan perannya sebagai seorang guru yang baik, guru dituntut untuk mampu melakukan kegiatan yang berkaitan dengan proses pembelajaran dengan menggunakan berbagai metode, media dan model pembelajaran yang ada serta mampu menyesuaikannya dengan materi yang akan dipelajari dalam proses pembelajaran. ¹

Proses belajar mengajar kehadiran media mempunyai peranan yang sangat penting, sebab dalam proses belajar mengajar ketidak jelasan bahan ajar yang digunakan oleh guru untuk peserta didik, dapat dibantu dengan menghadirkan media sebagai perantara untuk mentransfer ilmu. Kerumitan bahan ajar yang akan disampaikan kepada peserta didik dapat disederhanakan dengan bantuan media. Dalam kegiatan pembelajaran banyak sekali faktor yang menunjang untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran tersebut, salah satu faktor untuk menunjang keberhasilan itu ialah faktor media. ²

¹ Masruroh and Gunansyah, “Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas 3 SD YPI Darussalam Cerme-Gresik.” Jurnal JPGSD, Vol. 6. No. 2 (2018), hal. 198

² Nur Haqiqi and Benny Angga Permadi, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema 1 Subtema 1 Di Mi The Noor.” Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA), Vol. 2, No. 1, (Februari 2022), hal. 165

Media yang hendak digunakan seharusnya mampu membuat proses belajar mengajar menjadi lebih menyenangkan dan menarik, sehingga peserta didik mudah memahami apa yang disampaikan oleh guru. Media pembelajaran yang bervariasi dapat menumbuhkan semangat peserta didik dalam proses belajarnya, dengan bertambahnya semangat peserta didik tentunya dapat mempengaruhi hasil belajar yang diperoleh. Oleh karena itu seorang guru harus mampu memilih dan merencanakan media apa yang cocok untuk digunakan dalam pembelajaran.

Media memegang peran yang penting dalam pembelajaran, salah satu unsur dalam proses komunikasi yang sangat menonjol perannya bagi pembelajaran adalah media.³ Media gambar merupakan bentuk kartun yang mengungkapkan karakter satu atau beberapa tokoh yang diperankan dalam suatu cerita dan secara implisit memuat konsep-konsep. Media gambar yang menarik dan menyenangkan dapat memotivasi siswa dalam belajar.⁴

Media cerita bergambar menjadi pilihan karena adanya kecenderungan banyak siswa, terutama siswa SD lebih menyenangi bacaan media hiburan seperti media gambar dan majalah jika dibandingkan dengan membaca buku pelajaran. Jika media gambar disusun secara sistematis sesuai dengan tujuan pembelajaran, maka media gambar dapat dijadikan “teman yang baik” dalam belajar.

Media cerita bergambar merupakan media yang kreatif dan efektif untuk

³ Azhar Arsyad, 2007. *Media Pembelajaran*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hal. 2

⁴ Sudarmiji, 2012. *Pengaruh Media Gambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III Di SDN Penengahan Lampung Selatan*. Lentera STKIP-PGRI Bandar Lampung, Vol.1 hal. 2

digunakan, media cerita bergambar mampu menciptakan suasana belajar mengajar menjadi menyenangkan melalui cerita bergambar yang menarik dalam pembelajaran. Saat peserta didik sudah merasa senang dengan adanya bantuan media pembelajaran tentunya belajar peserta didik juga lebih semangat dan menyenangkan, sehingga akan mempengaruhi hasil belajar peserta didik tersebut.

Menurut Abdurrahman hasil belajar adalah “kemampuan yang diperoleh anak setelah melalui kegiatan belajar. Belajar itu sendiri merupakan suatu proses dari seseorang yang berusaha untuk memperoleh suatu bentuk perubahan perilaku yang relatif menetap. Dalam kegiatan pembelajaran atau kegiatan instruksional biasanya guru menetapkan tujuan belajar”.⁵

Berdasarkan teori yang dikemukakan Abdurrahman maka peneliti menyimpulkan hasil belajar adalah kemampuan nyata yang dicapai siswa untuk mengetahui keberhasilan belajar yang didapat. Seseorang yang prestasinya yang tinggi dapat dikatakan bahwa ia telah berhasil dalam belajar. Salah satunya pada pembelajaran yang mencakup beberapa mata pelajaran sehingga hasil belajar tergolong rendah.

Pada media buku cerita bergambar yang digunakan ini berisi tentang bunyi sifat-sifat dan lain-lain. Dengan menggunakan media buku berbasis cerita bergambar dapat membuat peserta didik lebih dapat memahami materi pembelajaran dengan mudah dan hasil belajar akan meningkat. Hasil belajar

⁵ Asep Jihad, Abdul Haris, 2017. *Evaluasi Pembelajaran*, Yogyakarta: Multi Pressindo, hal. 14

yang tinggi adalah hal yang ingin dicapai setiap guru ketika mengajar dengan hasil belajar yang tinggi menandakan keberhasilan mengajar guru sudah berhasil.

Berdasarkan observasi yang dilakukan peneliti di sekolah pada SDN 4 Rejang Lebong pembelajaran kelas IV, guru belum sepenuhnya menggunakan media sebagai penyampaian materi. Guru masih menggunakan media buku dari pemerintah / LKS dan papan tulis. Media yang digunakan kurang bervariasi, sehingga pemahaman pada materi menjadi kurang dan hasil belajar siswa rendah. Hal tersebut dapat terlihat dari nilai UTS yang diperoleh siswa pada semester satu 46% dari jumlah siswa mendapat nilai kurang dari 70 Pembelajaran yang hanya terpaku pada materi saja membuat siswa bosan dan tidak berminat pada pembelajaran . Dan rendahnya hasil belajar siswa dilihat dari nilai ulangan harian pada pembelajaran .⁶ Dalam proses belajar mengajar di kelas IV SDN 4 Rejang Lebong situasi di dalam kelas murid kurang berkonsentrasi ketika belajar membuat hasil mengajar kurang maksimal, murid cenderung tidak memperhatikan dan kurang menangkap pembelajaran sehingga mempengaruhi hasil belajar.

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan yang telah diangkat, maka penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai media pembelajaran berbasis buku cerita bergambar, oleh sebab itu penulis menarik judul **“Pengaruh Penggunaan Media Buku Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong”**

⁶ Observasi pada Ibu Darmi wali kelas IV Pada Tanggal 10 Oktober 2022 di SDN 4 Rejang Lebong 20 Agustus 2023

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas dapat kita identifikasikan permasalahan yaitu sebagai berikut:

1. Dalam proses pembelajaran di kelas hanya berpatokan pada buku dari pemerintah
2. Kurangnya variasi media pembelajaran yang digunakan
3. Semangat belajar siswa tergolong rendah serta banyak bermain saat proses pembelajaran berlangsung.

C. Batasan Masalah

Sesuai dengan indentifikasi yang dikemukakan di atas, untuk menghindari adanya kemungkinan meluasnya masalah yang akan diteliti, maka dengan ini peneliti membatasi masalah yaitu hasil belajar sebelum dan setelah menggunakan media buku berbasis cerita bergambar dalam subtema 1 Indahnya Kebersamaan, pembelajaran 1 dalam judul skripsi "*Pengaruh Penggunaan Media Buku Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong*"

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas yang telah di jabarkan, maka permasalahan yang dirumuskan pada penelitian ini adalah:

1. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Rejang Lebong sebelum menggunakan media buku berbasis cerita bergambar (cergam)?

2. Bagaimana hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Rejang Lebong setelah menggunakan media buku berbasis cerita bergambar (cergam)?
3. Bagaimana pengaruh penggunaan media buku berbasis cerita bergambar (cergam) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Rejang Lebong?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, peneliti memiliki tujuan yaitu :

1. Untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Rejang Lebong sebelum menggunakan media buku berbasis cerita bergambar (cergam)
2. Untuk mengetahui bagaimana hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Rejang Lebong setelah menggunakan media buku berbasis cerita bergambar (cergam)
3. Untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media buku berbasis cerita bergambar (cergam) terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SDN 4 Rejang Lebong.

F. Manfaat Penelitian

Salah satu aspek penting dari kegiatan penelitian ini menyangkut kegunaan atau manfaat penelitian, baik teoritis maupun praktis. Berikut manfaat yang penulis harapkan dari penulisan penelitian ini, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian diharapkan dapat memberikan manfaat pemikiran bagi

pengembangan ilmu pengetahuan pada khususnya Penggunaan Media Buku Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Tema 1 Subtema 1 Pembelajaran 1 Untuk Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong dan diharapkan dapat diperdalam dan digali lebih lanjut sebagai bahan penelitian di masa yang akan datang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

- 1) Memberikan pengalaman dan pengetahuan tentang penggunaan buku berbasis buku cerita bergambar (cergam).
- 2) Memberikan pengalaman dan pengetahuan dalam melakukan penelitian ilmiah tentang penggunaan buku berbasis buku cerita bergambar (cergam).

b. Untuk Guru

- 1) Sebagai alternative kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan keberhasilan belajar siswa melalui penggunaan bahan ajar buku berbasis buku cerita bergambar (cergam), guru dapat lebih mudah menyampaikan materi yang disampaikan.
- 2) Dapat membantu guru lebih kreatif dengan menciptakan bahan ajar yang lebih beragam dan tepat untuk proses pembelajaran.

c. Untuk Sekolah

- 1) Dapat dijadikan evaluasi dalam penggunaan bahan ajar.

- 2) Sebagai laporan penggunaan bahan ajar berbasis buku cerita bergambar (cergam) tema 1 subtema 1 (indahnyanya kebersamaan) untuk siswa kelas IV SDN 4 Rejang Lebong.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam prespektif pendidikan merupakan instrumen yang sangat strategis dalam ikut menentukan keberhasilan proses belajar mengajar. Sebab keberadaannya secara langsung dapat memberikan dinamika tersendiri terhadap peserta didik. Kata media pembelajaran berasal dari bahasa *latin* "*medius*" yang secara harfiah berarti "tengah", perantara atau pengantar. Dalam bahasa Arab, media perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.⁷

Pengertian media pembelajaran adalah sarana atau perantara

⁷ Arsyad A, "*Media Pembelajaran.*" (Jak arta: Raja Grafindo Persada), 1997, hal. 3

berupa alat yang mampu menyampaikan informasi berupa materi-materi pembelajaran dari komunikator (guru) kepada komunikan (siswa) dengan tujuan memudahkan proses komunikasi pembelajaran.⁸

b. Fungsi media pembelajaran

Media pembelajaran, menurut Kemp & Dayton, dapat memenuhi tiga fungsi utama apabila media itu digunakan untuk perorangan, kelompok, atau kelompok pendengar yang besar jumlahnya, yaitu:

- 1) Memotivasi minat atau tindakan,
- 2) Menyajikan informasi, dan
- 3) Memberi instruksi.⁹

Menurut Wina Sanjaya, ada beberapa fungsi dari penggunaan media pembelajaran yaitu:

- 1) Fungsi komunikatif Media pembelajaran digunakan untuk memudahkan komunikasi antara penyampai pesan dan penerima pesan. Sehingga tidak ada kesulitan dalam menyampaikan bahasa verbal dan salah persepsi dalam menyampaikan pesan.
- 2) Fungsi motivasi Media pembelajaran dapat memotivasi siswa dalam belajar. Dengan pengembangan media pembelajaran tidak hanya mengandung unsur artistic saja akan tetapi memudahkan siswa mempelajari materi pelajaran sehingga dapat meningkatkan gairah

⁸ Rizal, dkk., *Media Pembelajaran*. Bekasi, CV. Nurani, 2016), hal.10

⁹ Jennah, *Media Pembelajaran*. (Banjarmasin, Antasari Press, 2009), hal. 20-22

siswa untuk belajar.

- 3) Fungsi kebermaknaan Penggunaan media pembelajaran dapat lebih bermakna yakni pembelajaran bukan hanya meningkatkan penambahan informasi tetapi dapat meningkatkan kemampuan siswa untuk menganalisis dan mencipta.
- 4) Fungsi penyamaan persepsi Dapat menyamakan persepsi setiap siswa sehingga memiliki pandangan yang sama terhadap informasi yang di sampaikan.
- 5) Fungsi individualitas Dengan latar belakang siswa yang berbeda, baik itu pengalaman, gaya belajar, kemampuan siswa maka media pembelajaran dapat melayani setiap kebutuhan setiap individu yang memiliki minat dan gaya belajar yang berbeda.¹⁰

c. Manfaat media pembelajaran

Secara umum, manfaat media dalam proses pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Tetapi secara lebih khusus ada beberapa manfaat media yang lebih rinci Kemp dan Dayton misalnya, mengidentifikasi beberapa manfaat media dalam pembelajaran yaitu:

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

¹⁰ Sanjaya, Wina, *Media Komunikasi Pembelajaran* (Jakarta : Kencana Prenada Media Group, 2014), hal. 73-75.

- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja.
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Merubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.¹¹

Selain beberapa manfaat media seperti yang dikemukakan di atas, masih terdapat beberapa manfaat praktis. Manfaat praktis media pembelajaran tersebut adalah :

- 1) Media dapat membuat materi pelajaran yang abstrak menjadi lebih konkret
- 2) Media juga dapat mengatasi kendala keterbatasan ruang dan waktu
- 3) Media dapat membantu mengatasi keterbatasan indera manusia.
- 4) Media dapat menyajikan objek pelajaran berupa benda atau peristiwa langka dan berbahaya ke dalam kelas.
- 5) Informasi pelajaran yang disajikan dengan media yang tepat akan memberikan kesan mendalam dan lebih lama tersimpan pada diri siswa.¹²

¹¹ Rasyid, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran." Jurnal Pendidikan, Vol. 7, No. 1, (Januari-Juni 2018), hal. 94

¹² Ali and Asrial, "Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 136/I Semangat Melalui Buku Cerita Bergambar." Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar, Vol. 8, No. 2, (2010). hal.4

d. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Ada berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru dalam proses belajar mengajar. Guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat untuk digunakan dalam mengajar sesuai dengan kebutuhan belajar siswa. Menurut Nana Sudana dan Ahmad Rivai, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa klasifikasi yaitu:

- 1) Dilihat dari sifatnya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media auditif, yaitu media yang hanya di dengar saja.
 - b) Media visual, yaitu media yang hanya dilihat saja.
 - c) Media audiovisual, yaitu jenis media yang selain mengandung unsur suara juga mengandung unsur gambar yang bisa dilihat.
- 2) Dilihat dari kemampuan jangkauannya media dapat di bagi ke dalam:
 - a) Media yang memiliki daya liput yang luas dan serentak seperti radio dan televisise.
 - b) Media yang mempunyai daya liput yang terbatas oleh ruang dan waktu seperti film slide, film, video.
- 3) Dilihat dari cara atau teknik pmakaiannya, media dibagi ke dalam:
 - a) Media yang di proyeksikan seperti film, slide, film strip, transparansi.

- b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, lukisan, radio.¹³

Sedangkan menurut Yusufhadi Miarso, pengklasifikasian media berdasarkan ciri-ciri tertentu dikenal dengan taksonomi media, yaitu:

- 1) Media penyaji, yang terdiri dari:
 - a) Kelompok satu: Grafis, Bahan Cetak, dan Gambar Diam
 - b) Kelompok Dua: Media Proyeksi Diam
 - c) Kelompok Tiga: Media Audio
 - d) Kelompok Empat: Audio ditambah Media Visual Diam
 - e) Kelompok Lima: Gambar Hidup (film)
 - f) Kelompok Enam: Televisi
 - g) Kelompok Tujuh: Multimedia
- 2) Media Objek Media objek adalah benda tiga dimensi yang mengandung informasi, tidak dalam bentuk penyajian tetapi melalui ciri fisiknya seperti ukuran, berat, bentuk, susunan, warna, fungsi.
- 3) Media Interaktif Dengan media ini siswa tidak hanya memperhatikan penyajian atau objek tetapi berinteraksi selama mengikuti pelajaran.¹⁴

¹³ Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2011), hal. 2.

¹⁴ Nurrita, "Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Misykat*, Vol. 3. No. 2, (Juni, 2018), hal. 179-180

2. Pembelajaran Tematik

3.

a. Pengertian Pembelajaran Tematik

Menurut Hidayah pembelajaran tematik juga diartikan dengan pembelajaran dengan konsep yang melibatkan beberapa mata pelajaran yang memberi pengalaman pada anak yang bermakna. Dalam model tersebut, melalui tema pendidik akan mampu membangun keterpaduan. Kreatifitas pendidik sangat diperlukan dalam pembelajaran karena dalam pembelajaran sangat memerlukan kreatifitas pendidik dalam mengembangkan tersebut.¹⁵

Pembelajaran tematik merupakan bentuk yang akan menciptakan sebuah pembelajaran terpadu, yang akan mendorong keterlibatan siswa dalam belajar, membuat siswa aktif terlibat dalam proses pembelajaran dan menciptakan situasi pemecahan masalah sesuai dengan kebutuhan siswa, dalam belajar secara siswa akan dapat belajar dan bermain dengan kreativitas yang tinggi.¹⁶

Menurut peneliti berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian pembelajaran tematik adalah suatu pendekatan pembelajaran yang diterapkan pada jenjang pendidikan dasar untuk menyajikan suatu proses pembelajaran dimana beberapa

¹⁵ Anggraini et al., "Analisis Keberhasilan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Tematik Melalui Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu*, Vol. 5, No.5 (2021), hal.4

¹⁶ Moh.Mukhlis, "Pembelajaran Tematik Pembelajaran Tematik Mohamad Muklis Stain Samarinda." *Jurnal Fenomena*, Vol. 4, No 14, (2012), hal.4

aspek baik secara sadar dipadukan dalam mata pelajaran internal, yang kemudian dipadukan dengan mata pelajaran lain berdasarkan tema.

b. Karakteristik Pembelajaran Tematik

Frasandy dan Suheli mengungkapkan beberapa karakteristik pembelajaran tematik yang menjadi pembeda dengan pembelajaran yang lain adalah sebagaimana berikut:

- 1) Berpusat pada peserta didik. Maksudnya, pembelajaran berpusat pada siswa, hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan posisi guru sebagai fasilitator.
- 2) Memberikan pengalaman langsung pada peserta didik (*direct experiences*); dengan pengalaman langsung, siswa dihadapkan pada sesuatu yang nyata sebagai dasar untuk memahami hal-hal yang lebih abstrak
- 3) Pemisahan antara mata pelajaran tidak begitu nyata dan jelas maksudnya, fokus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.
- 4) Menyajikan suatu konsep dari berbagai mata pelajaran dalam suatu proses pembelajaran. Dengan hal ini siswa diharapkan mampu memahami konsep-konsep tersebut secara utuh serta untuk membantu permasalahan siswa dalam kehidupan sehari-

hari.

- 5) Fleksibel atau luwes, artinya bahan ajar dalam satu mata pelajaran dapat dikaitkan dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan dapat dikaitkan dengan lingkungan tempat sekolah dan siswa berada.
- 6) Hasil pembelajaran sesuai dengan minat dan kebutuhan siswa, sebab siswa diberikan kesempatan untuk mengoptimalkan potensinya sesuai dengan keinginannya.
- 7) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain, sehingga proses pembelajaran terasa lebih menyenangkan.¹⁷

Pembelajaran tematik menurut Depdiknas dalam Trianto memiliki beberapa karakteristik yaitu :

- 1) Berpusat pada siswa,
Pembelajaran berpusat pada siswa (student centered), hal ini sesuai dengan pendekatan belajar modern yang lebih banyak menempatkan siswa sebagai subjek belajar, sedangkan guru lebih banyak berperan sebagai fasilitator yaitu memberikan kemudahan-kemudahan kepada siswa untuk melakukan aktivitas belajar.
- 2) Memberikan pengalaman langsung
Pembelajaran dapat memberikan pengalaman langsung kepada

¹⁷ Gandasari, “Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Sekolah Dasar.”Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia, Vol. 15, No. 1 (2019), hal.2

siswa . Dengan pengalam langsung ini, siswa dihadapkan kepada sesuatu yang nyata (konkirit) sebagai dasar untuk memeahami hal- hal yang lebih abstrak.

3) Pemisahan beberapa mata pelajaran tidak begitu jelas

Dalam pembelajaran pemisahan antar mata pelajaran menjadi tidak begitu jelas. Focus pembelajaran diarahkan kepada pembahasan tema-tema yang paling dekat berkaitan dengan kehidupan siswa.

4) Menyajikan konsep dari beberapa mata pelajaran,

Pembelajaran tematik menyajikan konsep-konsep dari berbagai matapelajaran. Dengan demikian, siswa-siswi mampu memahami konsep- konsep tersebut secara utuh. Hal ini diperlukan untuk membuat siswa dalam memecahkan masalah yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari.

5) Bersifat fleksibel,

Pembelajaran bersifat luwes, dimana guru dapat mengkaitkan bahan ajar dari satu matapelajaran dengan mata pelajaran yang lainnya, bahkan mengaitkannya dalam kehidupan siswa.

6) Menggunakan prinsip belajar sambil bermain dan menyenangkan.

Siswa dalam hal ini diajak belajar sambil bermain. Merekakan dapat mengoptimalkan potensi yang mereka miliki. Dan guru dapat

mempersarainya dalam proses pembelajaran.¹⁸

c. Kelebihan Pembelajaran Tematik

Pembelajaran tematik memiliki beberapa kelebihan, menurut Indrawati pembelajaran tematik juga memiliki keterbatasan atau kekurangan, terutama dalam pelaksanaannya, yaitu pada perencanaan dan pelaksanaan evaluasi yang lebih banyak menuntut guru untuk melakukan evaluasi proses, dan tidak hanya evaluasi dampak pembelajaran langsung saja.

- 1) Memudahkan pemusatan perhatian pada satu tema tertentu.
- 2) Anak didik mempelajari pengetahuan dan mengembangkan berbagai kompetensi dasar antara isi mata pelajaran dalam tema yang sama.
- 3) Pemahaman materi mata pelajaran lebih mendalam dan berkesan.
- 4) Kompetensi dasar dapat dikembangkan lebih baik dengan mengaitkan mata pelajaran lain dengan pengalaman pribadi siswa.
- 5) Lebih dapat dirasakan manfaat dan makna belajar karena materi disajikan dalam konteks tema yang jelas.
- 6) Siswa lebih bergairah karena dapat berkomunikasi dalam situasi

¹⁸ Rora Rizky Wandini, “*Integrasi Pendidikan Karakter Dalam Pembelajaran Tematik.*” *Jurnal Pendidikan Islam dan Teknologi Pendidikan* Vol. VII, No 2, (Juli – Desember 2017). hal 102-103

nyata, untuk mengembangkan suatu kemampuan dalam suatu mata pelajaran dan sekaligus dapat mempelajari mata pelajaran lain.

- 7) Guru dapat menghemat waktu sebab mata pelajaran yang disajikan secara dapat dipersiapkan sekaligus, dan diberikan dalam dua atau tiga pertemuan, dan waktu selebihnya dapat dimanfaatkan untuk kegiatan remedial, pemantapan, atau pengayaan materi.¹⁹

Kelebihan pembelajaran tematik menurut Kunandar, pembelajaran mempunyai kelebihan yakni:

- 1) Menyenangkan karena berangkat dari minat dan kebutuhan peserta didik.
- 2) Memberikan pengalaman dan kegiatan belajar mengajar yang relevan dengan tingkat perkembangan dan kebutuhan peserta didik.
- 3) Hasil belajar dapat bertahan lama karena lebih berkesan dan bermakna.
- 4) Mengembangkan keterampilan berpikir peserta didik sesuai dengan persoalan yang dihadapi.
- 5) Menumbuhkan keterampilan sosial melalui kerja sama

¹⁹ Trianto. *Mengembangkan Model Pembelajaran Tematik*, (Jakarta: Prestasi Pustaka Publisher, 2009), hal. 90.

- 6) Memiliki sikap toleransi, komunikasi dan tanggap terhadap gagasan orang lain.
- 7) Menyajikan kegiatan yang bersifat nyata sesuai dengan persoalan yang dihadapi dalam lingkungan peserta didik.

d. Kelemahan pembelajaran tematik

Selain kelebihan di atas pembelajaran tematik menurut Kunandar memiliki beberapa kelemahan. Kelemahan pembelajaran tersebut terjadi apabila dilakukan oleh guru tunggal. Misalnya seorang guru kelas kurang menguasai secara mendalam penjabaran tema sehingga dalam pembelajaran tematik akan merasa sulit untuk mengaitkan tema dengan materi pokok setiap mata pelajaran. Di samping itu, jika skenario pembelajaran tidak menggunakan metode yang inovatif maka pencapaian Standar Kompetensi dan Kompetensi Dasar tidak akan tercapai karena akan menjadi sebuah narasi yang kering tanpa makna.²⁰

Kekurangan yang menyolok dalam pembelajaran tematik antara lain:

- a. Pembelajaran menjadi lebih kompleks dan menuntut guru untuk mempersiapkan diri sedemikian rupa supaya ia dapat melaksanakannya dengan baik.

²⁰ Najib and Elhefni, “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (*Meaningfull Learning*) Pada Pembelajaran Tematik IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MI Ahliyah IV Palembang.” *Jurnal Ilmiah PGMI*, Vol. 2, No. 1, (Januari, 2016), hal 5.

- b. Persiapan yang harus dilakukan oleh guru pun lebih lama. Guru harus merancang pembelajaran dengan memperhatikan keterkaitan antara berbagai pokok materi tersebar di beberapa mata pelajaran.
- c. Menuntut penyediaan alat, bahan, sarana dan prasarana untuk berbagai mata pelajaran yang dipadukan secara serentak. Pembelajaran berlangsung dalam satu atau beberapa session. Pada tiap session dibahas beberapa pokok dari beberapa mata pelajaran, sehingga alat, bahan, sarana dan prasarana harus tersedia sesuai dengan pokok-pokok mata pelajaran yang disajikan.²¹

4. Cerita Bergambar

- a. Pengertian Cerita Bergambar

Menurut Adipta, Maryaeni, & Hasanah, buku cerita bergambar merupakan buku cerita yang dilengkapi dengan gambar-gambar sebagai pembantu dalam menjelaskan kandungan cerita.²²

Menurut Mitchell, *“Picture storybooks are books in which the picture and text are tightly intertwined. Neither the pictures nor the words are selfsufficient; they need each other to tell the story”*.

Pernyataan tersebut memiliki makna bahwa buku cerita bergambar adalah buku yang di dalamnya terdapat gambar dan kata-kata, yang

²¹ Abd. kadir dkk, Pembelajaran Tematik, (Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, 2014). hal. 26-27.

²² Lubis and Dasopang, *“Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality Untuk Mengakomodasi Generasi Z.”* Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan, VOL.5 No 6 (Juni, 2020). hal. 780-791

tidak berdiri sendiri-sendiri, melainkan saling bergantung menjadi sebuah kesatuan cerita. Pada usia anak SD pemilihan penggunaan buku cerita bergambar merupakan salah satu pilihan yang bagus karena pada usia tersebut anak-anak masih menyukai cerita-cerita dan gambar-gambar yang penuh warna.²³

Dalam mengenalkan cerita bergambar, hendaknya disesuaikan dengan usia anak, untuk membantu perkembangannya. Karena pada saat usia dini, perkembangan otak anak berkembang dengan pesat, sehingga harus di motivasi dengan sebaik-baiknya dengan media pembelajaran berupa media cerita bergambar.²⁴ Maka dari itu buku cerita bergambar sangat berguna untuk meningkatkan pemahaman siswa dalam proses belajar mengajar.

Berdasarkan beberapa definisi di atas, jelas bahwa cerita bergambar adalah sebuah cerita yang ditulis dengan gaya bahasa lembut, kecenderungan gaya percakapan, dilengkapi dengan gambar yang merupakan kesatuan cerita menyampaikan fakta atau gagasan tanpa keraguan. Cerita bergambar juga sering berhubungan pribadi/pengalaman pribadi karena itu mudah dikenali oleh pembaca sendiri juga melalui emosi oleh sifat tindakannya karakter utama.

b. Cara membuat buku cerita bergambar

²³ Retnowati et al., "*Character Education for 21st Century Global Citizens: Proceedings of the 2nd International Conference on Teacher Education and Professional Development (INCOTEPD 2017)*." *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 1, No. 5, (Mei, 2016), hal. 989-992

²⁴ Rohmah, "*Implementasi Media Buku Cerita Bergambar Pada Proses Pembelajaran Kelompok B Di TK Islam Plus Mutiara Baturetno Banguntapan Bantul*." Yogyakarta, (Yogyakarta: UIN Sunan Kalijaga) 2018. hal. 16

- 1) Siapkan ide cerita untuk media buku cerita bergambar yang akan dibuat
- 2) Untuk mempermudah kita membuat media kita menggunakan aplikasi canva
- 3) Pilih desain canva sesuai yang kita inginkan
- 4) Setelah selesai cetak project canva dengan menggunakan kertas sehingga menjadi lembaran buku
- 5) Kemudian jilid sehingga menjadi sebuah buku

Berikut media buku berbasis cerita bergambar yang peniti buat:



KATA PENGANTAR

Halo teman-teman! Apakah kalian suka pelajaran sains di sekolah? Belajar sains itu mengasikkan bukan?

Setiap hari kita mendengar berbagai bunyi, baik yang pelan, keras yang enak didengar maupun yang tidak enak didengar di telinga. Apa itu bunyi? Dari mana sumber-sumber bunyi tersebut? Ayo kita ikuti cerita Fatur di petualangan di dunia bunyi untuk cari tahu tentang bunyi!



Fatur menemukan buku tua?

Di kelas 4 sekolah dasar SD Negeri 4 Rejang Lebong, ada seorang siswa laki-laki bernama Fatur. Fatur merupakan siswa yang cerdas. Ia memiliki rasa ingin tahu yang tinggi tentang sains dan alam sekitarnya. Fatur senang sekali membaca buku, terutama buku sains di sekolah maupun di rumahnya.

Suatu hari sebelum pulang ke rumah Fatur bermain di halaman sekolah. Ia terkejut melihat sebuah kotak yang ditutup daun-daun kering di sudut halaman sekolahnya. Karena rasa penasaran, fatur membuka kotak tersebut dan terkejut melihat sebuah buku tua di dalamnya. Bukunya sangat kotor.



Fatur masuk dunia lain?

"Wah Sebuah buku. Buku Apakah ini? bukunya sangat kotor. Sepertinya, aku ingin membukanya." Kata Fatur sambil menatap buku tua tersebut dan mulai membukanya. Tiba-tiba, buku tersebut seperti menarik Fatur ke dalam dan Fatur pun masuk ke dalam buku itu.

"Aaaa.....aaaa...aduhh. Aku di mana ini? teriak Fatur sambil melihat sekitarnya. Dia berada di sebuah hutan. Hutannya sangat lebat dan seperti hutan zaman dahulu dan terlihat menyeramkan.



Fatur bertemu pria pemain suling?

Fatur bertemu dengan seorang pria, pria itu bermain suling yang merdu dan setelah melihat Fatur ia berkata kepadanya "hai anak muda Selamat datang di dunia bunyi. Kamu tidak dapat keluar dari dunia ini sebelum kamu menyelesaikan beberapa misi tentang bunyi." Kata pria tersebut dengan sangat nyaring. Fatur dengan ketakutan memberanikan diri berbicara dengan pria itu "Dunia bunyi? siapa kamu? apa yang harus aku lakukan untuk kembali ke tempat tinggalku? aku sangat rindu ayah, ibu dan buku-buku sainsku!" teriak Fatur.

"Kamu harus melakukan beberapa misi untuk menyelesaikan petualanganmu agar bisa pulang.

Kamu harus menjawab pertanyaan dari saya haha.. ha.. haa.. jika kamu salah hutan ini akan melenyapkanmu tanaman akan mengikat tubuhmu dan kamu tidak akan bisa keluar dari hutan ini. Haha..haha..ha..." kata pria pemain suling



Bisakah Fatur menyelesaikan misi?

Fatur berkata penuh semangat. "Baiklah saya akan menyelesaikan misi ini agar saya bisa pulang. Baiklah ayo kita mulai misi ini!"

"Haha... ha.. ha kamu pikir misi ini akan mudah? semakin lama kamu menjawab hutan ini akan menyempit dan melenyapkanmu sebaiknya kamu cepat menjawab haa.haa..ha. Ayo kita mulai misi pertama!" kata pria pemain suling.

Misi pertama

"Misi pertama jawab pertanyaan dengan benar, apa pengertian bunyi, sifat-sifat bunyi, dan sumber-sumber bunyi haa..haa.,ha" kata pria pemain suling. "cuu..curang kenapa tiga pertanyaan sekaligus dasar pria licik" kata Fatur "Bwahaha...haha...ha ini permainanku banyak sedikitnya pertanyaan itu sesuka ku hahaha..ha.haa. 1 2 3 ayo mulai menjawab hahaha..ha..ha" kata pria pemain suling dengan penuh kelicikannya. Seketika hutan mulai bergerak mendekati fatur dan akan menyakitinya.



Bunyi

"Kamu akan kalah pria licik. Misi pertamamu sangatlah mudah aku bisa menjawabnya. Bunyi merupakan hasil dari getaran suatu benda yang merambat dalam bentuk gelombang. Oleh karena itu, bunyi sering disebut sebagai gelombang bunyi.

Bunyi dihasilkan oleh benda-benda yang bergetar. Contohnya gendang yang dipukul, suling yang ditiup, rebab yang digesek. Sedangkan sumber bunyi setiap benda yang bergetar pasti akan menghasilkan bunyi. Benda-beda itu dinamakan sumber bunyi. Sumber bunyi segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar. Getaran dari suatu benda akan mengakibatkan udara disekitarnya bergetar. Getaran tersebut menimbulkan gelombang bunyi di udara. Yang terakhir sifat-sifat bunyi.

- Termasuk gelombang longitudinal (gelombang yang arah rambatnya sejajar dengan arah getarnya)
 - Perambatannya membutuhkan medium
 - Dapat dipantulkan"
- Jawab tegas Fatur yang yakin benar dengan jawabannya.



ditiup

dipukul

dipetik

digesek

Misi kedua

Pria pemain suling seketika langsung menghilang dan hutan yang tadinya menyempit kembali seperti semula. "Kemana perginya pemain suling" kata Fatur. Ia pun menyusuri hutan itu meskipun ia tak tahu harus pergi ke arah mana. Tak lama kemudian ia mendengar suara gendang yang sangat indah. "Hai anak muda ternyata hebat juga sudah mengalahkan saudaraku si pemain suling" kata pemain gendang sambil senyum menyeringai.

"Siapa kamu" tanya Fatur. "Tidak perlu tahu siapa aku, yang jelas kamu sudah di tahap ini dan aku tidak akan membiarkan kamu melewati misi kedua ini dengan mudah, aku akan memberikan pertanyaan yang sulit untuk kamu jawab haha..ha". Jawab pria pemain gendang.



Bunyi

"Aku harus berhati-hati pria pemain suling tadi licik bisa jadi pria pemain gendang ini licik juga" gumam Fatur. "Apakah sudah siap aku akan memberikan dua pertanyaan, aku tidak licik jika jawabanmu benar aku akan meloloskanmu ke misi selanjutnya" kata pria pemain gendang.

"Ba..bagaimana bisa dia tahu gumaman ku" kata Fatur.

Pemain suling berkata "Hutan ini akan menyerangmu jika ingin selamat jawab dengan cepat dan benar. baiklah ini pertanyaannya jelaskan jenis-jenis bunyi dan perambatan bunyi?"

Tiba-tiba pohon-pohon bergerak dan mengeluarkan api mendekati Fatur. "Wah gawat ini berbahaya aku harus cepat-cepat menjawab dan harus benar jika tidak aku akan terbakar dan tidak bisa kembali pulang." Kata Fatur dengan perasaan mulai takut.



"Aku cerdas dalam pembelajaran sains jadi pertanyaanmu akan langsung kujawab!

Berdasarkan frekuensinya, bunyi dibedakan menjadi tiga jenis yaitu:

1. Bunyi infrasonik adalah bunyi yang mempunyai frekuensi sangat rendah yaitu kurang dari 20 Hz. Bunyi infrasonik ini dapat didengar oleh kelelawar jangkrik dan kuda.
2. Bunyi audiosonik adalah bunyi yang mempunyai frekuensi di antara 20 - 20.000 Hz. bunyi audiosonik ini dapat didengar oleh manusia.
3. Bunyi ultrasonik adalah bunyi yang mempunyai frekuensi sangat tinggi yaitu lebih dari 20.000 Hz. Bunyi ultrasonik ini dapat didengar oleh lumba-lumba.



infrasonik **audiosonik** **ultrasonik**

Baiklah jawaban pertanyaan selanjutnya perambatan bunyi!

Bunyi dapat merambat melalui medium padat, cair, dan udara. Bunyi tidak merambat di ruang hampa udara karena bunyi memerlukan medium untuk merambat. Benda padat dan cair merupakan penghantar bunyi yang baik daripada udara. Hal ini disebabkan susunan partikel zat padat dan cair lebih rapat daripada susunan partikel udara



Perambatan benda padat **Perambatan benda cair**

Kata Fatur, "Gawat apinya mulai menyebar dan mendekatiku apakah jawabanku sudah benar? aku akan celaka."

Pria pemain gendang menjawab, "hem aku sudah yakin dengan kemampuanmu anak muda kamu pasti bisa menjawabnya dengan benar. Baiklah karena bisa menjawab dengan benar kamu bisa melanjutkan misimu selanjutnya aku akan memberikan petunjuk setelah ini kamu akan bertemu dengan pria China pemain alat musik Erhu semoga misimu selesai, sampai jumpa."

Misi terakhir

"Seketika pria pemain gendang mengilang dan pohon-pohon dihutan berapi juga kembali seperti semula.

"Aku harus menemui pria pemain Erhu itu untuk menyelesaikan misi dan pulang, kemana akau harus pergi untuk menemuinya. Apakah aku harus menyusuri hutan ini lagi agar bisa bertemu dengannya." Kata Fatur.

"Tak perlu repot-repot menyusuri hutan ini anak muda, aku yang kau cari bukan." kata pria pemain erhu, yang secara tiba-tiba muncul.



"Cepat berikan pertanyaan agar aku bisa menyelesaikan misi ini aku ingin pulang bertemu kedua orang tuaku." Kata Fatur

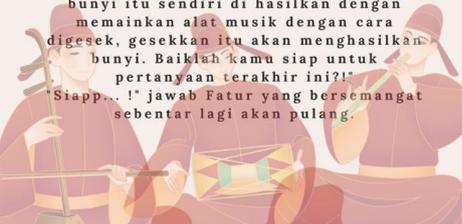
Pria itu menjawab, "kenapa begitu terburu-buru anak muda, nikmatilah saja permainan musikku ini" (sambil memainkan alat musik). "Bagaimana ini pria itu tidak mau memberikan pertanyaan bagaimana aku bisa keluar dari dunia ini", gumam Fatur.

"Mainkan dulu alat ini dengan begitu aku akan memberikanmu pertanyaan" kata pria pemain erhu. Fatur menjawab "bagaimana ini aku tidak bisa bermain musik erhu".

"Tenang akan aku ajarkan", kata pria itu. Fatur pun belajar menggunakan alat musik erhu, setelah beberapa saat Fatur pun bisa bermain alat musik erhu dengan merdu.

Pria itu berkata "jangan hanya mengerti teorinya kamu juga harus tau bagaimana bunyi itu sendiri di hasilkan dengan memainkan alat musik dengan cara digesek, gesekkan itu akan menghasilkan bunyi. Baiklah kamu siap untuk pertanyaan terakhir ini?!"

"Siapp...!" jawab Fatur yang bersemangat sebentar lagi akan pulang.



Baiklah karena kamu bersemangat akupun bersemangat untuk ini, pertanyaannya jelaskan resonansi bunyi dan akan aku sediakan alat-alat di lingkungan sekitar dan bunyikanlah dengan cara ditiup, digesek, dipetik, dan ditekan!

Saat itu juga hutan kembali menyerang Fatur namun kali ini lebih cepat api menghampiri Fatur. Fatur bergegas menjawab agar ia tidak terluka.

Fatur pun menjawab, "peristiwa resonansi banyak terjadi di dalam kehidupan sehari-hari Resonansi adalah peristiwa ikut bergetarnya suatu benda karena ada benda yang lain bergetar. Frekuensi benda yang bergetar bernilai sama dengan frekuensi benda yang dipengaruhi. Berikut ini adalah contoh peristiwa resonansi yang menguntungkan dan merugikan

- Resonansi yang menguntungkan, yaitu resonansi yang terjadi pada alat musik, seperti gitar, gamelan, dan genderang.
- Resonansi yang merugikan, yaitu resonansi yang terjadi pada secara pesawat terbang yang dapat membuat kaca pecah.



Seketika muncul alat-alat, dan Fatur langsung mempraktikkan bagaimana alat-alat itu menghasilkan bunyi



peluit ditiup sisir digesek karet dipetik mainan dipukul

Tiba-tiba kedua pemain musik yang lain muncul. "Selamat anak muda kamu berhasil menyelesaikan misi ini!. Kamu akan kami kembalikan ke duniamu, kami akan memainkan musik bersama-sama dan kamu akan tertarik ke duniamu" kata ketiga pemain musik. "Benarkah terima kasih akhirnya aku bisa pulang" kata Fatur. Pemain musik memainkan musiknya dan Fatur kembali keduniannya.

SELESAI



Petualangan di Dunia Bunyi

Buku ini berisi tentang petualangan seorang siswa sekolah dasar bernama Fatur yang terjebak dalam dunia bunyi.

Fatur harus menyelesaikan misinya dengan memanfaatkan pengetahuannya tentang bunyi untuk dapat kembali ke dunia asli.

Buku ini diharapkan dapat membantu siswa dalam menambah pengetahuannya tentang sifat-sifat bunyi dan contohnya dalam kehidupan sehari-hari.



c. Kelebihan Cerita Bergambar

Cerita bergambar, atau yang sering disebut juga komik atau buku bergambar, adalah bentuk narasi visual yang menggabungkan gambar dan teks untuk menceritakan sebuah cerita. Kelebihan dan kekurangan cerita bergambar dapat dilihat dari berbagai sudut pandang, tergantung pada perspektif masing-masing individu dan ahli. Berikut ini adalah beberapa kelebihan dan kekurangan yang umumnya diidentifikasi dalam cerita bergambar:

- 1) Pada prinsipnya cergam sebagai media sama seperti media cetak maupun elektronik sebagai media informasi sekaligus menghibur.
- 2) Cergam bisa membantu minat para pembacannya, sehingga dapat dinikmati oleh segala usia. Selain itu cergam juga sangat mudah untuk dibawa pembacanya kemanapun pergi
- 3) Cergam tidak mengenal kadaluarsa, karena cergam masih bisa dibaca sampai 20 tahun bahkan 100 tahun mendatang.
- 4) Cergam sebagai produk koleksi karena memiliki tolak ukur dari sisi jumlah produksi maupun perkembangan zaman.
- 5) Cergam mampu berkembang ke media lainnya seperti animasi, film dan pernak – pernik.
- 6) Biaya produksi cergam lebih murah.

Seperti yang diungkapkan oleh Apriatin, Ermiana, & Setiawan Kelebihan buku cerita bergambar yaitu;

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik sehingga akan berpengaruh terhadap minat membaca siswa
- 2) Memudahkan guru dalam menyampaikan pemahaman mengenai isi buku karena siswa disajikan gambar-gambar yang konkret
- 3) Buku cerita bergambar mudah didapat.²⁵

d. Kekurangan Cerita Bergambar

- 1) Cergam tidak bergerak dan mengeluarkan suara.
- 2) Cergam tergantung pada media visual atau bentuk. Jika tidak ada visualnya, cerita yang disampaikan tidak bisa ditangkap dengan baik oleh pembacanya.
- 3) Proses pembuatan cergam bisa dikatakan mudah. Oleh karena itu, cergam merupakan sebuah media yang rawan pembacanya/ditiru oleh orang lain.
- 4) Pembaca menjadi malas untuk membaca teks yang banyak dan apalagi bila kata-kata yang bersifat tinggi, karena pembaca merasa sudah terbantu melalui visual yang disajikan dalam sebuah cerita tersebut yang telah di susun dengan baik.²⁶

Sedangkan menurut Apriatin, Ermiana, & Setiawan kekurangan buku cerita bergambar yaitu;

²⁵ Ali and Asrial, “Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 136/I Semangat Melalui Buku Cerita Bergambar.” *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No.1 (2022), hal. 6

²⁶ Sribudi, “Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SDN 4 Sembalun Lawang Tahun 2018/2019.”. Mataram, (Mataram: Universitas Mataram) 2018. hal. 6-7

- 1) Seringkali siswa hanya terfokus pada gambar saja padahal dalam buku terdapat teks yang harus dipahami sehingga pembelajaran kurang efektif
- 2) Terjadinya proses pembelajaran yang tidak kondusif karena siswa saling membandingkan gambar yang terdapat pada buku.²⁷

5. Hasil Belajar

Menurut Oemar Hamalik hasil belajar adalah bila seseorang telah belajar akan terjadi perubahan tingkah laku pada orang tersebut.²⁸ Selanjutnya menurut Jihad hasil belajar adalah perubahan tingkah laku siswa secara nyata setelah dilakukan proses belajar mengajar yang sesuai dengan tujuan pengajaran.²⁹ Hasil belajar merupakan akibat dari proses belajar seseorang. Hasil belajar terkait dengan perubahan pada diri orang yang belajar. Bentuk perubahan sebagai hasil dari belajar berupa perubahan pengetahuan, pemahaman, sikap dan tingkah laku, keterampilan dan kecakapan. Perubahan dalam arti perubahan-perubahan yang disebabkan oleh pertumbuhan tidak dianggap sebagai hasil belajar. Perubahan sebagai hasil belajar bersifat

²⁷ Ali and Asrial, “Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 136/I Semangat Melalui Buku Cerita Bergambar.” *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar*, Vol. 1, No.1 (2022), hal.4

²⁸ Nurrita, “Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.” *Jurnal Misykat*, Vol. 3, No. 1, (Juni, 2018), hal.175

²⁹ Noor, “Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin.” *Jurnal pendidikan hayati*, Vol. 6, No. 1 (2020), hal. 4

relatif menetap dan memiliki potensi untuk dapat berkembang.³⁰

Menurut peneliti berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa pengertian hasil belajar adalah hasil yang diberikan kepada siswa berupa evaluasi setelah mengikuti proses pembelajaran, mengevaluasi pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa dengan perubahan tingkah laku.

B. Kajian Penelitian Relevan

Berdasarkan pengamatan penulis penelitian semacam ini, ada penelitian-penelitian yang sejenis, tetapi dalam hal tertentu penelitian ini menunjukkan adanya perbedaan. Tercantum di bawah ini adalah beberapa penelitian sebelumnya yang dapat digunakan sebagai sumber kajian.

Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini diantaranya sebagai berikut:

1. Tara Oviani, 2019. "*Penggunaan Media Gambar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar IPA Siswa Sekolah Dasar Negeri 56 Kota Bengkulu.*" Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Bengkulu. Hasil penelitian menunjukkan bahwa diperoleh kesimpulan bahwa hasil pembelajaran baik dari aktivitas siswa maupun guru hasil belajar yang diperoleh siswa telah mengalami peningkatan. Dimana pada kemampuan awal (pretest) diperoleh hasil belajar dengan rata-rata 55 dan presentase ketuntasan

³⁰ Lestari, "*Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.*" Jurnal Formatif, Vol. 3, No. 2 (2015) hal. 118

42%, untuk itu peneliti melaksanakan siklus I, hasil yang diperoleh dengan nilai rata-rata 64 dan presentase ketuntasan 57%, kemudian melakukan siklus II mengalami peningkatan dengan nilai rata-rata 75 dan ketuntasan belajar 88%.

Perbedaan penelitian Tara Oviani menggunakan media gambar berupa poster, sedangkan peneliti menggunakan media gambar berupa buku berbasis cergam. Persamaannya yaitu menggunakan variabel terikat hasil belajar.

2. Siti Khodijah, 2018, "*Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman Di Kelas IV MIS Nur Hafizah Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. DeliSerdang Tahun Pelajaran 2017/2018*" UIN Sumatera Utara Medan. Terdapat pengaruh yang signifikan media gambar terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi pengumuman berdasarkan hasil hipotesis yang telah dilakukan diperoleh data t_{hitung} sebesar 2,780 sedangkan t_{table} 1,708, atas perbandingan tersebut menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{table}$ ($2,780 > 1,708$) yang berarti H_0 diterima dan terdapat pengaruh media gambar terhadap hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV MIS Nur Hafizah Sei rotan Kec.Percut Sei tuan.³¹

³¹ Khodijah, "*Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman Di Kelas IV MIS Nur Hafizah Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/2018.*" Medan (Medan: UIN Sumatera Utara Medan), 2018. hal. 83

Perbedaan penelitian Siti Khodijah dengan penelitian ini adalah pada mata pelajarannya penelitian Siti Khodijah menggunakan mata pelajaran Bahasa Indonesia sedangkan penelitian ini menggunakan tema 1 sutema 1 idahnya kebersamaan. Persamaannya sama-sama menggunakan variabel terikat yaitu hasil belajar dan media gambar.

3. Yulisa Andriyani, 2017, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang*" IAIN Metro. Berdasarkan hasil analisa data yang dilakukan diketahui bahwa pengujian hipotesis dengan menggunakan rumus Chi Kuadrat (χ^2_{hit}) = 9,924, kemudian di konsultasikan dengan harga (χ^2_{tab}), pada taraf signifikan (5% dan 1%) dengan db = 4 yaitu pada taraf signifikan 5% (χ^2_{tab}) = 9,488 dan taraf signifikan 1% (χ^2_{tab}) = 13,227. Hal ini menunjukkan bahwa (χ^2_{hit}) lebih besar dari pada (χ^2_{tab}) yakni $9,488 < 9,924 > 13,277$. Dengan demikian berarti bahwa hipotesis alternatif (H_a) diterima dan hipotesis nol (H_0) ditolak. Sehingga dapat diketahui bahwa ada pengaruh media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa kelas VIII di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang.³²

Perbedaan penelitian Yulisa Andriyani dengan penelitian ini adalah pada sampel siswanya, dan media pembelajaran tidak di khususkan

³² Andriyani, "*Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di Smp Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang.*" (Skripsi, Metro: Program Studi Pendidikan Agama Islam Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan IAIN Metro, 2017), hal. 64

hanya secara umum. Persamaannya menggunakan variabel terikat yaitu hasil belajar.

4. Destik Diyah Priyantini, 2021. “*Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 MI Ma’arif Cekok Babadan Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021.*” Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Ponorogo. Berdasarkan Uji t dengan nilai signifikan $0,751 > 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan signifikan antara keterampilan membaca pemahaman yang menggunakan media. Berdasarkan hasil uji t (*one-tailed*) maka diketahui P -Value sebesar 0,066. Karena nilai P -Value tersebut lebih dari 0,05, maka H_0 di tolak. Hal ini menunjukkan keterampilan membaca pemahaman antara siswa yang menggunakan media cerita bergambar lebih baik dibandingkan dengan keterampilan membaca pemahaman siswa yang tidak menggunakan media cerita bergambar. Perbedaan dengan penelitian Destik Diyah Priyantini yaitu variabel terikat yaitu keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Persamaan pada penelitian ini adalah media cerita bergambar yang digunakan .

C. Kerangka Pikir Penelitian

Dalam melakukan sebuah penelitian perlu adanya kerangka fikir sebagai konsep dasar penelitian. Kerangka pikir dalam penelitian ini

merupakan sisa berfikir yang ditetapkan dan disajikan untuk dapat memperindah dalam meneliti yang sebenarnya. Kerangka berpikir adalah “suatu konsep yang memberikan hubungan kausal hipotesis antara dua variabel atau lebih dalam rangka memberikan jawaban sementara terhadap masalah yang diteliti”.⁴⁰

Dari pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa kerangka berpikir merupakan hubungan antara 2 variabel yang menghasilkan sebab dan akibat untuk menjawab permasalahan dalam penelitian.

Berdasarkan pendapat tersebut, maka kerangka pikir yang penulis sajikan sebagai berikut:

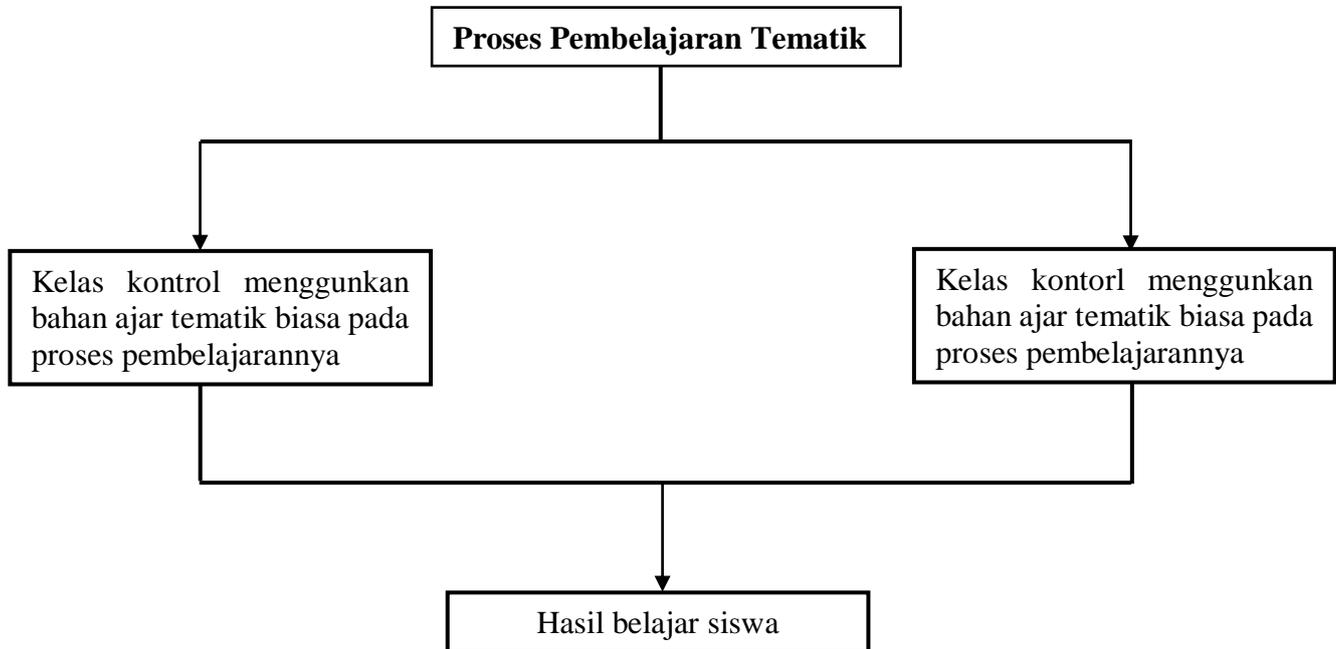
1. Pengaruh penggunaan media belajar merupakan variabel bebas(x) yang akan memberikan pengaruh terhadap variable terikat (y)
2. Hasil belajar siswa merupakan variable terikat (y) yang muncul karena adanya variabel bebas.
3. “semakin baik penggunaan bahan ajar yang digunakan oleh guru kelas, maka semakin baik pula hasil belajar yang dicapai siswa”.

Paradigma adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang akan diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah rumusan masalah yang perlu dijawab melalui penelitian, teori yang digunakan untuk merumuskan hipotesis, jenis dan jumlah hipotesis, dan teknik analisis statistik yang akan digunakan.

Berdasarkan uraian teori yang dijelaskan di atas, paradigma dapat diartikan suatu skema sederhana yang berisi uraian pokok unsur penelitian

yang menunjukkan pengaruh antar variabel satu dengan variabel yang lain.

Berikut paradigma dalam penelitian ini adalah :



Gambar 2.1 Kerangka berfikir

D. Hipotesis Penelitian

Menurut pendapat Moh. Nazir dalam bukunya bahwa hipotesis itu ialah ketegangan sementara terhadap masalah penelitian yang kebenarannya harus diujikan.³³ Berdasarkan rumusan masalah dan kerangka pikir yang dikemukakan diatas, rumusan hipotesis penelitian ini adalah sebagai berikut:

³³ Moh.Nazir, *Metode Penelitian*, (Bogor: GHalia Indonesia, 2017), Hal. 132

Ha : terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media buku berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Rejang Lebong.

Ho : tidak terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan media buku berbasis cerita bergambar terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Rejang Lebong.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Sesuai dengan tujuan penelitian, jenis penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen merupakan kegiatan penelitian untuk mengontrol, memanipulasi dan mengobservasi subjek penelitian.³⁴ Penelitian ini merupakan penelitian quasi eksperimen yang terdiri dari kelas eksperimen yang meninjau kembali pelajaran dengan cara menggunakan strategi pembelajaran pemerolehan konsep, sedangkan pada kelas kontrol meninjau kembali pelajaran dengan cara biasa.³⁵

Desain pada penelitian ini adalah *Non-equivalent control group design*, untuk hasil belajar siswa, pada awal kegiatan penelitian siswa akan diberikan tes awal (*pretest*) untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Kemudian siswa akan diberi perlakuan (*treatment*) dengan menggunakan metode eksperimen pada kelas eksperimen yaitu menggunakan bahan ajar berbasis buku cerita bergambar dan pada kelas kontrol tidak diberikan perlakuan apapun melainkan seperti biasa menggunakan bahan ajar buku

³⁴ Dani, "Eektivitas Metode Mind Map Dalam Meningkatkan Daya Ingat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS Darul Karomah Sngosari Malang." Malang, (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim Malang) 2013, hal 80

³⁵ Srihartati, "Pengaruh Penggunaan Strategi Pembelajaran pemerolehan Konsep Terhadap Pemahaman Siswa Pada Materi Pelajaran Ekonomi Di Sekolah Menengah Atas Negeri 1 Pangkalan Kuras Kecamatan Pangkalan Kuras Kabupaten Pelalawan." Riau (Pekan Baru: UIN Sultan Syarif Kaisim Riau) 2015, hal 27

pemerintah.³⁶

Perlakuan pada kelas eksperimen tersebut adalah variabel bebas (*independent*) dalam penelitian. Setelah diberi perlakuan tersebut, siswa diberikan tes akhir (*posttest*). Hasil belajar dari kedua perlakuan tersebut adalah variabel terikat (*dependent*) yang kemudian akan dianalisis datanya dengan statistik yang digunakan.³⁷

Tabel 3.1 Desain Penelitian *Non-Equivalent Control Group Design*

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
KE	O1	X1	O2
KK	O3	X2	O4

Keterangan:

KE : Kelompok Eksperimen

KK : Kelompok Kontrol

O1 dan O3 : Pemberian pretest kelompok eksperimen dan kontrol

O2 dan O4 : Pemberian posttest kelompok eksperimen dan kontrol

X1 : Pembelajaran menggunakan media cergam

X2 : Pembelajaran menggunakan metode konvensional

³⁶ Amalia, "Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Pelajaran IPA Materi Gaya." Jakarta (Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah) 2019, hal 29

³⁷ Ibid, .

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2022/2023. SD N 4 Rejang Lebong menjadi lokasi penelitian ini. Lokasi ini dipilih berdasarkan praktek pengalaman lapangan peneliti disana.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Populasi adalah merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang memiliki kuantitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Itulah definisi populasi dalam penelitian.³⁸ Populasi kelas IV yang ada di SDN 4 Rejang Lebong terdapat 4 kelas yaitu IV A, IV B, IV C dan IV D dengan jumlah keseluruhan 90 orang.

2. Sampel Peneliti

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut, ataupun bagian kecil dari anggota populasi yang diambil menurut prosedur tertentu sehingga dapat mewakili populasinya. Jika populasi besar, dan peneliti tidak mungkin mempelajari seluruh yang ada di populasi, hal seperti ini dikarenakan adanya keterbatasan dana atau biaya, tenaga dan waktu, maka oleh sebab itu peneliti dapat memakai sampel yang diambil dari populasi. Sampel yang akan diambil dari populasi tersebut harus betul-betul

³⁸ Sandu Siyoto, *Dasar Metode Penelitian*. (Yogyakarta: Literasi Media Publishing, 2015), hal. 63

representatif atau dapat mewakili.³⁹ Adapun sampel yang diambil yaitu kelas IV A dan kelas IV C. Kelas IV A sebagai kelas eksperimen sedangkan kelas IV C sebagai kelas kontrol sedangkan kelas IV B sebagai uji coba soal. Kelas IV D tidak dimasukkan dalam penelitian ini karena siswa sudah sangat aktif dalam proses belajar mengajar.

Tabel 3.2 Jumlah anggota sampel

Kelas	Laki-Laki	Perempuan	Keseluruhan
IV A	12	11	23
IV C	12	12	24

Sumber: Dokumentasi Tata Usaha di SDN 4 Rejang Lebong

D. Variabel Penelitian

Variabel dapat didefinisikan sebagai atribut obyek, yang mempunyai “variasi“ satu objek dengan obyek yang lain. Variabel dalam penelitian ini yaitu:

1. Variabel bebas, yang bertindak sebagai variabel bebas dalam penelitian ini adalah model pembelajaran menggunakan media berbasis buku cerita bergambar
2. Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar siswa.

³⁹Ibid,

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Dalam teknik pengumpulan data pada penelitian ini terdapat dua teknik yaitu diantaranya:

1. Tes

Tes merupakan sederet pertanyaan atau latihan yang digunakan untuk mengukur keterampilan, pengetahuan intelegensi, kemampuan atau bakat yang dimiliki oleh individu atau kelompok. Selanjutnya setelah diketahui adanya kemampuan yang tinggi dan baik, maka akan dilaksanakan tes.⁴⁰ *Pretest* dan *posstest* dengan soal pilihan ganda digunakan dalam metode ini untuk mengetahui dan mengumpulkan data hasil belajar siswa.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah prasasti, not tulen rapat, lengger, agenda dan sebagainya.⁴¹ Dokumen digunakan untuk melengkapi dari hasil wawancara dan observasi. Studi ini berupaya mengumpulkan data melalui dokumen-dokumen, arsip maupun catatan-catatan penting.

Dalam penelitian ini dokumentasi yang digunakan sebagai sumber data

⁴⁰ Priyantini, "Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 Mi Ma'arif Cekok Babadan Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021." Ponorogo (Ponorogo: IAIN Ponorogo), 2021. hal 53

⁴¹ Izzati, "Penerapan Media Buku Bergambar Dalam Pembelajaran Tematik Siswa Kelas IV." Jember (Jember: IAIN Jember) 2021. hal 38

adalah perangkat pembelajaran, foto-foto kegiatan belajar mengajar. Dan berbagai item yang ada pada dokumentasi yaitu guru, siswa, keadaan kelas, sarana dan prasarana sekolah, dan lingkungan sekolah.

SDN 4 Rejang Lebong merupakan gabungan dari dua sekolah yaitu SDN 3 dan SDN 4. Gabungan kedua sekolah ini di tetapkan menjadi SDN 4 Rejang Lebong dan merupakan SD nomor dua terbesar di Rejang Lebong dan siswanya mencapai 600 orang. Sarana dan prasarana di SDN 4 Rejang Lebong sangat memadai, dan kondisi lingkungan yang sangat bersih, dan setiap kelas memiliki pojok baca untuk literasi.

3. Observasi

Observasi secara teoretis memiliki karakter sangat bervariasi. Variasi timbul dari kemajemukan praktisi atau penggunaan sejak tahapan penelitian, setting lokasi beragam, serta kualitas hubungan peneliti dengan yang diteliti, Peneliti dapat melakukan observasi secara individual maupun kelompok. Observasi individu berarti melakukan pengamatan secara mandiri, tanpa melibatkan campur tangan pihak lain. Observasi kelompok berarti melakukan pengamatan/ meneliti kelompok dari arah yang dikehendaki sendiri maupun meneliti perilaku manusia yang tergabung dalam kelompok secara alami, tanpa rekayasa.

F. Uji Instrumen Penelitian

1. Lembar Observasi

Tabel 3.3
Lembar Observasi

No	<i>Learning Syntax</i>	<i>Lecturers' and Students' Activity</i>	4	3	2	1	total
1	<i>Pendahuluan</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Langkah pertama dalam pembelajaran adalah Memperkenalkan topik atau konsep yang akan dipelajari. 2. Menarik perhatian siswa dengan pertanyaan, fakta menarik, atau ilustrasi yang relevan. kompetensi dan tujuan, bimbingan, dan motivasi kepada para peserta didik.. 3. Guru juga memberikan pemusatan perhatian dan motivasi kepada peserta didik. Pada tahap ini semua kompetensi-tujuan, pengarahan-petunjuk, rambu-rambu, serta contoh disampaikan oleh guru. 					
2	<i>Pengenalan Karakter dan Konteks</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap ini terdiri dari Memperkenalkan karakter-karakter atau elemen-elemen utama dalam cerita observasi, serta hipotesis yang akan dilakukan oleh peserta didik. 2. Menyampaikan konteks atau latar belakang cerita untuk memahami siswa tentang apa yang akan mereka pelajar 					

No	<i>Learning Syntax</i>	<i>Lecturers' and Students' Activity</i>	4	3	2	1	total
3	<i>lot dan Perkembangan Cerita</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Menguraikan plot cerita dengan jelas, termasuk masalah atau konflik utama yang dihadapi karakter. 2. Menyoroti peristiwa-peristiwa penting dalam cerita yang berkaitan dengan konsep atau pelajaran yang ingin disampaikan. 					
4	<i>Penggunaan Gambar dan Ilustrasi</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tahap ini, guru akan Menggunakan gambar atau ilustrasi yang menarik dan relevan untuk memperjelas cerita dan konsep yang disampaikan.melaksanakan berbagai aktivitas dan penelitian dalam kelompok belajar tersebut. Membuat dan menyusun soal Latihan 2. Memastikan bahwa gambar atau ilustrasi mendukung teks cerita dan membantu pemahaman siswa. 					
5	<i>Puncak Cerita dan Pembelajaran</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Pada tahap ini, guru akan membuat peserta didik untuk Mencapai puncak cerita di mana masalah utama dihadapi dan resolusi mulai dicari.. 2. peserta didik juga akan Menyampaikan inti pelajaran atau konsep yang ingin disampaikan melalui cerita ini.. 					
6	<i>Resolusi dan Kesimpulan</i>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Tahap ini, sesuai namanya, guru akan meminta peserta didik untuk Menyelesaikan cerita dengan jelas, 					

No	Learning Syntax	Lecturers' and Students' Activity	4	3	2	1	total
		<p>termasuk bagaimana masalah utama dipecahkan atau bagaimana karakter mengatasi tantangan yang dihadapi.</p> <p>2. Peserta didik akan Mengaitkan resolusi cerita dengan pembelajaran yang diinginkan, memberikan kesimpulan yang kuat dan relevan.</p>					
7	<i>Authentic Assessment</i>	<p>1. Tahap Mendorong siswa untuk merenungkan pelajaran yang mereka ambil dari cerita dan bagaimana mereka dapat mengaplikasikannya dalam kehidupan nyata.</p> <p>2. Mengadakan diskusi kelas untuk membahas cerita, memperkuat pemahaman siswa, dan menjawab pertanyaan yang mungkin timbul.</p>					

2. Lembar Pretest

Tabel 3.4
Kisi – Kisi Soal Pretes Kelas Eksperimen dan Kontrol

Variable	Indicator	Nomor soal	Kognitif
Sumber bunyi:	<p>1. Menjelaskan cara menghasilkan bunyi</p> <p>2. Mengidentifikasi sumber bunyi.</p>	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	1-7 (C1) 8 (C2)
Sifat-sifat bunyi:	1. Menjelaskan sifat-sifat bunyi merambat	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	9-10 (C1) 12-13 (C2) 14-15 (C1)

Variable	Indicator	Nomor soal	Kognitif
	2. Mengidentifikasi sifat-sifat bunyi memantul menyerap		
Jenis-jenis bunyi:	1. Menjelaskan jenis-jenis bunyi 2. Mengidentifikasi jenis-jenis bunyi	16, 17, 18, 19, 20	16-20 (C1)

3. Lembar posttes

Tabel 3.5

Kisi-kisi posttes eksperimen dan kontrol

Variable	Indicator	Nomor soal	Kognitif
Sumber bunyi:	1. Menjelaskan cara menghasilkan bunyi 2. Mengidentifikasi sumber bunyi.	1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8	1-7 (C1) 8 (C2)
Sifat-sifat bunyi:	1. Menjelaskan sifat-sifat bunyi merambat 2. Mengidentifikasi sifat-sifat bunyi memantul menyerap	9, 10, 11, 12, 13, 14, 15	9-10 (C1) 12-13 (C2) 14-15 (C1)
Jenis-jenis bunyi:	3. Menjelaskan jenis-jenis bunyi 4. Mengidentifikasi jenis-jenis bunyi	16, 17, 18, 19, 20	16-20 (C1)

Uji Tes/Soal

Tes yang digunakan berupa *Pretest-Posttest*. Hasil belajar siswa setelah diberi perlakuan diukur dengan tes ini. Terdapat total 20 soal pilihan ganda, masing-masing dengan empat pilihan, A, B, C, dan D. Jika siswa menjawab dengan benar, mereka akan menerima skor satu, sedangkan jika mereka menjawab salah, mereka akan menerima skor nol. Tes ini diberikan dalam bentuk tes tertulis.

Dalam hal pengumpulan data, persyaratan instrumen harus memenuhi kriteria valid dan reliabel. Pengujian validitas dan reliabilitas diperlukan agar instrumen dapat memenuhi persyaratan tersebut.

1. Uji Validitas

Validitas adalah sejauhmana tes itu mengukur apa yang dimaksudkan untuk diukur. Validitas alat ukur tidak terganggu. Secara umum ada tiga pendekatan dalam meneliti validitas suatu alat ukur, yaitu 1) validitas isi, 2) validitas konstruk, dan 3) validitas kriteria.⁴²

Rumus dari teknik *Korelasi Pearson Product Moment* :

$$r_{xy} = \frac{N\Sigma XY - (\Sigma X)(\Sigma Y)}{\sqrt{[N\Sigma X^2 - (\Sigma X)^2][N\Sigma Y^2 - (\Sigma Y)^2]}}$$

Keterangan:

r_{xy} : koefisien korelasi antara X dan Y.

N : banyaknya peserta tes.

ΣXY : total perkalian skor item dan total.

ΣX : skor hasil uji coba atau skor yang diperoleh subyek dari seluruh item.

ΣY : total skor atau skor yang diperoleh dari seluruh item.

ΣX^2 : jumlah kuadrat skor butir soal.

ΣY^2 : jumlah kuadrat skor total.

Tabel 3.6 Hasil Uji Validitas

No soal	R tabel	Rhitung	Keterangan
1	0,433	0,602	Valid

⁴² Ihsan, "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya." Jurnal Ilmu Pendidikan, Vol. 13, No. 2, (2016). hal 173

2	0,433	0,612	Valid
3	0,433	0,527	Valid
4	0,433	0,635	Valid
5	0,433	0,558	Valid
6	0,433	0,136	Tidak Valid
7	0,433	0,627	Valid
8	0,433	0,219	Tidak Valid
9	0,433	0,532	Valid
10	0,433	0,527	Valid
11	0,433	0,219	Tidak Valid
12	0,433	0,362	Tidak Valid
13	0,433	0,532	Valid
14	0,433	0,618	Valid
15	0,433	0,738	Valid
16	0,433	0,627	Valid
17	0,433	0,572	Valid
18	0,433	0,343	Tidak Valid
19	0,433	0,723	Valid
20	0,433	0,513	Valid
21	0,433	0,513	Valid
22	0,433	0,542	Valid
23	0,433	0,577	Valid
24	0,433	0,558	Valid
25	0,433	0,588	Valid

Tabel 3.7 Hasil Hitung Uji Validitas

No	Kriteria	Nomor soal	Jumlah soal
1.	Valid	1, 2, 3, 4, 5, 7, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 17, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25	20
2.	Tidak valid	6, 8, 11, 12, 18	5
Jumlah			25

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dalam paradigma penelitian kuantitatif yaitu mengartikan reliabilitas sebagai suatu konsistensi atau konstansi dari suatu

alat ukur.⁴³

Berikut ini disajikan rumus KR 20.

$$r_i = \frac{k}{(k-1)} \left\{ \frac{S_t^2 - \sum p_i q_i}{S_t^2} \right\}$$

Keterangan:

ri : reliabilitas internal instrumen

k : jumlah item soal dalam instrumen

pi : proporsi banyaknya subjek yang menjawab setiap soal

qi : 1 – pi

S_t^2 : varians total

Rumus varian total $\frac{\sum(x-\bar{x})^2}{n} =$, dengan x adalah nilai setiap soal, \bar{x} adalah semua nilai rata-rata, dan n adalah jumlah responden.

3.8 Hasil Hitung Uji Realibilitas

Reliabilitas	
Kuder Richardson (KR)	Item Soal
902	20

3. Tingkat Kesukaran

Analisis tingkat kesukaran soal artinya mengkaji soal-soal tes dari segi kesulitannya sehingga dapat diperoleh soal-soal mana yang termasuk

⁴³ Afyanti, "Lembar Metodologivaliditas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Kualitatif." Jurnal Keperawatan Indonesia, Vol. 12, No. 2, (Juli 2008). hal 137-141

mudah, sedang, dan sukar.⁴⁴ Menggunakan rumus:

$$P = \frac{B}{JS}$$

Keterangan:

P : Indeks kesukaran

B : Banyaknya siswa yang menjawab soal itu dengan betul

JS : Jumlah seluruh siswa peserta tes

Tabel 3.9 hasil tingkat kesukaran

No soal	Mean	Kategori
1	0,39	Sedang
2	0,25	Sukar
3	0,39	Sedang
4	0,29	Sukar
5	0,29	Sukar
6	0,25	Sukar
7	0,36	Sedang
8	0,32	Sukar
9	0,36	Sedang
10	0,43	Sedang
11	0,32	Sukar
12	0,25	Sukar
13	0,32	Sukar
14	0,43	Sedang
15	0,39	Sedang
16	0,39	Sedang
17	0,39	Sedang
18	0,36	Sedang
19	0,29	Sukar
20	0,43	Sedang

4. Daya Pembeda

Pengertian Daya Pembeda Daya pembeda adalah kemampuan suatu

⁴⁴ Susanto, Rinaldi, and Novalia, "Analisis Validitas Reabilitas Tingkat Kesukaran Dan Daya Beda Pada Butir Soal Ujian Akhir Semester Ganjil Mata Pelajaran Matematika." *Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 6, No. 2, (2015) hal. 203-217

butir tes hasil belajar untuk dapat membedakan antara testee yang berkemampuan tinggi dengan testee yang kemampuannya rendah. Testee yang memiliki kemampuan yang tinggi untuk menjawab butir item tersebut lebih banyak menjawab butir soal tersebut yang menjawab betul, sementara testee yang kemampuannya rendah untuk menjawab butir soal tersebut sebagian besar tidak dapat menjawab soal dengan betul.⁴⁵ Adapun rumus daya pembeda sebagai berikut:

$$DP = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B}$$

Keterangan:

DP : Indeks daya pembeda

BA : banyaknya peserta tes kelompok atas yang menjawab soal dengan benar

BB : banyaknya peserta tes kelompok bawah yang menjawab soal dengan benar

JA : Banyaknya peserta tes kelompok atas, dan

JB : banyaknya peserta tes kelompok bawah

Klasifikasi daya pembeda dibedakan atas :

< 0,00 (negatif) : tidak baik (soal di buang)

Antara 0.00 sampai dengan 0.20 : jelek

Antara 0.20 sampai dengan 0.40 : cukup

⁴⁵ Sari and Herawati, "Aplikasi ANATES Versi 4 Dalam Menganalisis Butir Soal." Jurnal Ilmiah Kependidikan, Vol. 1, No. 2 (Juli 2014), hal. 207

Antara 0.40 sampai dengan 0.70 : baik

Antara 0.70 sampai dengan 1.00 : baik sekali

Tabel 3.10 hasil daya pembeda

No soal	Hasil pembeda soal	Kategori
1	0,70	Baik
2	0,30	Cukup
3	0,40	Cukup
4	0,60	Baik
5	0,40	Cukup
6	0,70	Baik
7	0,50	Baik
8	0,50	Baik
9	0,40	Cukup
10	0,50	Baik
11	0,80	Sangat baik
12	0,50	Baik
13	0,60	Baik
14	0,90	Sangat baik
15	0,30	Cukup
16	0,30	Cukup
17	0,30	Cukup
18	0,40	Cukup
19	0,40	Cukup
20	0,40	Cukup

Tabel 3.11 Hasil Hitung Daya Pembeda

Keterangan	Jumlah
Tidak baik	0
Jelek	0
Cukup	10
Baik	8
Sangat Baik	2

G. Teknik Analisis Data

Setelah data terkumpul, data dianalisis dengan langkah-langkah

sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Sebelum melakukan pengujian hipotesis dengan uji, terlebih dahulu kedua kelompok diuji normalitas dan homogenitasnya. Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui normal atau tidaknya distribusi sampel yang diteliti. Metode *shapiro wilk* adalah metode uji normalitas yang efektif dan valid digunakan untuk sampel berjumlah kecil. Maka dari itu karena jumlah sampel yang kurang dari 50 penelitian ini menggunakan uji normalitas *shapiro wilk*.

Adapun rumus yang digunakan *shapiro wilk*.

$$T_3 = \frac{1}{D} \left[\sum_{i=1}^n a_i (X_{n-i+1} - X_i)^2 \right], \text{ dengan } D = \sum_{i=1}^n (X_i - \bar{x})^2$$

Keterangan:

T_3 : Uji *Shapiro Wilk*

a_i : Koefisien uji *Shapiro Wilk*

X_{n-i+} : data ke $n-i+1$

X_i : data ke i

\bar{x} : rata-rata data

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas adalah pengujian mengenai sama tidaknya

variansi-variansi dua buah distribusi atau lebih.⁴⁶ Signifikansi dari hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas ek-sperimen akan diperiksa. Peneliti menggunakan uji *levene statistic* dan pro-gram SPSS Versi 25.0 dalam penelitian ini unutm menguji homogenitas.

$$W = \frac{(N-k) \sum_{i=1}^k n_i (\bar{Z}_i - \bar{Z}_{..})^2}{(k-1) \sum_{i=1}^k \sum_{j=1}^{n_i} (Z_{ij} - \bar{Z}_i)^2}$$

Keterangan:

n : jumlah siswa

k : banyaknya kelas

Z_{ij} : $|Y_{ij} - \bar{Y}_i$

\bar{Y}_i : rata-rata dari kelompok i

\bar{Z} : rata-rata dari kelompok Z_i

\bar{Z} : rata-rata menyeluruh dari Z_{ij}

3. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, *uji independent samples test* digunakan untuk pengujian hipotesis. Hipotesis di uji dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen untuk mengetahui apakah model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Nilai

⁴⁶ Suciati, Utami, and Arsini, "Uji Homogenitas Tepung Ikan Pada Sampel Uji Banding Antar Laboratorium Di Balai Besar Riset Budidaya Laut Dan Penyuluhan Perikanan." Buletin Teknik Litkayasa Akuakultur, Vol. 18, No. 2, (2020). hal. 139-143

signifikansi (sig.) menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan *uji independent samples test* dari hasil SPSS versi 25.

- a. Untuk uji-t, jika diperoleh hasil thitung \geq ttabel, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) ditelrma H nol (H_o) ditolak, dan
- b. Jika diperoleh thitung $<$ ttabel, maka hipotesis altelrnatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (H_o) ditelrma
- c. Jika nilai sig 2-tailed $<$ 0,05 maka H_o ditolak, dan H_a diterima.
- d. Jika nilai sig 2-tailed $>$ 0,05 maka H_o diterima dan H_a ditolak.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Sebagaimana telah diuraikan pada bab 1 bahwa tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media buku berbasis cergam terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Rejang Lebong. Peneliti menetapkan tempat penelitian di SDN 4 Rejang Lebong karena di sekolah tersebut tempat praktek PPL peneliti. Dalam penelitian ini populasi adalah kelas IV. Kemudian menetapkan sampel penelitiannya dua kelas yaitu kelas IV-A berjumlah 23 peserta didik sebagai kelas eksperimen atau kelas yang mendapat perlakuan dan kelas IV-B berjumlah 24 peserta didik sebagai kelas kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Selanjutnya, kedua kelas mendapat pembelajaran selama dua kali pertemuan dengan materi Indahnya Perilaku Terpuji. Pada kelas eksperimen mendapatkan perlakuan dengan pembelajaran dengan pembelajaran menggunakan media buku berbasis cergam. Sedangkan kelas kontrol dengan pembelajaran tanpa perlakuan atau pembelajaran dengan kontekstual. Pengambilan data dilakukan dengan metode dokumentasi dan metode tes. Metode dokumentasi digunakan peneliti untuk mengumpulkan data yang berkaitan dengan variabel yang bersangkutan. Data yang dimaksud peneliti adalah data peserta didik kelas IV SDN 4 Rejang Lebong dan lainnya yang bersangkutan dengan penelitian. Sedangkan metode tes digunakan untuk mengetahui tingkat penguasaan

peserta didik terhadap kompetensi yang telah ditentukan. Tes yang digunakan yaitu tes tertulis berupa pretest dan post test. Tes tersebut diberikan kepada peserta didik untuk mendapatkan nilai hasil belajar peserta didik mata pelajaran IPA.

a. Data Hasil Belajar Kelas Ekpreimen

Sebelum menerima perlakuan, siswa di kelas eksperimen menyelesaikan *pretest* dengan 20 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Skornya adalah 1 jika jawaban benar dan 0 jika salah. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, kelas eksperimen menggunakan media buku berbasis cergam untuk mengajarkan tema 1 subtema 1 (indahnyanya kebersamaan) tentang IPA materi bunyi, dan *posttest* dengan 20 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menentukan hasil belajar mereka. Tabel 4.1 menampilkan hasil belajar kelas eksperimen dari *pretest* dan *posttest*:

Tabel 4. 1 Nilai Pretest Kelas Eksperimen

NO	Interval		Pretes	
	Nilai		Fi	%
1	45	51	4	17%
2	52	58	2	9%
3	59	65	7	30%
4	66	72	4	17%
5	73	79	3	13%
6	80	86	3	13%
Jumlah			24	100%
Mean		64.57		
Median		65.00		
Modus		60		
Maksimum		80		
Minimum		45		

Tabel 4.1 diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 64.57, median 65.00, modus 60.

Tabel 4.2 Nilai Posttest Kelas Eksperimen

NO	Interval		Posttes	
	Nilai		Fi	%
1	60	66	4	17%
2	67	73	0	0%
3	74	80	9	39%
4	81	87	7	30%
5	88	94	0	0%
6	95	101	3	13%
Jumlah			23	100%
Mean		79,57		
Median		80.00		
Modus		85		
Maksimum		80		
Minimum		45		

Tabel 4.2 diatas menunjukkan bahwa kelas eksperimen setelah diberikan perlakuan menggunakan media buku berbasis cergam sebagai media pembelajarannya, diperoleh nilai rata-rata *Posttes* sebesar 79.57 , median 80.00, modus 85.

b. Data Hasil Belajar Kelas Kontrol

Sebelum menerima perlakuan, siswa di kelas eksperimen menyelesaikan *pretest* dengan 20 soal untuk menilai kemampuan awal mereka. Skornya adalah 1 jika jawaban benar dan 0 jika salah. Setelah mengetahui kemampuan awal masing-masing siswa, kelas eksperimen menggunakan media buku berbasis cergam untuk mengajarkan tema 1 subtema 1 (indahnyanya kebersamaan) tentang IPA

materi bunyi, dan *posttest* dengan 20 soal diberikan kepada setiap siswa untuk menentukan hasil belajar mereka.

Tabel 4.3 Nilai Pretest Kelas Kontrol

NO	Interval		Pretest	
	Nilai		Fi	%
1	35	41	2	9%
2	42	48	5	22%
3	49	55	12	52%
4	56	62	3	13%
5	63	69	1	0%
6	70	76	0	0%
Jumlah			23	100%
Mean		50.87		
Median		50.00		
Modus		50		
Maksimum		65		
Minimum		35		

Tabel 4.3 diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata *pretest* sebesar 50.87, median 50.00, mo-dus 50.

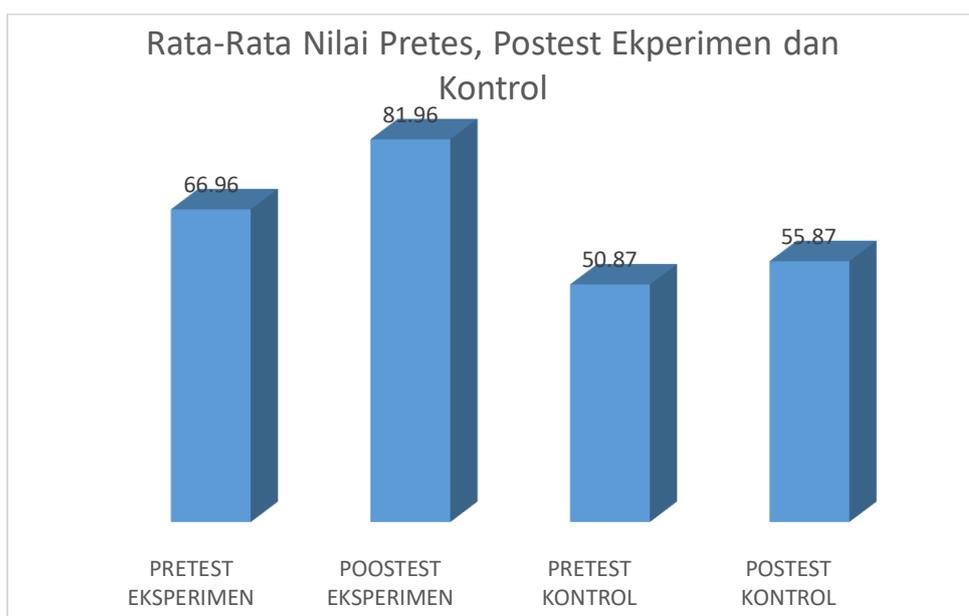
Tabel 4.4 Nilai Posttest Kelas Kontrol

NO	Interval		Pretest	
	Nilai		Fi	%
1	35	41	2	9%
2	42	48	5	22%
3	49	55	12	52%
4	56	62	3	13%
5	63	69	1	4%
6	70	76	0	0%
Jumlah			23	100%
Mean		55.87		
Median		50.00		
Modus		55		

Maksimum	70
Minimum	40

Tabel 4.4 diatas menunjukkan bahwa kelas kontrol setelah diberikan perlakuan menggunakan model pembelajaran konvensional, diperoleh nilai rata-rata *Posttes* sebesar 55.87 , median 50.00, modus 55.

Grafik 4.1 Rata-Rata Nilai Pretest-Posttest Kelas Eksperimen dan Kontrol



Dapat dilihat pada grafik 4.1 diatas, pada kelas eksperimen dengan menggunakan media buku berbasis cergam sebagai media pembelajarannya, diperoleh rata-rata *posttest* 81.96 , dengan nilai minimum 45 dan nilai maksimum 80, sedangkan kelas kontrol dengan menggunakan metode konvensional

diperoleh rata-rata *posttest* 55.87, dengan nilai minimum 40 dan nilai maksimum 70.

2. Pengujian Prasyarat Analisis

Instrumen tes yang sudah dikatakan valid dan reliabel maka dapat digunakan oleh peneliti untuk melakukan uji prasyarat. Terdapat dua uji prasyarat yaitu uji normalitas dan uji homogenitas.

a. Uji Homogenitas

Tujuan dari uji homogenitas varians adalah untuk memastikan apakah sampel yang diambil dari populasi yang sama memiliki varian yang seragam atau tidak. Signifikansi dari hasil *posttest* untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen akan diperiksa. Ketentuan program SPSS versi 25 digunakan untuk uji homogenitas dalam penelitian ini.

Jika nilai sig. $< 0,05$, maka hipotesis yang menyatakan bahwa varian kelas kontrol dan kelas eksperimen di tolak. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varians yang tidak homogen.

Jika nilai sig. $>0,05$ maka H_a diterima. Hal ini menunjukkan bahwa hasil *posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki varian yang homogen.

Tabel 4.5 Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	1.727	1	44	.196
	Based on Median	1.749	1	44	.193
	Based on Median and with adjusted df	1.749	1	42.894	.193
	Based on trimmed mean	1.600	1	44	.213

Berdasarkan table 4.5 diatas, diketahui nilai sig. *Based On Mean* untuk varian hasil belajar materi bunyi subtema 1 adalah sebesar 0,196. Karena nilai sig. $0,800 > 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa varians data hasil belajar materi bunyi subtema 1 pada siswa kelas eksperimen dan kontrol adalah homogen.

b. Uji normalitas

Tujuan dari uji normalitas adalah untuk memastikan apakah data penelitian yang telah dikumpulkan berdistribusi normal atau tidak. Hasil belajar kelas kontrol dan kelas eksperimen menjadi uji normalitas dalam penelitian ini. Hasil pretest dan posttest merupakan data yang digunakan untuk mengambil keputusan. Karena penelitian ini memiliki sampel kurang dari 50, maka digunakan uji shapiro wilk untuk pengujian ini.

Dengan ketentuan sebagai berikut, uji shapiro wilk menggunakan taraf signifikansi 5% atau 0,05. Distribusi normal jika

signifikansi $>0,05$, sedangkan distribusi tidak normal jika signifikansi $<0,05$. Dalam hal ini, SPSS 25 digunakan untuk pengujian normalitas.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Shapiro-Wilk

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
hasil	PRE TES EKSPERIMEN	.132	23	.200*	.947	23	.258
	POST TES EKSPERIMEN	.156	23	.152	.928	23	.101
	PRE TES KONTROL	.149	23	.200	.939	23	.171
	POST TES KONTROL	.192	23	.028	.932	23	.119

Berdasarkan hasil uji normalitas table 4.6 diatas yang dilihat data tabel shapiro-wilk, diketahui nilai signifikasi dari pretest-posttest kelas eksperimen, nilai signifikasinya $0,258 > 0,005$. Begitu pula nilai signifikasi kelas kontrol dari pretest-posttest, nilai signifikansi $0,051 >$ dari $0,005$. Maka dapat disimpulkan bahwa data pretest dan posttest kedua kelompok berdistribusi normal.

3. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan homogenitas, diketahui bahwa kedua kelompok berdistribusi normal dan homogen. Oleh karena itu, *uji independent samples test* digunakan untuk pengujian hipotesis. Hipotesis di uji dengan membandingkan nilai pretest dan posttest kelas eksperimen untuk mengetahui apakah model pembelajaran kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran. Nilai

signifikansi (sig.) menjadi dasar pedoman pengambilan keputusan *uji independent samples test* dari hasil SPSS versi 25.

- a. Untuk uji-t, jika diperoleh hasil thitung \geq ttabel, maka hipotesis yang dirumuskan (H_a) ditelrma H_0 (Ho) ditolak, dan
- b. Jika diperoleh thitung $<$ ttabel, maka hipotesis altelrnatif (H_a) ditolak dan hipotesis nol (Ho) diterima
- c. Jika nilai sig 2-tailed) $<$ 0,05 maka H_0 ditolak, dan H_a diterima.
- d. Jika nilai sig 2-tailed) $>$ 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak.

Tabel 4.7 Hasil Uji Hipotesis

Independent Samples Test									
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means					
		F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference Lower
HASI L	Equal variances assumed	1.727	.196	9.381	44	.000	23.696	2.526	18.605
	Equal variances not assumed			9.381	41.065	.000	23.696	2.526	18.595

Pada tabel tersebut dapat dilihat hasil pengujian hipotesis hasil belajar siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh thitung sebesar 9.381. Sedangkan nilai ttabel untuk $\alpha = 0,05$ dengan $df = 44$, berarti thitung $>$ ttabel ($9.381 > 2,015$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diajar dengan menggunakan model kontekstual dan kelas kontrol setelah diajar dengan menggunakan model

pembelajaran konvensional. yang artinya ada perbedaan yang besar dari model kontekstual terhadap hasil belajar siswa di SDN 4 Rejang Lebong.

4. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Setelah melakukan analisis data pada penelitian, maka selanjutnya peneliti akan memaparkan hasil penelitian tersebut dalam bentuk uraian sebagai berikut: siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh thitung sebesar 9.381. Sedangkan nilai ttabel untuk $\alpha = 0,05$ dengan $df = 44$, berarti thitung > ttabel ($9.381 > 2.093$), dengan demikian H_0 ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar siswa kelas eksperimen setelah diajar dengan penggunaan media buku berbasis cergam terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Rejang Lebong dan kelas kontrol setelah diajar dengan menggunakan model pembelajaran konvensional. yang artinya ada perbedaan yang besar dari penggunaan media buku berbasis cergam hasil belajar siswa di SDN 4 Rejang Lebong.

B. Pembahasan

1. Hasil belajar siswa sebelum menggunakan media buku berbasis cerita bergambar (cergam) siswa kelas IV di SDN 4 Rejang Lebong

Sebagai seorang guru, tidak hanya mampu dalam menyampaikan materi dengan baik, tetapi guru harus mampu menumbuhkan minat kepada siswanya, ketika minat itu sudah tumbuh pada diri siswa maka minat inilah yang akan menentukan keberhasilan pada siswa dalam proses

pembelajaran.⁴⁷ Pada saat pelaksanaan pembelajaran peserta didik diberikan pretest (tes awal/pemberian soal pertama), dimana kegiatan ini dilakukan sebelum tenaga pendidik memberikan perlakuan yaitu penggunaan media buku berbasis cergam, kegiatan bertujuan guna mengetahui batas kemampuan awal peserta didik sebelum di berikan perlakuan. Dimana dalam kegiatan pretest peserta didik mendapatkan jumlah nilai rata-rata keseluruhan sebesar 64.57. Dengan didapatkan nilai terendah sebesar 45 dan nilai tertinggi sebesar 80.

Dilihat dari rata-rata *pretest-posttest* siswa terdapat peningkatan hasil belajar yang cukup signifikan, setelah siswa diberikan perlakuan dengan media buku berbasis cergam sebagai media pembelajarannya terdapat peningkatan hasil belajar, yang artinya terdapat peningkatan kognitif pada siswa.

Menurut Kemp & Dayton, beberapa hasil penelitian yang menunjuk-kan dampak positif dari penggunaan media pembelajaran antara lain; 1) Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku. 2) Pembelajaran dapat menjadilebih menarik ;3) Pembelajaran menjadi lebih interaktif ;4) Efisiensi waktu ;5) Meningkatkan kualitas hasil belajar ;6) Fleksibilitas waktu dan lokasi ;7) Meningkatkan sikap positif peserta didik ;8) Peran guru dapat berubah ke arah yang lebih positif.⁴⁸

⁴⁷ Bukhari Alma, *Guru Professional Menguasai Metode Dan Terampil Mengajar*. Bandung: Alfabeta. 2010. hal. 8

⁴⁸ Muhammad Hasan, dkk, *Media Pembelajaran*, (Klaten: Tahta Media Group, 2021). hal.45

Hamalik mengemukakan bahwa pemakaian media pengajaran 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.⁴⁹

Selain itu, Ibrahim mengatakan pentingnya media pembelajaran karena media pembelajaran membawa dan membangkitkan rasa senang dan gembira bagi murid-murid dan memperbarui semangat mereka, membantu memantapkan pengetahuan pada benak para siswa serta menghidupkan pelajaran.⁵⁰

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Yulisa Andriani pada tahun 2017 yang menyimpulkan bahwa Hasil belajar Pendidikan Agama Islam dengan menggunakan media pembelajaran dikategorikan baik. Hal ini diperoleh dari hasil analisis bahwa nilai yang berkategori baik mencapai 60% dan yang memperoleh nilai kategori cukup mencapai 23% yang memperoleh nilai kategori kurang mencapai 17%.

Dari penjelasan teori menurut para ahli diatas, bahwasannya penggunaan media pembelajaran dapat meningkatkan minat dan motivasi siswa, serta meningkatkan kualitas hasil belajar. Bearti penggunaan media pembelajaran berperan sangat penting dalam proses belajar mengajar

⁴⁹ Rasyid, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran", Jurnal AXIOM, Vol. VII, No. 1, (Januari – Juni 2018), hal. 94

⁵⁰ Elvi Hudria, "Fungsi Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa Jurusan Perikanan Smkn 1 Kuala Baru Aceh Singkil Sains.". (Skripsi, Aceh: Program Studi Manajemen Pendidikan Islam Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh, 2017), hal. 25

2. Hasil belajar siswa setelah menggunakan media buku berbasis cerita bergambar (cergam) siswa kelas IV di SDN 4 Rejang Lebong

Setelah mengetahui kemampuan awal murid dengan diberikan *pretest*, tahap selanjutnya yaitu dengan memberikan perlakuan (menggunakan media buku berbasis cerita bergambar cergam), menggunakan media buku berbasis cergam tersebut dilakukan dengan cara yaitu, sebagai berikut:

a. Mempersiapkan media yang akan di gunakan

Sebelum pembelajaran dimulai/perlakuan dimulai, tenaga pendidik harus menyiapkan media yang dibutuhkan disaat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media tersebut dipersiapkan sebelum kelas dimulai dan tenaga pendidik harus memastikan media tersebut dalam keadaan baik, agar disaat kegiatan berlangsung tidak dapat kekurangan apapun yang dapat menyebabkan penggunaan media buku berbasis tidak sesuai dengan rancangan awal.

b. Mempersiapkan kesiapan peserta didik

Setelah mempersiapkan media yang akan digunakan, tahap selanjutnya ialah tenaga pendidik memperhatikan posisi duduk anak agar mereka lebih nyaman disaat pembelajaran berlangsung. Kemudian tenaga pendidik terlebih dahulu menyampaikan materi apa yang akan dipelajari yaitu tema 1 subtema 1 materi bunyi. Dan juga tenaga pendidik menyampaikan tujuan pembelajaran dan bagaimana teknis pembelajaran.

c. Menjelaskan media buku berbasis cergam

Di saat Tenaga pendidik akan menjelaskan materi dengan menggunakan media buku berbasis cergam tersebut, tenaga pendidik mengintruksikan terlebih dahulu kepada peserta didik untuk memperhatikan dengan seksama. Kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media buku berbasis cergam ini berkaitan dengan indera penglihatan dan juga indera pendengaran sehingga dapat menefektifkan kemampuan alat indra peserta didik, dan peserta didik dengan mudah menangkap semua materi yang dijelaskan menggunakan media buku berbasis cergam.

d. Tindak lanjut

Setelah menjelaskan media, tenaga pendidik selanjutnya bertanya atau meminta peserta didik untuk bertanya apa yang mau ditanyakan mengenai materi yang telah disampaikan dengan menggunakan media buku berbasis cergam.

Setelah diberikan perlakuan maka selanjutnya diberikan posttest (tes akhir) yang mana dalam tes terakhir ini tenaga pendidik memberikan soal yang sama persis dengan pretest awal.

Menurut Sadiman dkk kegunaan media dalam proses pembelajaran diantaranya: (1) Memperjelas penyajian pesan. (2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indera. (3) Mengatasi pasif anak didik. (4) Mengatasi perbedaan lingkungan dan pengalaman baik guru maupun

siswa.⁵¹

Menurut Susilana dan Riyana mengemukakan kegunaan media pembelajaran yaitu: (1) Memperjelas pesan agar tidak terlalu verbalis. Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera, (2) Menimbulkan gairah belajar, interaksi, lebih langsung antara murid dengan sumber belajar, (3) Memungkinkan anak belajar mandiri sesuai dengan bakat dan kemampuan visual, auditori, dan kinestetik, (4) Memberi rangsangan yang sama, mempersembahkan pengalaman yang menimbulkan persepsi sama.⁵²

Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Siti Khodijah pada tahun 2018 yang menyimpulkan bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan prestasi atau hasil belajar siswa untuk Bahasa Indonesia materi Pengumuman. Hal ini ditunjukkan dengan mendapat nilai postes rata-rata 42,4 dengan standart deviasi 13,316656 dan varians 177,33333 sedangkan nilai postes rata-rata 76 dengan standart deviasi 12,24744871 dan varians 150 dari jumlah siswa 25 orang.⁵³

Memanfaatkan buku berbasis cergam sebagai media pembelajaran merupakan salah satu upaya dalam pembelajaran agar dapat

⁵¹ Balandin et al., "*Pemanfaatan Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran*". Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan, Vol.13, No.2, (Juli 2016), hal. 179

⁵² Yessi, "*Pedagogical Content Knowledge (PCK) Dalam Pemilih Media Pembelajaran Yang Relevan.*" Jurnal Universitas Sebelas Maret, (2021), hal.184

⁵³ Khodijah, "*Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman Di Kelas IV MIS Nur Hafizah Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/2018*". (Skripsi, Ponorogo: Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan Isntitut Agama Islam Negeri Ponorogo, 2021), hal. 85

meningkatkan hasil belajar siswa karena media pembelajaran yang dihasilkan menawarkan model pembelajaran yang inovatif, dan kreatif. Dalam penelitian ini dapat dikatakan bahwa metode ceramah dan media berbasis cergam tidak berada dalam satu tingkatan yang sama yaitu sebagai media yang dapat didengar dan dapat dilihat oleh siswa. Oleh karena itu, media buku berbasis cergam lebih memberikan pengaruh yang cukup besar terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

3. Pengaruh penggunaan media buku berbasis cerita bergambar siswa kelas IV di SDN 4 Rejang Lebong

Penelitian ini menunjukkan bahwa media buku berbasis cergam berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran di kelas IV SDN 4 Rejang Lebong. Penelitian ini sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh Siti Khodijah, yang menunjukkan adanya pengaruh secara signifikan terhadap hasil belajar siswa pada tema 1 subtema 1 yang menggunakan media buku berbasis cergam.

Antusiasme siswa untuk belajar dapat ditingkatkan dan hasil belajar dapat ditingkatkan dengan memilih media pembelajaran yang menarik, dan menyenangkan. Penilaian guru terhadap kompetensi kognitif siswa menunjukkan hal ini, siswa umumnya memahami atau mengerti apa yang disampaikan oleh guru jika nilai tes hasil belajar mereka tinggi atau meningkat.

Kemp dan Dayton mengatakan bahwa, secara umum, peran peran

media dalam proses pembelajaran adalah memudahkan guru dan siswa untuk berkomunikasi satu sama lain, sehingga pembelajaran menjadi lebih efisien. Namun secara lebih spesifik ada beberapa keuntungan media yang lebih mendalam, seperti beberapa keuntungan media untuk pembelajaran berikut ini. Media memungkinkan terjadinya proses belajar kapan saja dimana saja, dapat membantu peserta didik mengembangkan sikap positif terhadap materi dan proses belajar, dapat menggeser peran pendidik kearah yang lebih positif dan produktif, serta dapat disampaikan secara konsisten. Proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan lebih jelas. Terlibat dalam lebih banyak percakapan efisiensi energi dan waktu.

Berdasarkan perhitungan uji hipotesis Uji-t Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara hasil belajar *pretest* dan *posttest* pada kelas eksperimen, diketahui nilai sig. (2-tailed) $< 0,05$ maka H_0 ditolak, dan H_a diterima. yang artinya ada pengaruh media pembelajaran menggunakan buku berbasis cergam dalam meningkatkan hasil belajar siswa pembelajaran kelas IV di SD Negeri 4 Rejang Lebong.

Maka melalui berbagai pemaparan hasil penelitian diatas, dapat ditarik kesimpulan bahwasannya media pembelajaran berbasis cergam berpengaruh tidak signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas IV di SD Negeri 4 Rejang Lebong, karena pada media buku berbasis cergam membuat siswa lebih tertarik untuk memperhatikan penjelasan dari guru jika dibandingkan metode konvensional seperti ceramah dan papan tulis.

BAB V PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis data yang telah di peroleh memberikan kesimpulan bahwa:

1. Dilihat dari rata-rata menunjukkan bahwa kelas kontrol sebelum diberikan perlakuan, diperoleh nilai rata-rata pretest sebesar 50.87 dapat dikatakan tergolong rendah rata-rata nilai siswa sebelum menggunakan media pembelajaran cergam
2. Hasil belajar pada kelas eksperimen dengan menggunakan media buku berbasis cergam sebagai media pembelajarannya, siswa terlihat lebih aktif dan fokus saat pembelajaran berlangsung, dan diperoleh rata-rata posttest 79.57 dengan nilai minimum 45 dan maksimum 80. Berdasarkan hasil rata-rata posttest bahwa pembelajaran menggunakan media buku berbasis cergam dalam proses pembelajaran memiliki hasil yang baik.
3. Terdapat pengaruh penggunaan media buku berbasis cerita bergambar (cergam) terhadap hasil belajar siswa kelas IV SDN 4 Rejang Lebong.

B. Saran

1. Bagi Guru

Guru dapat memakai media buku berbasis cergam untuk membantu meningkatkan kompetensi kognitif peserta didik. Mungkin bisa sesekali menerapkan media interaktif, agar para siswa menjadi lebih semangat dalam proses pembelajaran serta mendapatkan hal-hal yang

baru.

2. Bagi Siswa

Siswa hendaknya aktif mengikuti proses pembelajaran dan berusaha meningkatkan kompetensi kognitif secara maksimal.

Siswa diharapkan lebih semangat lagi belajarnya, lebih sering lagi menjelajahi hal-hal baru karena pengetahuan tidak hanya didapatkan dari sekolah saja.

3. Bagi Peneliti

Bagi peneliti lain, hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan untuk melakukan penelitian lebih lanjut, terutama dalam kajian mengenai pengaruh media buku berbasis cergam untuk meningkatkan kompetensi kognitif siswa pada pembelajaran kelas IV. Dan diharapkan penelitian ini bisa menjadi bahan referensi dan juga menjadi bahan koreksi bagi penyempurnaan penyusunan selanjutnya, sehingga penelitian ini dapat bermanfaat bagi pembaca.

DAFTAR PUSTAKA

- Afiyanti, Yita. "Lembar Metodologivaliditas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian Kualitatif." *2012 International Conference On Photonics In Switching, Ps 2012*, 2012.
- Ali, M, And Asrial. "Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik Kelas II SDN 136/I Semangat Melalui Buku Cerita Bergambar." *Jurnal Tonggak Pendidikan Dasar* 1, No. 1 (2022): 1–10.
- Amalia, Hanifa. "Pengaruh Metode Eksperimen Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas 4 SD Pada Pelajaran IPA Materi Gaya," N.D.
- Andriyani, Yulisa. "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Di SMP Negeri 01 Meraksa Aji Tulang Bawang." *Skripsi*, 2017, 119.
- Anggraini, Mirna, Suharmono Kasiyun, Pance Mariati, And Sunanto Sunanto. "Analisis Keberhasilan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Melalui Daring Pada Masa Pandemi Covid-19 Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5, No. 5 (2021): 3010–19. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1223>.
- Balandin, Sergey, Ian Oliver, Sergey Boldyrev, Alexander Smirnov, Nikolay Shilov, And Alexey Kashevnik. "Multimedia Services On Top Of M3 Smart Spaces." *Proceedings - 2010 Ieee Region 8 International Conference On Computational Technologies In Electrical And Electronics Engineering, Sibircon-2010* 13, No. 2 (2010): 728–32. <https://doi.org/10.1109/Sibircon.2010.5555154>.
- Dani, Robik Anwar. "Eektivitas Metode Mind Map Dalam Meningkatkan Daya Ingat Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Akidah Akhlak Di MTS Darul Karomah Sngosari Malang." *Pendidikan*, 2012, 80–101.
- Gandasari, Maharani Fatima. "Pengembangan Model Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga Dan Kesehatan Untuk Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia* 15, No. 1 (2019): 22–27. <https://doi.org/10.21831/jpji.v15i1.25489>.
- Ihsan, Helli. "Validitas Isi Alat Ukur Penelitian Konsep Dan Panduan Penilaiannya." *Pedagogia Jurnal Ilmu Pendidikan* 13, No. 2 (2016): 266. <https://doi.org/10.17509/Pedagogia.V13i2.3557>.
- Izzati, Ariza M. "Penerapan Media Buku Bergambar Dalam Pembelajaran Siswa Kelas IV," 2021.

- Jannah, Rodhatul. *Media Pembelajaran. Media Pembelajaran*, 2009.
- Khodijah, Siti. “Pengaruh Media Gambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Pengumuman Di Kelas IV MIS Nur Hafizah Desa Sei Rotan Kec. Percut Sei Tuan Kab. Deli Serdang Tahun Pelajaran 2017/2018,” 2018, 93.
[Http://Repository.Uinsu.Ac.Id/5768/1/Skripsi Intan Sahara_Pdf.Pdf](http://Repository.Uinsu.Ac.Id/5768/1/Skripsi%20Intan%20Sahara_Pdf.Pdf).
- Lestari, Indah. “Pengaruh Waktu Belajar Dan Minat Belajar Terhadap Hasil Belajar MAA.” *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA* 3, No. 2 (2015): 115–25. [Https://Doi.Org/10.30998/Formatif.V3i2.118](https://doi.org/10.30998/Formatif.V3i2.118).
- Lubis, Azmil Hasan, And Muhammad Darwis Dasopang. “Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Augmented Reality Untuk Mengakomodasi Generasi Z.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan* 5, No. 6 (2020): 780. [Https://Doi.Org/10.17977/Jptpp.V5i6.13613](https://doi.org/10.17977/Jptpp.V5i6.13613).
- Makbul, M. “Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian.” *Frontiers In Neuroscience* 14, No. 1 (2021): 1–13.
- Masruroh, Lailatul, And Ganes Gunansyah. “Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi IPS Kelas 3 SD YPI Darussalam Cerme-Gresik.” *JPGSD* 06 (2018): 11.
[Https://Ejournal.Unesa.Ac.Id/Index.Php/Jurnal-Penelitian-Pgsd/Article/View/23468](https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/23468).
- Moh.Mukhlis. “Pembelajaran Pembelajaran Mohamad Muklis Stain Samarinda.” *Fenomena* IV, No. 14 (2012): 66.
- Najib, Donas Ahmad, And Elhefni Elhefni. “Pengaruh Penerapan Pembelajaran Bermakna (Meaningfull Learning) Pada Pembelajaran IPS Terpadu Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas III Di MI Ahliyah IV Palembang.” *Jip Jurnal Ilmiah PGMI* 2, No. 1 (2016): 19–28.
[Https://Doi.Org/10.19109/Jip.V2i1.1063](https://doi.org/10.19109/Jip.V2i1.1063).
- Noor, Sugian. “Penggunaan Quizizz Dalam Penilaian Pembelajaran Pada Materi Ruang Lingkup Biologi Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas X.6 SMA 7 Banjarmasin.” *Jurnal Pendidikan Hayati* 6, No. 1 (2020): 1–7.
- Nur Haqiqi, And Benny Angga Permadi. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di MI The Noor.” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (Jurmia)* 2, No. 1 (2022): 164–72.
[Https://Doi.Org/10.32665/Jurmia.V2i1.274](https://doi.org/10.32665/Jurmia.V2i1.274).
- Nurrita. “Kata Kunci : Media Pembelajaran Dan Hasil Belajar Siswa.” *Misykat* 03

(2018): 171–87.

- Priyantini, Destik Diyah. “Pengaruh Penggunaan Media Cerita Bergambar Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas 3 MI Ma’arif Cekok Babadan Ponorogo Tahun Ajaran 2020/2021.” *Frontiers In Neuroscience* 14, No. 1 (2021): 1–13.
- Rasyid, Isran. “Manfaat Media Dalam Pembelajaran,” N.D., 91–96.
- Retnowati, Endah, Anik Ghufron, Marzuki, Kasiyan, Adi Cilik Pierawan, And Ashadi. “Character Education For 21st Century Global Citizens: Proceedings Of The 2nd International Conference On Teacher Education And Professional Development (Incotep 2017),” No. October (2017): 989–92.
- Rizal, Setria Utama, Isma Nastiti Maharani, M Nizar Ramadhan, Dwi Wisuda Rizqiawan, And Jodi Abdurachman. *Media Pembelajaran*, 2016.
[Http://Www.Ncbi.Nlm.Nih.Gov/Pubmed/7465931](http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/7465931).
- Rohmah, Miftahur. “Implementasi Media Buku Cerita Bergambar Pada Proses Pembelajaran Kelompok B Di Tk Islam Plus Mutiara Baturetno Banguntapan Bantul.” *Energies* 6, No. 1 (2018): 1–8.
[Http://Journals.Sagepub.Com/Doi/10.1177/1120700020921110](http://journals.sagepub.com/doi/10.1177/1120700020921110)
[https://Doi.Org/10.1016/J.Arth.2018.03.044](https://doi.org/10.1016/j.reuma.2018.06.001)
[https://Reader.Elsevier.Com/Reader/Sd/Pii/S1063458420300078?Token=C039b8b13922a2079230dc9af11a333e295fcd8](https://reader.elsevier.com/reader/sd/pii/S1063458420300078?Token=C039b8b13922a2079230dc9af11a333e295fcd8).
- Sari, Ani Interdiana Candra, And Mirna Herawati. “Aplikasi Anates Versi 4 Dalam Menganalisis Butir Soal.” *Faktor Jurnal Ilmiah Kependidikan* 1, No. 2 (2014): 203–14.
[Https://Journal.Lppmunindra.Ac.Id/Index.Php/Faktor/Article/View/353](https://journal.lppmunindra.ac.id/index.php/faktor/article/view/353).
- Sribudi, Sapriwan. “Pengaruh Buku Cerita Bergambar Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SDN 4 Sembalun Lawang Tahun 2018/2019.” *Progress In Retinal And Eye Research* 561, No. 3 (2019): S2–3.

**L
A
M
P
I
R
A
N**

Lampiran 1

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN(RPP)

Satuan Pendidikan	:	SDN 4 Rejang Lebong
Kelas / Semester	:	IV (Empat) / 1
Tema 1	:	Indahnya Kebersamaan
Sub Tema 1	:	Keberagaman Budaya Bangsaku
Pembelajaran	:	4
Alokasi Waktu	:	...*Jam Pelajaran (JP).

A. KOMPETENSI INTI (KI)

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

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

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

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

B. KOMPETENSI DASAR (KD) INDIKATOR

Kompetensi Dasar

IPA

1.6 Menerapkan sifat-sifat bunyi dan keterkaitannya dengan indera pendengaran

Indikator :

- Menjelaskan sumber bunyi
- Membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda sekitar
- Menjelaskan sifat-sifat, sumber bunyi, jenis-jenis bunyi dan perambatan bunyi

C. TUJUAN PEMEBALAJARAN

- Setelah membaca buku berbasis cergam dan bereksplorasi siswa dapat menjelaskan sifat-sifat, sumber bunyi, jenis-jenis bunyi, resonasibunyi dan perambatan bunyi
- Setelah bereksplorasi dengan benda-benda sekitar, siswa dapat membandingkan bunyi yang dihasilkan oleh benda yang bergetar.

D. MATERI PEMBELAJARAN

- Berbagai jenis benda yang menghasilkan bunyi seperti peluit, karet, sisir, mainan anak, dan lain-lain (Segala macam bentuk bunyi berasal dari benda yang bergetar dan mengakibatkan udaradi sekitarnya bergetar pula).
- sifat-sifat bunyi, sumber bunyi, jenis-jenis bunyi, resonasi bunyi dan perambatan bunyi

E. METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Saintifik
- Metode : Permainan/simulasi, diskusi, tanya jawab, penugasan danceramah

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberikan salam dan mengajak semua siswa berdo'a menurut agama dan keyakinan masing-masing. ▪ Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran dan memeriksa kerapihan pakaian, posisi dan tempat duduk disesuaikan dengan kegiatan pembelajaran. ▪ Menginformasikan tema yang akan dibelajarkan yaitu tentang bunyi, sifat-sifat dan lain-lainnya. ▪ Guru menyampaikan tahapan kegiatan yang meliputi kegiatan mengamati, menanya, mengeksplorasi, mengomunikasikan dan menyimpulkan. 	10 menit
Inti	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa membaca dan memahami informasi teks pada media buku cerita bergambar Petualangan di Dunia Bunyi. (<i>Mengamati</i>) ▪ Berselingan membaca siswa diminta pula untuk menjawab pertanyaan pada cerita bergambar tersebut kemudian melanjutkan cerita dan melihat jawabannya pada media buku cerita bergambar ▪ Berdasarkan pengetahuan yang didapat dari teks bacaan, siswa diminta menyebutkan alat musik yang diketahuinya serta cara memainkan alat tersebut. (<i>Mengkomunikasikan</i>) 	150 menit

	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Siswa bereksplorasi dengan berbagai sumber bunyi dari benda-benda di sekitar. Hasil eksplorasi dituliskan pada tabel pada bukusiswa. <i>(Mengeksplorasi)</i> ▪ Guru menyiapkan benda-benda yang dibunyikan dengan cara: <ul style="list-style-type: none"> - Ditiup: peluit - Digesek: sisir - Dipetik: karet - Ditekan: mainan anak ▪ Siswa mengamati tabel dan mengambil kesimpulan dari kegiatan yang dilakukan. <i>(Mengamati)</i> ▪ Guru membantu siswa untuk menemukan kesimpulan yang sesuai harapan dengan memberikan pertanyaan-pertanyaan seperti: <i>(Mengkomunikasikan)</i> <ul style="list-style-type: none"> - Apakah semua benda yang kalian amati memiliki bunyi? - Dengan cara apakah benda itu dapat berbunyi? ▪ Guru memberikan tes pilihan ganda untuk mengetahui sejauh mana pengetahuan yang di dapat setelah pembelajaran dilakukan 	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Bersama-sama siswa membuat kesimpulan / rangkuman hasil belajar selama sehari ▪ Bertanya jawab tentang materi yang telah dipelajari 	15 menit

	<p>(untuk mengetahui hasil ketercapaian materi)</p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang telah diikuti. ▪ Melakukan penilaian hasil belajar ▪ Mengajak semua siswa berdo'a menurut agamadan keyakinan masing-masing (untuk mengakhiri kegiatan pembelajaran) 	
--	---	--

G. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

- Berbagai jenis benda yang menghasilkan bunyi seperti peluit, sisir, karet, mainan anak-anak dan lain-lain.
- Media buku berbasis cergam “Petualangan Di Dunia Bunyi”

H. PENILAIAN

“Soal latihan (terlampir)”

Lampiran 2

UJI VALIDITAS SOAL KELAS IV

No	Soal yang di nilai
1.	Semua benda yang dapat mengeluarkan bunyi disebut sumber... a. Gerak b. Tenaga c. Panas d. Bunyi
2.	Mana dari berikut ini bukan termasuk contoh bunyi ... a. Cahaya lonceng berdentang b. Suara kereta api berlalu c. Angin bertiup di pepohonan d. Kilatan petir di langit
3.	Alat indera yang berkaitan dengan bunyi adalah ... a. Mata b. Telinga c. Kulit d. Hidung
4.	Alat musik tiup menghasilkan bunyi melalui ... a. Memetik senar b. Memukul permukaan c. Getaran udara dalam pipa d. Getaran cincin logam
5.	Di bawah ini sumber bunyi, kecuali a. Kaleng dipukul b. Seruling ditiup c. Dawai gitar dipetik d. Meja dan kursi
6.	Berikut ini yang “bukan” merupakan sumber bunyi adalah... a. Garpu tala b. Gamelan c. Batu d. Bedug
7.	Bunyi dihasilkan oleh benda yang ... a. Bergerak b. Berpindah c. Berputar d. Bergetar
8.	Manusia mempunyai sumber bunyi berupa... a. Bibir b. Hidung c. Pita suara d. Tenggorokan
9.	Satuan untuk mengukur frekuensi bunyi adalah...

	<ul style="list-style-type: none"> a. Watt b. Hertz c. Kelvin d. Ampere
10.	<p>Berikut ini merupakan sifat-sifat bunyi, kecuali...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Bunyi dapat diserap b. Bunyi dapat dipantulkan c. Bunyi dapat merambat d. Bunyi dapat dibiaskan
11.	<p>Bunyi merambat melalui medium ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Ruang hampa b. Gas saja c. Cairan saja d. Gas, cairan, dan padatan
12.	<p>Mengapa suara tidak dapat merambat di ruang hampa...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Karena tidak ada medium untuk merambatnya b. Karena suara terlalu cepat c. Karena suara terlalu lambat d. Karena suara terlalu kuat
13.	<p>Mengapa suara merambat lebih cepat dalam air daripada udara ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Karena air lebih padat daripada udara b. Karena air lebih dingin daripada udara c. Karena udara lebih padat daripada air d. Karena udara lebih kering daripada air
14.	<p>Bunyi bel merambat sampai ke telinga melalui</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Udara b. Kayu c. Besi d. Air
15.	<p>Benda berikut yang dapat meredam bunyi adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Besi b. Udara c. Karpet d. Kertas
16.	<p>Berikut ini contoh hewan yang dapat mendengar bunyi Ultrasonik adalah ...</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Lumba-lumba, kucing b. Anjing, kucing c. Paus, lumba-lumba d. Paus, kelelawar
17.	<p>Bunyi yang dapat didengar oleh manusia disebut?</p> <ul style="list-style-type: none"> a. Infrasonik b. Ultrasonik c. Audiosonik d. Hipersonik

18.	Frekuensi bunyi yang dapat didengar oleh manusia adalah ... a. 20-20.000 Hz b. 20-30.000 Hz c. 40-20.000 Hz d. 40-30.000 Hz
19.	Bunyi dengan frekuensi tinggi disebut ... a. Nada rendah b. Nada tinggi c. Nada sedang d. Nada netral
20.	Sumber utama polusi suara di lingkungan perkotaan adalah... a. Aliran sungai b. Cuaca buruk c. Kendaraan bermotor d. Kebakaran hutan

Lampiran 3

Uji pretest dan posttest soal kelas IV

No	Soal yang di nilai
1.	Semua benda yang dapat mengeluarkan bunyi disebut sumber... a. Gerak b. Tenaga c. Panas d. Bunyi
2.	Mana dari berikut ini bukan termasuk contoh bunyi ... a. Cahaya lonceng berdentang b. Suara kereta api berlalu c. Angin bertiup di pepohonan d. Kilatan petir di langit
3.	Alat indera yang berkaitan dengan bunyi adalah ... a. Mata b. Telinga c. Kulit d. Hidung
4.	Alat musik tiup menghasilkan bunyi melalui ... a. Memetik senar b. Memukul permukaan c. Getaran udara dalam pipa d. Getaran cincin logam
5.	Di bawah ini sumber bunyi, kecuali a. Kaleng dipukul b. Seruling ditiup c. Dawai gitar dipetik d. Meja dan kursi
6.	Berikut ini yang “bukan” merupakan sumber bunyi adalah... a. Garpu tala b. Gamelan c. Batu d. Bedug
7.	Bunyi dihasilkan oleh benda yang ... a. Bergerak b. Berpindah c. Berputar d. Bergetar
8.	Manusia mempunyai sumber bunyi berupa... a. Bibir b. Hidung c. Pita suara

	d. Tenggorokan
9.	Satuan untuk mengukur frekuensi bunyi adalah... a. Watt b. Hertz c. Kelvin d. Ampere
10.	Berikut ini merupakan sifat-sifat bunyi, kecuali... a. Bunyi dapat diserap b. Bunyi dapat dipantulkan c. Bunyi dapat merambat d. Bunyi dapat dibiaskan
11.	Bunyi merambat melalui medium ... a. Ruang hampa b. Gas saja c. Cairan saja d. Gas, cairan, dan padatan
12.	Mengapa suara tidak dapat merambat di ruang hampa... a. Karena tidak ada medium untuk merambatnya b. Karena suara terlalu cepat c. Karena suara terlalu lambat d. Karena suara terlalu kuat
13.	Mengapa suara merambat lebih cepat dalam air daripada udara ... a. Karena air lebih padat daripada udara b. Karena air lebih dingin daripada udara c. Karena udara lebih padat daripada air d. Karena udara lebih kering daripada air
14.	Bunyi bel merambat sampai ke telinga melalui a. Udara b. Kayu c. Besi d. Air
15.	Benda berikut yang dapat meredam bunyi adalah ... a. Besi b. Udara c. Karpet d. Kertas
16.	Berikut ini contoh hewan yang dapat mendengar bunyi Ultrasonik adalah ... a. Lumba-lumba, kucing b. Anjing, kucing c. Paus, lumba-lumba d. Paus, kelelawar
17.	Bunyi yang dapat didengar oleh manusia disebut? a. Infrasonik b. Ultrasonik

	c. Audiosonik d. Hipersonik
18.	Frekuensi bunyi yang dapat didengar oleh manusia adalah ... a. 20-20.000 Hz b. 20-30.000 Hz c. 40-20.000 Hz d. 40-30.000 Hz
19.	Bunyi dengan frekuensi tinggi disebut ... a. Nada rendah b. Nada tinggi c. Nada sedang d. Nada netral
20.	Sumber utama polusi suara di lingkungan perkotaan adalah... a. Aliran sungai b. Cuaca buruk c. Kendaraan bermotor d. Kebakaran hutan

soal _16	Pearson Correlation	.472*	.357	.270	.485*	.277	.000	.143	.135	.135	.204	.135	.408	.135	.612**	.408	1	.408	.143	.408	.472*	.270	.270	.539*	.277	.204	.627**
	Sig. (2- tailed)	.031	.112	.237	.026	.224	1.000	.537	.560	.560	.375	.560	.066	.560	.003	.066		.066	.537	.066	.031	.237	.237	.012	.224	.375	.002
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
soal _17	Pearson Correlation	.248	.408	.440*	.311	.311	-.167	.408	.138	.330	.028	.138	.028	.523*	.556**	.417	.408	1	.204	.556**	.055	.440*	.055	.138	.113	.361	.572**
	Sig. (2- tailed)	.279	.066	.046	.169	.169	.470	.066	.552	.144	.905	.552	.905	.015	.009	.060	.066		.375	.009	.813	.046	.813	.552	.625	.108	.007
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
soal _18	Pearson Correlation	.067	.143	.270	.485*	.277	.000	.143	.135	.135	.000	-.067	.000	.539*	.000	.000	.143	.204	1	.204	.067	.067	.270	-.067	.277	.204	.343
	Sig. (2- tailed)	.772	.537	.237	.026	.224	1.000	.537	.560	.560	1.000	.772	1.000	.012	1.000	1.000	.537	.375		.375	.772	.772	.237	.772	.224	.375	.128
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
soal _19	Pearson Correlation	.523*	.204	.330	.679**	.283	.167	.612**	.248	.440*	.556**	.440*	-.028	.440*	.417	.750**	.408	.556**	.204	1	.138	.138	.138	.248	.283	.222	.723**
	Sig. (2- tailed)	.015	.375	.144	.001	.214	.470	.003	.279	.046	.009	.046	.905	.046	.060	.000	.066	.009	.375		.552	.552	.552	.279	.214	.333	.000
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
soal _20	Pearson Correlation	.618*	.270	.237	.355	.355	.055	.067	-.045	-.045	.055	.145	.248	.145	.330	.248	.472*	.055	.067	.138	1	.427	.236	.527*	.355	.330	.513*

	Sig. (2-tailed)	.003	.237	.302	.114	.114	.813	.772	.845	.845	.813	.529	.279	.529	.144	.279	.031	.813	.772	.552		.053	.302	.014	.114	.144	.018
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
soal_21	Pearson Correlation	.045	.472*	.045	.159	.355	-.278	.145	.145	.248	-.045	.055	.336	.330	.248	.270	.440*	.067	.138	.427	1	.427	.336	.355	.523*	.513*	
	Sig. (2-tailed)	.845	.031	.845	.491	.114	.552	.237	.529	.279	.845	.813	.136	.144	.279	.237	.046	.772	.552	.053		.053	.136	.114	.015	.018	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	
soal_22	Pearson Correlation	.045	.472*	.045	.159	.355	-.278	.336	.336	.440*	-.236	.440*	.145	.138	.440*	.270	.055	.270	.138	.236	.427	1	.527*	.552**	.330	.542*	
	Sig. (2-tailed)	.845	.031	.845	.491	.114	.552	.237	.136	.046	.302	.046	.529	.552	.046	.237	.813	.237	.552	.302	.053		.014	.010	.144	.011	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	
soal_23	Pearson Correlation	.527*	.337	.145	.234	.430	-.248	.337	.045	.23	.523*	.045	.330	.045	.440*	.523*	.539*	.138	-.067	.248	.527*	.336	.527*	1	.234	.055	.577**
	Sig. (2-tailed)	.014	.135	.529	.308	.052	.279	.135	.845	.30	.015	.845	.144	.845	.046	.015	.012	.552	.772	.279	.014	.136	.014		.308	.813	.006
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
soal_24	Pearson Correlation	.159	.277	.159	.192	.394	.317	.277	.430	.037	.311	-.355	.311	.234	.283	.311	.277	.113	.277	.283	.355	.355	.552**	.234	1	.481*	.558**

LAMPIRAN 6

Uji Tingkat Kesugkaran

NO	NOMOR SOL																				JUMLA H
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
3	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	6
4	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13
5	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	6
6	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5
7	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
8	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4
9	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3
10	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	7
11	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5
12	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	7
13	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	1	3
14	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11
15	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4
16	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
17	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	4
18	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
19	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4
20	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	6

21	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16
Σb	11	7	11	8	8	7	10	9	10	12	9	7	9	12	11	11	11	10	8	12	
Σp	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	28	
TK	0,39	0,25	0,39	0,29	0,29	0,25	0,36	0,32	0,36	0,43	0,32	0,25	0,32	0,43	0,39	0,39	0,39	0,36	0,29	0,43	
keterangan	Sedang	sukar	sedang	sukar	sukar	sukar	Sedang	sukar	sedang	sedang	sukar	sukar	sukar	sedang	Sedang	Sedang	sedang	Sedang	sukar	sedang	

LAMPIRAN 7

Uji daya pembeda

no urut	Nomor soal																				Skor total
	1	2	3	4	5	7	9	10	13	14	15	16	17	19	20	21	22	23	24	25	
1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	20
2	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
3	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	18
4	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	17
5	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	16
6	0	1	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	15
7	1	0	1	1	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	13
8	1	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	0	11
9	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	7
10	1	0	0	1	0	1	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	7
11	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	6
12	1	0	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	0	0	6
13	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	1	6
14	0	0	1	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	5
15	0	1	1	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	5
16	0	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	4
17	0	0	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	0	1	0	0	0	0	4
18	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	0	4
19	1	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	0	4
20	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	3

LAMPIRAN 8**Hasil Belajar Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol****Tabel Nilai Pretest Kelas Kontrol**

NO	Interval		Pretest	
	Nilai		Fi	%
1	35	41	2	9%
2	42	48	5	22%
3	49	55	12	52%
4	56	62	3	13%
5	63	69	1	0%
6	70	76	0	0%
Jumlah			23	100%
Mean		50.87		
Median		50.00		
Modus		50		
Maksimum		65		
Minimum		35		

Tabel Nilai Posttest Kelas Kontrol

NO	Interval		Pretest	
	Nilai		Fi	%
1	35	41	2	9%
2	42	48	5	22%
3	49	55	12	52%
4	56	62	3	13%
5	63	69	1	4%
6	70	76	0	0%
Jumlah			23	100%
Mean		50.87		
Median		50.00		
Modus		55		
Maksimum		40		
Minimum		70		

Tabel Pretest Kelas Eksperimen

NO	Interval		Pretes	
	Nilai		Fi	%
1	45	51	4	17%
2	52	58	2	9%
3	59	65	7	30%
4	66	72	4	17%
5	73	79	3	13%
6	80	86	3	13%
Jumlah			24	100%
Mean		64.57		
Median		65.00		
Modus		60		
Maksimum		80		
Minimum		45		

Tabel Nilai Posttest Kelas Eksperimen

NO	Interval		Posttes	
	Nilai		Fi	%
1	60	66	4	17%
2	67	73	0	0%
3	74	80	9	39%
4	81	87	7	30%
5	88	94	0	0%
6	95	101	3	13%
Jumlah			23	100%
Mean		79,57		
Median		80.00		
Modus		85		
Maksimum		80		
Minimum		45		

LAMPIRAN 9**Uji Normalitas Pretest Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Tests of Normality							
	Kelas	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
hasil	PRE TES EKSPERIMEN	.132	23	.200*	.947	23	.258
	POST TES EKSPERIMEN	.156	23	.152	.928	23	.101
	PRE TES KONTROL	.149	23	.200	.939	23	.171
	POST TES KONTROL	.192	23	.028	.932	23	.119

Lampiran 10**Uji Homogenitas Posttest Kelas Eksperimen dan Kelas Kontrol**

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
HASIL	Based on Mean	1.727	1	44	.196
	Based on Median	1.749	1	44	.193
	Based on Median and with adjusted df	1.749	1	42.894	.193
	Based on trimmed mean	1.600	1	44	.213

Lampiran11



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBİYAH

Alamat : Jalan DR. A.K. Gani No 1 Kotak Pos 108 Curup Bengkulu Telpn : (0732) 21010
 Fax : (0732) 21010 Homepage : www.iaincurup.ac.id E-Mail : admission@iaincurup.ac.id

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBİYAH

Nomor : **25** Tahun 2023
 Tentang :

PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN II DALAM PENULISAN SKRIPSI
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP

- Menimbang** :
- a. Bahwa untuk kelancaran penulisan skripsi mahasiswa, perlu ditunjuk dosen Pembimbing I dan II yang bertanggung jawab dalam penyelesaian penulisan yang dimaksud ;
 - b. Bahwa saudara yang namanya tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan mampu serta memenuhi syarat untuk diserahi tugas sebagai pembimbing I dan II ;
- Mengingat** :
- 1 Undang-Undang Nomor 20 tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional ;
 - 2 Peraturan Presiden RI Nomor 24 Tahun 2018 tentang Institut Negeri Islam Curup,
 - 3 Peraturan Menteri Agama RI Nomor : 30 Tahun 2018 tentang Organisasi dan Tata Kerja Institut Agama Islam Negeri Curup,
 - 4 Keputusan Menteri Pendidikan Nasional RI Nomor 184/U/2001 tentang Pedoman Pengawasan Pengendalian dan Pembinaan Program Diploma, Sarjana dan Pascasarjana di Perguruan Tinggi,
 - 5 Keputusan Menteri Agama RI Nomor 019558/B 11/3/2022, tanggal 18 April 2022 tentang Pengangkatan Rektor IAIN Curup Periode 2022-2026,
 - 6 Keputusan Direktur Jenderal Pendidikan Islam Nomor : 3514 Tahun 2016 Tanggal 21 oktober 2016 tentang Izin Penyelenggaraan Program Studi pada Program Sarjana STAIN Curup
 - 7 Keputusan Rektor IAIN Curup Nomor : 0317 tanggal 13 Mei 2022 tentang Pengangkatan Dekan Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup.

- Memperhatikan** :
1. Surat Rekomendasi dari Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah nomor : B.408/FT.05/PP.00.9/02/2023
 2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Senin, 30 Januari 2023

MEMUTUSKAN :

- Menetapkan**
Pertama :
1. **Dr. Edi Wahyudi, M.Pd** **197303131997021001**
 2. **Yosi Yulizah, M.Pd.I** **199107142019032026**

Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :

N A M A : **Rhevi Shaputri**

N I M : **19591182**

JUDUL SKRIPSI : **Penggunaan Bahan Ajar Tematik Berbasis Buku Cerita Bergambar (Cergam) Tema 7 Subtema 1 (Indahnya Keragaman Negeriku) untuk Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong**

- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 8 kali pembimbing I dan 8 kali pembimbing II dibuktikan dengan kartu bimbingan skripsi ;
- Ketiga** : Pembimbing I bertugas membimbing dan mengarahkan hal-hal yang berkaitan dengan substansi dan konten skripsi. Untuk pembimbing II bertugas dan mengarahkan dalam penggunaan bahasa dan metodologi penulisan ;
- Keempat** : Kepada masing-masing pembimbing diberi honorarium sesuai dengan peraturan yang berlaku ;
- Kelima** : Surat Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagaimana mestinya ;
- Keenam** : Keputusan ini berlaku sejak ditetapkan dan berakhir setelah skripsi tersebut dinyatakan sah oleh IAIN Curup atau masa bimbingan telah mencapai 1 tahun sejak SK ini ditetapkan ;
- Ketujuh** : Apabila terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini, akan diperbaiki sebagaimana mestinya sesuai peraturan yang berlaku ;

Ditetapkan di Curup,
 Pada tanggal 20 Februari 2023
Dekan,


Hamengkubuwono

- Tembusan**
1. Rektor
 2. Bendahara IAIN Curup,
 3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama,
 4. Mahasiswa yang bersangkutan



LAIN CURRUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Dewi Syophti
NIM : 19521102
FAKULTAS/PRODI : PGMI

PEMBIMBING I : Dr. Edi Widiyudi, M.TPd
PEMBIMBING II : Yosi Yuliana, M.Pd.I
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan media buku Tematik Berbasis Cerita Bergambar (Gergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 4 Begung Lebong

* Kartu konsultasi ini harus dibawa pada setiap konsultasi dengan pembimbing 1 atau pembimbing 2;
 * Dianjurkan kepada mahasiswa yang menulis skripsi untuk berkonsultasi sebanyak mungkin dengan pembimbing 1 minimal 2 (dua) kali, dan konsultasi pembimbing 2 minimal 5 (lima) kali dibuktikan dengan kolom yang di sediakan;
 * Agar ada waktu cukup untuk perbaikan skripsi sebelum diajukan diharapkan agar konsultasi terakhir dengan pembimbing dilakukan paling lambat sebelum ujian skripsi.



LAIN CURRUP

KARTU KONSULTASI PEMBIMBING SKRIPSI

NAMA : Dewi Syophti
NIM : 19521102
FAKULTAS/PRODI : PGMI

PEMBIMBING I : Dr. Edi Widiyudi, M.TPd
PEMBIMBING II : Yosi Yuliana, M.Pd.I
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Penggunaan media buku Tematik Berbasis Cerita Bergambar (Gergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Sdn 4 Begung Lebong

Kami berpendapat bahwa skripsi ini sudah dapat diajukan untuk ujian skripsi LAIN CURRUP.

Pembimbing I, *Dewi Syophti*
 Dr. Edi Widiyudi, M.TPd
 NIP. 19730315 1997021001

Pembimbing II, *Yosi Yuliana*
 Yosi Yuliana, M.Pd.I
 NIP. 19910714 1969032016


IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing I	Paraf Mahasiswa
1	19/2023 /mei	Par 4 1-3	IBK	AT
2	24/2023 /mei	Validitas Instrumen	IBK	AT
3	16/2023 /juni	Validitas menggunakan rumus cari referensi	IBK	AT
4	28/2023 /juni	Acc 1-3	IBK	AT
5	8/2023 /nov	Bab 4-5 sistematisa	IBK	AT
6	10/2023 /nov	Bab 1-5	IBK	AT
7	19/2023 /nov	Acc ujian	IBK	AT
8				


IAIN CURUP

NO	TANGGAL	Hal-hal yang Dibicarakan	Paraf Pembimbing II	Paraf Mahasiswa
1	6/2023 /mei	Par 1-3 Rencana & Skematik	IBK	AT
2	27/2023 /mei	Latar Belakang	IBK	AT
3	15/2023 /juni	Validitas Instrumen	IBK	AT
4	29/2023 /juni	Acc Bab 1-3	IBK	AT
5	3/2023 /nov	SV Penelitian	IBK	AT
6	6/2023 /nov	Bab 4-5 sistematisa	IBK	AT
7	14/2023 /nov	Acc ujian	IBK	AT
8				



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI (IAIN) CURUP

FAKULTAS TARBIYAH PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Jalan AK Gan No. 01 Kota Curup, 21212 Telp. 0321 21011 21756 Fax 21016
Homepage: <http://www.iaicurup.ac.id> Email: iaicurup@iaicurup.ac.id Kurup Kode Pos 39113

BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI

PADA HARI INI Senin JAM 15:00-16:00 ANGGAL 29 Januari TAHUN 2023
TELAH DILAKSANAKAN SEMINAR PROPOSAL MAHASISWA

NAMA Rheni Shaputri
NIM 19931102
PRODI PGMI
SEMESTER 7 (Tujuh)
JUDUL PROPOSAL Pengembangan Bahan Ajar Tematik Berbasis Buku Cerita Bergambar (Cesgam) Tema 3 Subtema 3 (Ayo Cintai Lingkungan) untuk siswa kelas IV SDN u Rejang Lebong

BERKENAAN DENGAN ITU, KAMI DARI CALON PEMBIMBING MENYANDIKAN BAHWA

1. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN TANPA PERUBAHAN JUDUL
2. PROPOSAL INI LAYAK DILANJUTKAN DENGAN PERUBAHAN JUDUL DAN BEBERAPA HAL YANG MENYANGKUT HATI LANGKA

a. Penulisan EYD diperbaiki, footnote dilengkapi dengan halaman

b.

c.

3. PROPOSAL INI TIDAK LAYAK DILANJUTKAN KECUALI BERKONSULTASI KEMBALI DENGAN PEMASIHAT AKADEMIK DAN PRODI

DEMIKIAN BERITA ACARA INI KAMI BUAT, AGAR DAPAT DIGUNAKAN SEBAGAIMANA SEMESTINYA.

CALON PEMBIMBING I

Dr. Edi Wahyudi, M.Pd.

CURUP, 30 Januari 2023
CALON PEMBIMBING II

Yosi Julifah, M.Pd.

MODERATOR,

Ita Desvita Tiranyah.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH

Jln. Dr. AK Gani No.01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax.21010
 Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

Nomor : /In.34/FT/PP.00.9/07/2023
 Lampiran : Proposal dan Instrumen
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

04 Juli 2023

Yth Kepala Dinas Penanaman Modal dan
 Pelayanan Terpadu Satu Pintu (PTSP)

Assalamualaikum Wr, Wb

Dalam rangka penyusunan skripsi S.1 pada Institut Agama Islam Negeri Curup :

Nama : Rhevi Shaputri
 NIM : 19591182
 Fakultas/Prodi : Tarbiyah / PGMI
 Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media Buku Tematik Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong
 Waktu Penelitian : 04 Juli s.d 04 Oktober 2023
 Tempat Penelitian : SDN 4 Rejang Lebong

Mohon kiranya Bapak berkenan memberi izin penelitian kepada Mahasiswa yang bersangkutan.
 Demikian atas kerjasama dan izinnya diucapkan terimakasih

a.n Dekan

Wakil Dekan I,

 Dr. Sakut Anshori, S.Pd.I., M.Hum
 NIP. 19811020 200604 1 002

Tembusan : disampaikan Yth :

1. Rektor
2. Warek 1
3. Ka. Biro AUAK



PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
 DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
 SEKOLAH DASAR NEGERI 4 REJANG LEBONG
 Alamat : Jln .No. 23 Tirta Kencana Banyamas Curup Tengah

SURAT KETERANGAN MELAKSANAKAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/ / DS/SDN4/RL/2023

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh,
 Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Khairul, S.Pd., M.Pd.Mat
 NIP : 19720510 200103 1 002
 Jabatan : Kepala Sekolah

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa:

Nama : Rhevi Shaputri
 Nim : 19591182
 Fakultas : Tarbiyah
 Prodi : PGMI
 Waktu Penelitian : 06 Juli 2023 s/d 04 Oktober 2023

Nama tersebut diatas adalah benar-benar telah melaksanakan kegiatan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi yang berjudul **“Pengaruh Penggunaan Media Buku Tematik Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong.**

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya

Rejang Lebong, November 2023

Kepala Sekolah





PEMERINTAH KABUPATEN REJANG LEBONG
DINAS PENANAMAN MODAL
DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
 Jalan S.Sukowati No.60 ■ Telp. (0732) 24622 Curup

SURAT IZIN

Nomor : 503/ 352 /IP/DPMPISP/VII/2023

TENTANG PENELITIAN
KEPALA DINAS PENANAMAN MODAL DAN PTSP KABUPATEN REJANG LEBONG

- Dasar:
1. Keputusan Bupati Rejang Lebong Nomor 14 Tahun 2022 Tentang Pendelegasian Wewenang Pelayanan Perizinan Berusaha Berbasis Resiko dan Non Perizinan Kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong
 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup Nomor : 554/In.34/FT/PP.00.9/07/2023 tanggal 04 Juli 2023 Hal Rekomendasi Izin Penelitian

Dengan ini mengizinkan, melaksanakan Penelitian kepada :

Nama /TTL	: Rhevi Shaputri/ Bumi Sari, 25 April 2001
NIM	: 19591182
Pekerjaan	: Mahasiswa
Program Studi/Fakultas	: Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Negeri (PGMI)/ Tarbiyah
Judul Proposal Penelitian	: Pengaruh Penggunaan Media Buku Tematik Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 4 Rejang Lebong
Lokasi Penelitian	: SD Negeri 4 Rejang Lebong
Waktu Penelitian	: 06 Juli 2023 s/d 04 Oktober 2023
Penanggung Jawab	: Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup

Dengan ketentuan sebagai berikut :

- a) Harus mentaati semua ketentuan Perundang-Undangan yang berlaku.
- b) Selesai melakukan penelitian agar melaporkan/menyampaikan hasil penelitian kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Rejang Lebong.
- c) Apabila masa berlaku Izin ini sudah berakhir, sedangkan pelaksanaan penelitian belum selesai perpanjangan izin Penelitian harus diajukan kembali kepada instansi pemohon.
- d) Izin ini dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak menaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut di atas.

Demikian Izin ini dikeluarkan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Curup
 Pada Tanggal : 06 Juli 2023

Pit Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan
 Terpadu Satu Pintu
 Kabupaten Rejang Lebong



- Tembusan :**
1. Kepala Badan Keshangpol Kab. RL
 2. Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah IAIN Curup
 3. Kepala SD Negeri 4 Rejang Lebong
 4. Yang Bersangkutan
 5. Arsip

**SURAT PERNYATAAN VALIDASI
INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Rosety Apriliya, M.Pd**

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa:

Nama : Rhevi Shaputri

Nim : 19591182

Program studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Buku Tematik Berbasis Cerita Bergambar (Cergam) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV SDN 4 Rejang Lebong**

Setelah dilakukan kajian atas instrumen penelitian tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

Layak digunakan

Layak digunakan dengan perbaikan

Tidak layak digunakan

Rejang Lebong, Juni 2023

Validator



Rosety Apriliya, M.Pd

DOKUMENTASI



Pembelajaran kelas eksperimen



Uji validitas soal



Pembelajaran kelas kontrol



Pretest dan posttest kelas kontrol



Pretest dan posttest kelas eksperimen