

**PENGARUH MEDIA KOMPA (KOMIK PINTAR IPA)
TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS VI
DI SDN 10 UJAN MAS**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Syarat-syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana (S1)
dalam Ilmu Tarbiyah



OLEH :

**MUTTIA PURNAMASARI
NIM.21591139**

**PRODI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
2025**

PENGAJUAN SKRIPSI

Hal : Pengajuan Skripsi
Kepada
Yth. Ketua Program Studi
Di Curup

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Setelah mengadakan pemeriksaan dan perbaikan seperlunya maka kami berpendapat bahwa Skripsi saudara **Muttia Purnamasari** mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup yang berjudul : **“Pengaruh Media KOMPA (Komik Pintar Pintar) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SDN 10 Ujan Mas”**, sudah dapat diajukan dalam munaqasyah Skripsi Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.

Demikian permohonan ini kami ajukan. Terimakasih

Wassalamualaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

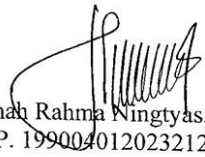
Curup, 19 Juni 2025

Pembimbing I



Siti Zulaiha, M.Pd.I
NIP. 198308202011012008

Pembimbing II



Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd
NIP. 199004012023212046

PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan dibawah ini

Nama : Muttia Purnamasari
Nim : 21591139
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul Skripsi : **Pengaruh Media Kompa (Komik Pintar IPA) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SDN 10 Ujan Mas**

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini bukan merupakan karya yang pernah diajukan orang lain untuk memperoleh gelar kesarjanaan 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 sebagaimana mestinya.

Curup, 23 Juni 2025



10000
Rp. 10.000
METRAI
TEMPEL
#5E3ALX297221044

Muttia Purnamasari
NIM.21591139



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

Jalan Dr. AK Gani N0. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax 21010
Homepag : <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admin@iaincurup.ac.id kode pos 39119

PENGESAHAN SKRIPSI MAHASISWA

Nomor: 45 /In.34/FT/PP.00.9/ /2025

Nama : Muttia Purnamasari
NIM : 21591139
Fakultas : Tarbiyah
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media KOMPA (Komik Pintar IPA) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SDN 10 Ujan Mas

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

Hari/Tanggal : Senin, 30 Juni 2025
Pukul : 09.30-11.00 WIB
Tempat : Ruang 3 Gedung Munaqasyah Fakultas Tarbiyah

Dan telah diterima untuk melengkapi sebagai syarat-syarat guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Tarbiyah.

TIM PENGUJI

Ketua,

Siti Zulaiha, M. Pd.I
NIP. 198308202011012008

Penguji I,

Wiwin Arbaini Wahyuningsi, M. Pd
NIP. 197210042003122003

Sekretaris,

Amanah Rahma Ningtyas, M. Pd
NIP. 199004012023212046

Penguji II,

Yosi Yulizah, M. Pd
NIP. 199107142019032026

Mengetahui:

Dekan,



Dr. Sofarto S.Ag., M.Pd
NIP. 19740921200003 1 003

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum warohmatulahi wabarakatuh

Puji syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah swt, atas segala rahmat dan hidayah-Nya yang senantiasa selalu dicurahkan kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi ini yang berjudul “Pengaruh Media KOMPA (Komik Pintar IPA) Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas VI di SD Negeri 10 Ujan Mas” Sholawat serta salam semoga selalu tercurahkan kepada junjungan kita nabi Muhammad SAW yang mana beliau lah 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. Dengan penuh hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Idi Warsah, M. Pd.I selaku Rektor Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup.
2. Bapak Prof. Dr. Yusefri, M.Ag. selaku Wakil Rektor I IAIN Curup.
3. Bapak Dr. M. Istan, M.Pd., MM. selaku Wakil Rektor II IAIN Curup.
4. Bapak Dr. H. Nelson, M.Pd.I. selaku Wakil Rektor III IAIN Curup.
5. Bapak Dr. H. Sutarto, S.Ag., M.Pd. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah IAIN Curup.

6. Bapak Agus Riyan Oktori, M.Pd.I selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.
7. Bapak Dr. Baryanto, M.Pd. MM selaku Pembimbing Akademik.
8. Ibu Siti Zulaiha, M.Pd.I selaku pembimbing I yang sudah banyak membimbing dan mengarahkan dalam menyelesaikan skripsi ini.
9. Ibu Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd selaku pembimbing II yang membantu menyempurnakan proses penyelesaian skripsi ini.
10. Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah dan staf pengajar di IAIN Curup yang telah memberikan ilmu dan bimbingan sejak awal hingga akhir perkuliahan.
11. Kepada Kepala Sekolah dan seluruh dewan guru SDN 10 Ujan Mas yang telah memberikan izin penelitian dalam menyelesaikan skripsi ini.

Penulis menyadari, bahwa penyusunan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Penulis mengharapkan kritik dan saran dari pihak manapun guna untuk penyempurnaannya. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca, Institut pendidikan dan masyarakat luas.

Wassalamualaikum Warohmatullahi Wabarakatuh.

Rejang Lebong, Juni 2025

Penulis

Muttia Purnamasari
NIM. 21591217

MOTO

Allah tidak mengatakan hidup ini mudah,
Tetapi Allah berjanji, bahwa sesungguhnya bersama kesulitan ada kemudahan
(QS. Al-Insyirah : 5-6)

“Segala Kemudahanmu Berkat Ibadah, Do’a dan Usahamu”

~Muttia Purnamasari~

PERSEMBAHAN

Puji syukur kepada Allah SWT atas karunia yang telah memberikan kemudahan dan kelancaran yang engkau berikan sehingga pada akhirnya skripsi ini dapat terselesaikan dengan tepat waktu. Skripsi ini saya persembahkan untuk orang-orang yang banyak berjasa, mendukung, yang selalu memberikan motivasi dan menjadi penyemangat sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini dengan selesai. Dengan penuh rasa hormat dan terima kasih, saya sampaikan kepada:

1. Kedua orang tua saya (Ayah Dirman. S dan Mak Asmara Wati) orang hebat yang selalu menjadi garda terdepan, terima kasih atas dukungan, doa, dan semangat yang terus diberikan sehingga saya mampu menyelesaikan skripsi ini. Dalam perjalanan kuliah yang penuh tantangan, saya bersyukur memiliki orang tua yang selalu berusaha memberikan yang terbaik agar saya dapat menyelesaikan pendidikan dengan baik. Semoga Ayah dan Mak senantiasa diberi kesehatan dan hiduplah lebih lama lagi untuk terus ada disetiap perjalanan dan pencapaian dihidup saya.
2. Kepada Kakak M. Ichfan Widodo dan Adikku Muhammad Adi Nurstiawan terima kasih atas dukungan dan semangat yang selalu kalian berikan sehingga saya dapat menyelesaikan karya tulis sederhana ini.
3. Keluarga besar saya terima kasih atas motivasi dan nasihat yang selalu mendukung selama proses pembuatan skripsi ini.

4. Untuk sahabatku Wike Melida, Sribudi Hartati, Anggela Oktalia, Viki Sasnika, Tarisa Maharani, Dan Julianti, terimakasih sudah setia kebersamaan melewati perjalanan panjang nan terjal selama perkuliahan ini.
5. Teman-teman seangkatan 2021 PGMI C terimakasih telah kebersamaan dan memberikan semangat kepada penulis selama proses pembuatan skripsi ini. Terima kasih juga untuk teman-teman KKN Kelompok 25 Desa Lubuk Ubar dan PPL Kelompok 75 MIS 05 Darussalam.
6. Almamater saya tercinta IAIN Curup.

ABSTRAK

Muttia Purnamasari, NIM. 21591139, Judul Skripsi “Pengaruh Media KOMPA (Komik Pintar IPA) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD di Negeri 10 Ujan Mas”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Curup.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya hasil belajar siswa dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini bertujuan untuk 1) Mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA), 2) Mengetahui pengaruh penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas.

Metode penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen menggunakan desain penelitian *Pre-Eksperimental One Group Pretest-Posttest*. Penelitian ini dilakukan terhadap siswa kelas VI sampel penelitian berjumlah 19 siswa yang terdiri dari 1 kelas. Teknik pengumpulan data berupa tes dan dokumentasi dan teknik analisis data berupa uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis.

Berdasarkan hasil penelitian menunjukkan bahwa; 1) Didapatkan perbedaan yang signifikan antara nilai *Pretest* dan *Posttest* yang mana hasil dari nilai *Posttest* lebih tinggi, artinya terdapat perbedaan hasil belajar sesudah menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA); 2) Perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil *Pretest* dan *Posttest* sebelum dan sesudah menggunakan media dalam pembelajaran IPA kelas 6. Berdasarkan hasil rata-rata *Posttest* terdapat pengaruh penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA); 3) Hal tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berpengaruh terhadap hasil belajar IPA siswa kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas, dari hasil uji hipotesis *paired sample t-Test*, ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan hasil belajar *Pretest* dan *Posttest*, yang artinya ada pengaruh media KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar siswa di kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas.

Kata Kunci : Media Pembelajaran KOMPA (Komik Pintar IPA), Hasil Belajar.

DAFTAR ISI

PENGAJUAN SKRIPSI	ii
PERNYATAAN BEBAS PLAGIASI	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
KATA PENGANTAR.....	v
MOTO	vii
PERSEMBAHAN.....	viii
ABSTRAK	x
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv
 BAB 1 PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 9
A. Landasan Teori	9
B. Penelitian yang Relevan	41
C. Kerangka Pikir.....	44
D. Hipotesis Penelitian.....	45
 BAB III METODOLOGI PENELITIAN	 47
A. Jenis dan Desain Penelitian	47
B. Tempat dan Waktu Penelitian	48
C. Populasi dan Sampel Penelitian	48
D. Variabel Penelitian	49

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	50
F. Uji Coba Instrumen	52
G. Teknik Analisis data	60
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	63
A. Gambaran Umum Objek Penelitian	63
B. Hasil Penelitian	65
C. Pembahasan.....	70
BAB V PENUTUP	75
A. Kesimpulan	74
B. Saran.....	76
DAFTAR PUSTAKA.....	77
LAMPIRAN.....	87

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Data nilai ulangan harian siswa kelas	5
Tabel 3.1 Desain Penelitian.....	47
Tabel 3.2 Jumlah Anggota Populasi.....	48
Tabel 3.3 Jumlah Anggota Sampel	49
Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen.....	51
Tabel 3.5 Validator Soal	52
Tabel 3.6 Kriteria Validitas.....	53
Tabel 3.7 Hasil Uji Validitas.....	54
Tabel 3.8 Kriteria Reliabilitas	55
Tabel 3.9 Hasil Uji Reliabilitas	56
Tabel 3.10 Kriteria Tingkat Kesukaran.....	57
Tabel 3.11 Analisis Kesukaran Butir Soal	57
Tabel 3.12 Daya Pembeda.....	58
Tabel 3.13 Uji Daya Pembeda	59
Tabel 4.1 Daftar Tenaga Pengajar.....	64
Tabel 4.2 Distribusi Frekuensi Hasil <i>Pretest dan Posttest</i>	65
Tabel 4.3 Hasil Uji Normalitas	66
Tabel 4.4 Hasil Uji Homogenitas.....	67
Tabel 4.5 Hasil Uji <i>Paired Sample Test</i>	68
Tabel 4.6 Rekapitulasi Hasil Penelitian	70

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Media KOMPA (Komik Pintar IPA)	31
Gambar 2.2 Kerangka Berpikir	45
Gambat 4.1 Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	68
Gambar 4.2 Nilai <i>Pretest</i>	69
Gambar. 4.3 Nilai <i>Posttest</i>	69

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian.....	88
Lampiran 2 Surat Keterangan Selesai Penelitian	89
Lampiran 3 SK Pembimbing.....	90
Lampiran 4 Kartu Bimbingan Pembimbing I.....	91
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Pembimbing II	92
Lampiran 6 Surat Perntataan Validasi Instrumen	93
Lampiran 7 Lembar Validasi Instrumen	94
Lampiran 8 Media KOMPA (Komik Pintar IPA).....	96
Lampiran 9 Kisi-kisi Instrumen Soal	99
Lampiran 10 RPP <i>Posttest</i>	109
Lampiran 11 data Nilai <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	114
Lampiran 12 Hasil Uji Validitas Soal	115
Lampiran 13 Hasil Uji Validitas <i>SPSS</i>	117
Lampiran 14 Hasil Uji Reliabilitas <i>SPSS</i>	126
Lampiran 15 Hasil Uji Normalitas <i>SPSS</i>	128
Lampiran 16 Hasil Uji Homogenitas <i>SPSS</i>	129
Lampiran 17 Hasil Uji Hipotesis <i>SPSS</i>	130
Lampiran 18 Dokumentasi Kegiatan Penelitian	131
Lampiran 19 Biodata Diri	134

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Setiap individu memiliki hak yang sama hak ini yakni, untuk memperoleh pendidikan. dari tersedianya pendidikan memberikan dampak seperti kehidupan yang lebih cerdas dan baik. Keberhasilan sebuah aktivitas belajar pasti tidak terlepas dari faktor-faktor yang mempengaruhi. Aaktivitas belajar penting dilakukan untuk seorang muslim guna mendapatkan ilmu yang bermanfaat dunia dan akhirat, adapun hadis tentang menuntut ilmu.

يَرْفَعُ اللَّهُ الَّذِينَ آمَنُوا مِنْكُمْ وَالَّذِينَ أُوتُوا الْعِلْمَ دَرَجَاتٍ ۚ وَاللَّهُ بِمَا تَعْمَلُونَ خَبِيرٌ

Artinya: “Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. Dan Allah Maha Mengetahui apa yang kamu kerjakan”

Pengembangan, informasi teknologi, dan ilmu pengetahuan semakin berkembang, dengan ini juga proses dan model pembelajaran perlu terus untuk diperbarui agar terus dapat memberikan pembelajaran yang menarik serta menyenangkan, sebagaimana guru mampu membuat suasana pembelajaran yang menyenangkan antara lain menggunakan media pembelajaran yang mampu mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Akan tetapi pemilihan alat pembelajaran harus seimbang dengan topik yang akan diajarkan dengan melihat situasi siswa, agar seluruh siswa diharapkan dapat ikut serta secara aktif dalam kegiatan pembelajaran, adapun media yang cocok digunakan pada jenjang sekolah dasar bisa seperti media komik karena dengan menggunakan media komik ini terlihat

bahwa anak-anak sangat suka melihat gambar ilustrasi berwarna dan membaca cerita-cerita bergambar yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.

bahwa anak-anak sangat suka melihat gambar ilustrasi berwarna dan membaca cerita-cerita bergambar yang dapat meningkatkan ketertarikan siswa untuk belajar.

Guru memang harus memiliki kemampuan dan keahlian khusus dibidang keguruan dan dapat menyelesaikan tugas dan tujuannya dengan optimal, tenaga pendidik tidak hanya membimbing siswanya untuk menguasai konsep dan topik pembelajaran saja tetapi juga berperan dalam menumbuhkan ketertarikan siswa supaya dapat fokus melaksanakan kegiatan proses belajar, selain itu pendidik juga harus menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan, dengan kata lain Guru harus memiliki kemampuan untuk memilih pendekatan, model, metode, dan alat belajar. yang sesuai agar aktivitas Pembelajaran berjalan dengan baik dan tumbuhnya semangat belajar.

Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah ilmu yang harus dipelajari dijenjang pendidikan dasar (SD/MI). Ilmu pengetahuan alam ini adalah mata pelajaran yang mempunyai perananan penting, sehingga cukup mempunyai kaitan dengan kehidupan dalam kehidupan sehari-hari kita sering melakukan kegiatan yang tanpa disadari melakukan aktivitas berkaitan oleh mata pelajaran IPA.

Dari kenyataannya sebagian siswa tidak terlalu menyukai mata pelajaran ini, karena mereka menganggap pelajaran ini membosankan karena tidak adanya variasi pada mata pelajaran ini dan sering kali guru masih menggunakan sistem ceramah saja tanpa adanya metode dengan menggunakan media pembelajaran

yang berkesan sehingga siswa merasa tidak semangat, mengantuk dan monoton sehingga pelajaran tidak berjalan efisien. Dari itu sebagai seorang pendidik harus memerlukan seorang guru kreatif agar dapat mengambil alih kembali pelajaran yang menyenangkan bagi siswa-siswanya, dalam artian pendidik bertanggung jawab untuk memilih media, teknik, dan pendekatan yang sesuai berdasarkan kondisi murid-muridnya, dengan demikian dapat menumbuhkan rasa percaya diri, menyenangkan juga efisien ketika melaksanakan pembelajaran tanpa adanya rasa jenuh dan membosankan.

Dalam strategi belajar mengajar guru harus mempunyai variasi yang tepat dalam mengajar agar dapat memunculkan rangsangan atau rasa ingin tahu dalam diri peserta didik, tenaga pengajar harus mampu mengambil alih peserta didiknya untuk dapat terlibat dalam proses pembelajaran.¹

Arsyad, mengungkapkan media pembelajaran memiliki banyak manfaat, termasuk meningkatkan kepekaan peserta didik sehingga membentuk tingkah laku peserta didik menjadi lebih baik.² Guru harus dapat menampilkan media pembelajaran yang mampu mempengaruhi kegiatan pembelajaran peserta didik.³ Disini, siswa adalah subjek dalam proses belajar mengajar. dan guru adalah fasilitator pada proses pembelajaran yang berhak menentukan proses belajar yang cocok juga menyenangkan, pendidik harus menggunakan bahan ajar yang tepat

¹ Silvia Wanda Agustin, Kusmiyati Kusmiyati, dan Afan Faizin, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka," *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 16, no. 2 (2023): 282.

² Anjelina Wati, "Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar," *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 69.

³ Rina Puji Utami, "Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar," *Jurnal Dharma Pendidikan* 12, no. 2 (2017): 62.

dan sesuai dengan materi pembelajaran, jadi guru harus menggunakan media pembelajaran sesekali pada proses pembelajaran berlangsung agar kegiatan belajar mengajar menjadi menyenangkan dan aktif.

Media yang bisa dipakai dan dapat menarik perhatian siswa diantaranya adalah menggunakan media komik, karena media ini merupakan bentuk karya yang mencakup gambar yang tidak bergerak dan disusun rapi agar menjadi jalinan cerita yang mungkin dapat menarik minat peserta didik untuk semangat ketika melaksanakan kegiatan belajar.⁴

Media pembelajaran seperti komik dalam pendidikan masih jarang digunakan di SD Negeri 10 Ujan Mas, sehingga akan membuat peserta didik terus mempertanyakan bentuk komik. Jadi untuk itu di SD Negeri 10 Ujan Mas perlu mengaplikasikan media KOMPA (Komik Pintar IPA) menjadi salah satu alat pembelajaran IPA yang dapat digunakan di dalam kelas, karena seringkali siswa menganggap pembelajaran IPA itu monoton karena tanpa adanya alat bantu atau media pembelajaran.

Kompa adalah sebuah media pembelajaran berbentuk komik yang memiliki gambar berwarna dan serta cerita yang menarik untuk dibaca, yang mana isi bacaan dari komik tersebut merupakan pembahasan pada mata pelajaran IPA dan penulis menamakannya dengan media KOMPA (Komik Pintar IPA).

Dari hasil observasi yang telah peneliti laksanakan pada 20 Februari 2025 di SD Negeri 10 Ujan Mas dengan bantuan guru kelas VI ibu Ria Yuliasari. S.pd., Gr, disana peneliti melihat kurangnya hasil belajar IPA terlihat dari nilai belajar

⁴ Dina Alfitriah dan Fitri Refelita, "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Koloid," *Journal of Research and Education Chemistry* 5, no. 2.

siswa yang rentan mencapai nilai KKM disebabkan minimnya alat belajar atau media pembelajaran yang tidak dapat menarik minat belajar siswa karena disebabkan oleh tenaga pendidik yang masih menggunakan media buku, LKS dan papan tulis.⁵ Alat dari media yang digunakan tersebut kurang kreatif, sehingga pemahaman pada materi menjadi kurang dan hasil belajar siswa rendah. Kegiatan pembelajaran hanya berfokus pada materi saja akan membuat peserta didik jenuh dan enggan untuk mengerti materi ajar sehingga hal ini mempengaruhi rendahnya hasil belajar. Hal tersebut dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1.1

Data nilai ulangan harian siswa kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas

Kelas	KKM	Jumlah siswa	Jumlah siswa Tuntas	Jumlah siswa belum tuntas	Tuntas %	Belum tuntas %
VI	70	19	7	12	37%	63%

Dari tabel diatas t bahwa dari 19 siswa kelas VI hanya 7 siswa yang tuntas atau hanya 37% dan 12 siswa lainnya setara dengan 63% tidak tuntas. Maka menunjukan bahwa masih rendahnya hasil belajar IPA di kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas.⁶

Dari permasalahan tersebut maka harus dilakukan oleh guru yaitu harus mengubah kegiatan proses belajar dan memberikan variasi baru dalam mengajar dengan menggunakan penambahan media dalam proses kegiatan belajar mengajar. Dari sini peneliti mulai tertarik untuk meneliti hasil belajar siswa di SD Negeri 10 Ujan Mas melalui media komik pada mata pelajaran IPA, yang peneliti namakan

⁵ Observasi di SD Negeri 10 Ujan Mas, di ruang kelas pada tanggal 20 Februari 2025.

⁶ Wawancara Ibu Ria Yuliasari S.Pd., Gr, selaku Wali Kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas.

sebagai media KOMPA (Komik Pintar IPA), pada akhirnya disini peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Kompa (Komik Pintar IPA) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SDN 10 Ujan Mas”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka dapat di indentifikasikan permasalahan yang terjadi sebagai berikut:

1. Rendahnya nilai IPA pada materi Mengenal Galaksi dan Tata Surya.
2. Kurangnya penggunaan media, guru kurang memanfaatkan media dalam kegiatan pembelajaran.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang dipaparkan diatas dan untuk menghindari adanya kemungkinan meluasnya masalah yang akan di teliti maka peneliti membatasi masalah. Peneliti hanya melakukan penelitian terhadap penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) pada tema 9 sub tema 1 materi Mengenal Galaksi dan Tata Surya untuk melihat hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 10 Ujan Mas.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas maka perumusan masalah di dalam penelitian ini adalah:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) pada materi Mengenal Galaksi dan Sistem Tata Surya pada tema 9 subtema 1 siswa kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas?

2. Apakah terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas?

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini yaitu:

1. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) pada materi mengenal Galaksi Dan Sistem Tata Surya pada tema 9 subtema 1 siswa kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas
2. Untuk mengetahui pengaruh terhadap hasil belajar siswa setelah penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) pada materi Mengenal Galaksi Dan Sistem Tata Surya pada tema 9 subtema 1 siswa kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas.

F. Manfaat Hasil Penelitian

Adapun hasil yang di peroleh dari penelitian ini diharapkan memiliki manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis produk KOMPA (Komik Pintar IPA) yang dihasilkan peneliti dapat memberikan manfaat dalam bidang pendidikan di Indonesia. Khususnya dalam bidang penelitian penggunaan media pembelajaran bahwa KOMPA (Komik Pintar IPA) sebagai media aktif, inovatif, menyenangkan dan sesuai dengan karakter siswa.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis praktis penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi beberapa pihak seperti:

- a. Bagi Guru, diharapkan dapat dijadikan alternatif dalam pemilihan media pembelajaran sehingga dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan dapat dijadikan guru sebagai penunjang pembelajaran yang mengikuti perkembangan zaman. Selain itu dapat memberikan pengetahuan serta keterampilan guru untuk menciptakan pembelajaran yang menarik dan menyenangkan.
- b. Bagi Siswa, penggunaan komik dalam pembelajaran ipa sebagai media pembelajaran diharapkan dapat memberi nilai positif dalam belajar ipa dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa.
- c. Bagi Sekolah, Penelitian ini membantu sekolah memperbaiki sistem pembelajaran mereka, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Kata media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” secara harfiah memiliki arti “tengah” yang mempunyai makna perantara.⁷ Dalam bahasa arab, media merupakan sebuah sarana untuk menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima, sedangkan menurut *National Education Asociation*, menjelaskan bahwa Media merupakan sarana komunikasi baik audio visual maupun cetak, termasuk teknologi perangkat kerasnya.⁸ Adapun menurut Wibawa, media merupakan saluran pesan yang digunakan untuk sarana komunikasi dari seseorang ke orang lain tanpa bertatap muka.⁹ Sedangkan menurut Setyosari, Media pembelajaran adalah alat yang memungkinkan untuk penyampaian komunikasi selama kegiatan pembelajaran.¹⁰ Pada aktivitas belajar mengajar, media seringkali didefinisikan sebagai sebuah alat yang dapat membawa pengetahuan dalam inetraksi yang berlangsung antara pendidik dan siswa.

⁷ Savira, dkk, “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur),” *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian* 2, no. 6 (2023): 751.

⁸ Nyoman Sugihartini dan Kadek Yudiana, “Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran,” *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 278.

⁹ asiva Noor Rachmayani, “Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar” 2015, 25.

¹⁰ Nurul Hasanah, “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang,” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1, no. 2 (2020): 36.

Adam, mengungkapkan bahwa media pembelajaran adalah segala hal yang memungkinkan membantu proses pembelajaran dari segi fisik maupun teknis, membantu guru menyampaikan materi pelajaran kepada siswa dan membantu mencapai tujuan pembelajaran.¹¹ Kegiatan belajar yang menyenangkan dibutuhkan sebuah alat pembelajaran yang baik digunakan serta dapat menarik keinginan belajar siswa untuk menyampaikan pesan kepada penerimanya.

Media dinyatakan sebagai sebuah alat yang mampu memberikan informasi serta pengetahuan dalam interaksi guru ke peserta didik.¹² Media alat yang banyak macam bentuknya yang mampu membantu aktivitas yang dapat memudahkan penggunaannya, penggunaan media pembelajaran dinyatakan dapat dengan mudah memotivasi peserta didik untuk berpikir kritis, dengan menggunakan imajinasi, keterampilan dan sikap mereka yang telah berkembang, sehingga melahirkan kreativitas dan karya inovatif dari peserta didik.

Sudjana dan Rivai mengungkapkan, media pembelajaran mempunyai manfaat dalam proses pembelajaran salah satunya menumbuhkan motivasi belajar dan aktivitas siswa dalam pembelajaran karena bentuknya yang akan sendirinya menarik perhatian siswa.¹³

¹¹ Septy Nurfadhillah et al., "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III," *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 244.

¹² Maryam Isnaini Damayanti, S Pd, Dan M Pd, "Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas Ii Sekolah Dasar Abstrak," 2014, 2671.

¹³ Indah Agustina Wynarti, "Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas Xi Pemasaran Di Smk Negeri 2 Buduran," *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* 06, no. 03 (2018): 69.

Pada aktivitas belajar supaya proses kegiatan tersebut dapat berjalan dengan efektif salah satunya mempunyai suatu unsur yang penting yaitu media pembelajaran yang menarik sehingga dapat merangsang kegiatan pembelajaran yang efektif.

Penggunaan media mampu membuat adanya interaksi antar peserta didik dengan media yang ditampilkan maka tampaklah wujud nyata dari tindak belajar.¹⁴ Media pembelajaran yang baik akan mampu berpengaruh dalam proses belajar dan penggunaan media pembelajaran yang baik juga akan membantu tenaga pendidik dalam pelaksanaan pembelajaran yang menyenangkan dan penuh semangat dari siswa.

Media itu sendiri mempunyai berbagai peran dalam semua aktivitas pembelajaran, dalam hal lain media pembelajaran mempunyai tujuan tersendiri yaitu, media pembelajaran mampu membantu guru ketika proses penyampaian topik pembelajaran pada peserta didik.¹⁵ Dengan cara belajar menggunakan media pembelajaran belajar pun menyenangkan karena tidak merasa bosan dan asyik ketika melaksanakan proses pembelajaran disinilah pentingnya penggunaan media pembelajaran karena dapat meningkatkan kualitas pembelajaran serta sedikit mudah untuk membantu guru dalam menjelaskan materi ajar dan memberi kemudahan kepada peserta didik memahami pembelajaran, dengan inilah pentingnya di ciptakan media pembelajaran agar kualitas pendidikan dan pembelajaran meningkat.

¹⁴ Mardiah Astuti et al., "Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber Belajar," *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 5 (2024): 703.

¹⁵ Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," 284.

Media pembelajaran inilah sebuah alat yang mampu digunakan tenaga pendidik dalam segala situasi maupun kondisi. Adapun Menurut Gegne, bahwasanya media pembelajaran meliputi alat yang digunakan dalam menyampaikan isi bahan materi pembelajaran yang diambil dari buku, *tape recorder*, kaset, video kamera, film, foto, gambar, grafik, tv dan laptop/komputer.¹⁶ Dengan adanya media pembelajaran guru sangat dengan mudah menyampaikan suatu kegiatan proses pembelajaran kepada peserta didik yang mana suatu media pembelajaran itu sendiri dapat berbentuk fisik dan non fisik.

Dengan adanya media pembelajaran terbukti mampu meningkatkan sekaligus mengarahkan perhatian anak, memungkinkan lebih banyak interaksi antara siswa dan lingkungannya serta peserta didik sendiri lebih memahami dibanding pembelajaran tanpa menggunakan media.

b. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Agar suatu media dapat berperan dan digunakan sesuai sifat, fungsi dan jenisnya terhadap pembelajaran maka pengelompokan dari jenis media itu penting dalam memudahkan para pendidik untuk memahami dan menentukan media mana yang cocok di gunakan untuk pembelajaran pada topik tertentu yang mana jenis media pembelajaran terbagi jadi tiga, yakni media dari segi sifatnya, media dari jangkauannya, dan media dari pemakaiannya.¹⁷ Seiring perkembangan

¹⁶ Annisa Ratu Pratiwi, Sekar Ayu Pratiwi, dan Siti Halimah, "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd," *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 2, no. 3 (2020): 386.

¹⁷ Viora Dwi et al., "Learning Media, Indonesian Language Teaching," *Pendidikan Rokania* 6, no. 2 (2021): 269.

zaman serta teknologi, maka saat ini media pembelajaran dikelompokkan dalam beberapa pengelompokan media, ada lima kelompok media pembelajaran menurut Setyosari & Sihkabudden, yang didasarkan dengan ciri fisik, didasarkan dengan jenis pada tingkat pengalaman yang didapat, didasarkan oleh pengelihatannya, didasarkan pada penggunaan, dan didasarkan pada manfaatannya.¹⁸

Sejak adanya media mampu memiliki peranan yang cukup penting pada kegiatan aktivitas belajar mengajar maka dari itu pendidik harus mampu memilih jenis media yang tepat untuk digunakan dalam aktivitas mengajar dan mampu memilih media yang memenuhi kebutuhan siswa. Guru di tuntut untuk dapat menggunakan serta mengembangkan alat yang tersedia, untuk dapat menciptakan keterampilan media pembelajaran yang dapat digunakan.

Menurut Rustaman, pengelompokan media pembelajaran berdasarkan jenisnya, yaitu:

- 1) Media asli tiruan atau model, misalnya seperti boneka bagian organ tubuh manusia, miniatur dan lainnya.
- 2) Media grafis, contohnya seperti poster, plakat, foto/gambar, serta lukisan.
- 3) Media dengar, contohnya musik, audio, dan radio.
- 4) Media pandang dengar, contohnya seperti film dan video

¹⁸ Anang Silahuddin et al., "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati," *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 164.

- 5) Media cetak, seperti buku, majalah, koran.¹⁹

Sedangkan Magdalena I. D, mengungkapkan ada 5 jenis media pembelajaran, yaitu:

- 1) Media cetak
- 2) Media audio
- 3) Media visual
- 4) Media proyeksi gerak Manusia
- 5) Benda tiruan (miniatur).²⁰

Dengan adanya penggunaan media akan ada kemudahan dalam melaksanakan aktivitas pembelajaran mampu meningkatkan kualitas belajar agar tercapainya tujuan belajar.

Media pembelajaran memiliki jenis-jenis yang berbeda secara umum ciri-ciri dari pada media itu sendiri terdiri dari tiga unsur pokok yang diklasifikasikan menjadi tiga jenis yakni:

- 1) Media visual, berkaitan dengan penglihatan.
- 2) Media audio, berkaitan dengan pendengaran.
- 3) Media audio visual, berkaitan dengan indera penglihatan serta pendengaran, artinya informasi yang disampaikan tidak hanya melihat dan mendengar namun bisa keduanya.²¹

¹⁹ Arceso Planeación Et Al., “Pengaruh Penggunaan Media Work Sheet Pada Pembelajaran Ekonomi Dalam Meningkatkan Proses Dan Aktivitas Belajar Siswa Kelas X Di Sma Negeri 2 Bolo Tahun Pelajaran 2015/2016,” *Applied Microbiology And Biotechnology* 85, No. 1 (2016): 116.

²⁰ Ina Magdalena et al., “Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III,” *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (2021): 378.

1. Media visual

Media visual disalurkan dengan cara dapat lihat, media ini sering digunakan dalam segala hal kegiatan terutama dalam kegiatan proses pembelajaran.

Rima mengatakan, media visual adalah media yang mempunyai komponen berupa garis, bentuk, warna dan struktur pada tampilannya.²² Media visual mampu menyalurkan pesan kepada penerima yang disampaikan melalui tampilan gambar-gambar ataupun symbol tertentu, meskipun penyampaian informasi melalui gambar atau simbol media visual juga dapat berfungsi menarik perhatian siswa dengan menyalurkan ide-ide serta menggambarkan fakta yang mudah untuk dicerna dan di ingat melalui media visual.

Menurut Ulfah, media pembelajaran visual digunakan peserta didik bukan hanya membayangkan fenomena-fenomena saja, akan tetapi peserta didik dapat melihat langsung fenomena yang sedang di pelajari dan guru tidak akan kesulitan untuk menunjukkan apa yang dimaksud dalam pembelajaran.²³ Semua alat peraga terdiri dari media visual yang biasa digunakan guru pada aktivitas belajar mengajar dirancang sedemikian rupa agar dilihat cantik dan mampu mencuri perhatian

²¹ Septy Nurfadhillah et al., "Pengembangan Media Visual Sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1," *Bintang: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 1 (2021): 186.

²² Fatwa Hambali, Muhammad Nawir, Nasir, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Unismuh Makassar," *Jurnal Kependidikan Media* 11, no. 1.

²³ Annisa Mayasari et al., "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik," *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 175.

siswa.

Ketika membuat sebuah karya berbentuk media visual guru harus dapat menarik keantusiasan peserta didik dalam proses pembelajaran dengan merancang sedemikian rupa sebuah media dan mampu memunculkan sebuah makna dalam bentuk media visual.²⁴ Seorang guru harus memastikan bahwa suatu media mampu memberikan informasi yang jelas dalam sebuah gambar pada media visual dan fungsi utama dalam menggunakan media pembelajaran ataupun menggunakan media visual sebagai alat bantu guru untuk kegiatan belajar mengajar yang mampu mempengaruhi kondisi peserta didik dalam lingkungan belajarnya yang di ciptakan oleh guru.

Adapun berbagai jenis media visual ini yakni berupa, gambar atau foto, bisa juga diagram, poster, peta konsep, peta atau globe.²⁵ Menurut Netriwati adapun jenis media visual dibagi menjadi 4 kategori yaitu, media gambar diam, media cetak, media proyeksi tak bergerak dan media yang tidak diproyeksikan.²⁶ Media visual dapat memudahkan peserta didik saat adanya aktivitas belajar mengajar supaya tercapainya tujuan pembelajaran, adanya media visual peserta didik mampu dengan mudah menerima pesan dalam materi pelajaran. Peserta didik dapat dengan mudah mengidentifikasi benda secara visual

²⁴ Septy Nurfadhillah et al., "Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1," *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): 227.

²⁵ Cecep Kustandi et al., "Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran," *Akademika* 10, no. 02 (2021): 296.

²⁶ Sri Hartatik, "Meta-analisis Pengaruh Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Matematika A . terealisasi secara baik dan benar . 11, no. 1 (2020): 83.

dengan menggunakan media visual dan peserta didik pun akan lebih mudah menerima materi ketika menggunakan media visual.

Penggunaan media visual cukup berpengaruh pada aktivitas pembelajaran, menggunakan media visual peserta didik termotivasi serta dapat berfikir kritis dan aktif dalam pembelajaran supaya kegiatan pembelajaran tidak jenuh.

2. Media Audio

Media audio dipergunakan dengan cara mendengar, media ini hanya berupa suara yang melibatkan indera pendengar.²⁷ Dalam kegiatan pembelajaran media audio dapat mempermudah penyajian materi dalam upaya siswa dapat menyimak isi cerita tanpa harus membaca karena penyampaian informasinya mempunyai karakteristik audio (suara) yang hanya dapat didengar.

Media audio mampu meningkatkan kemampuan stimulus peserta didik melalui suara dan melatih konsentrasi peserta didik.²⁸ Media audio mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses kegiatan pembelajaran penggunaan materi yang menarik dengan memutar lagu-lagu atau musik akan membuat siswa merasa lebih enjoy dalam menangkap sebuah materi pelajaran di dading dengan menggunakan

²⁷ Eni Fariyatul Fahyuni dan Inovasi Model Pembelajaran, "Tetapi Penggunaan Media Dalam Proses Belajar Mengajar Itu Bertujuan Untuk," 2020, 9.

²⁸ Abdul Mufarik A. Marhum, Nirmala Paputungan, dan Ferry Payuhi, "Penerapan Media Audio dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak di Raudhathul Atfhal Luwuk," *IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 18, no. 01 (2023): 44.

teks biasa tanpa suara.²⁹ Biasanya dalam dalam konteks kegiatan pembelajaran media audio menyajikan materi dalam bentuk rekaman suara materi pembelajaran ataupun lagu dibantu menggunakan alat pendengaran lainnya yang mendukung terjadinya proses pembelajaran yang menyenangkan tanpa luput dari tujuan pembelajaran.

Prastowo mengungkapkan, bahwa media ajar ada juga jenis bahan ajar yang tidak dicetak seperti media ajar audio, yang mencakup sistem yang dapat diperdengarkan secara langsung kepada siswa oleh guru untuk membantu mereka menguasai keterampilan tertentu.³⁰ Pada penggunaan media audio mampu melatih penguasaan pendengaran peserta didik, media audio juga biasanya digunakan pada suatu tes tertentu seperti mengerjakan soal dengan bentuk jawab cepat saat mengerjakan soal dengan cara *listening* yang hanya mendengar pada satu kali pembacaan soal.

Media audio merupakan media yang dapat membangkitkan rangsangan indera pendengar juga membantu peserta didik dalam pengucapan bahasa inggris atau asing dengan benar.³¹ Biasanya bercerita secara lisan lebih di minati peserta didik di banding secara tertulis.

²⁹ Titania Aurelia et al., "Penerapan Media Audio Aksi dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram Tahun 2023," *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (2023): 20119.

³⁰ Heny Kusuma Widyaningrum, "Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar," *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 5, no. 02 (2016): 202.

³¹ Dwi Yusanika Friska, Imam Suyitno, dan Furaidah, "Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3, no. 2 (2018): 251.

Dalam kegiatan pembelajaran penggunaan media audio terdapat kelebihan dan kekurangan dari penggunaan media audio ini, yaitu:

- 1) Dapat mengatasi keterbatasan ruang dan memungkinkan mencapai banyak tujuan
- 2) Memiliki kemampuan untuk membuka pemikiran pendengar.
- 3) Media ini mampu memfokuskan perhatian siswa.
- 4) Mampu digunakan dalam pembelajaran musik dan bahasa, dalam kegiatan pembelajaran bahasa media ini mampu melatih bicara.
- 5) Memiliki kemampuan untuk memengaruhi suasana hati dan perilaku siswa melalui musik dan efek suara.³²

Sedangkan kekurangan dari media audio ini adalah terdapat pada sifat media itu sendiri, yang mana sifat pada media audio ini hanya mampu melakukan komunikasi satu arah.

3. Media Audio Visual

Media audio visual, yaitu media mempunyai ciri dapat menampilkan gambar serta memunculkan suara.³³ Media audio visual mampu dilihat serta didengar seperti film dan video dan memuat suatu unsur gambar yang dapat bergerak, warna, dan menampilkan tulisan yang disertai dengan suara.³⁴ Media audio visual dalam konteks pembelajaran adalah sebuah alat yang bermuat pesan-pesan

³² Ernanida Ernanida dan Rizki Al Yusra, "Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI," *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2019): 106.

³³ H. Sujono AR, "Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial* 20, no. 1 (2022): 29.

³⁴ Taufik Taufik dan Shofiyah Wardatul jannah, "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'," *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 2, no. 1 (2024): 3506.

pembelajaran yang mampu merangsang pendengaran dan penglihatan peserta didik.

Adapun menurut Wati, Media audio visual dikatakan sebagai media yang menarik dan mudah dipahami.³⁵ Adapun menurut Dalam Ichsan, Media audio visual dengan metode pembelajaran yang bisa digunakan dengan memanfaatkan indra penglihatan dan pendengaran untuk menyerap informasi.³⁶ Media audio visual dapat dikatakan salah satu media yang mampu melakukan segalanya, contohnya seperti mendengar dan melihat sedangkan media yang bukan termasuk audio visual hanya mampu mengeluarkan salah satunya contohnya, seperti hanya mendengarkannya saja dan hanya mampu melihat saja.

Media audio visual dapat dikatakan memiliki gambar dan suara yang dikombinasikan pada kaset audio, sehingga bisa dilihat dan didengar, seperti rekaman video, *slide* suara, biasanya media ini digunakan untuk tujuan hiburan juga termasuk pendidikan.

Karakteristik yang dimiliki media audio visual yaitu animasi dan bunyi. Media audio visual ini bagi menjadi 2 yaitu: a) media audio tidak bergerak, yaitu hanya menghasilkan bunyi serta menampilkan animasi tidak bergerak (*sound slide*) seperti cetak suara/*kaset*; b) media audio visual bergerak, media ini memiliki kemampuan untuk

³⁵ Hery Setiyawan, "Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V," *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2021): 199.

³⁶ Taufik Taufik dan Shofiyah Wardatul jannah, "Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima'," *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 2, no. 1 (2024): 3506.

menghasilkan bunyi dan menampilkan animasi seperti film.³⁷ Media audio visual sebuah media yang sangat efektif dalam penyampaian informasi dengan caranya yang menarik dan mudah di mengerti karena mampu menampilkan gambar dan suara seperti halnya menonton film, adanya penggunaan media apapun akan mampu membuat aktivitas pembelajaran lebih bermakna.

Selain itu media audio visual ini sangat membantu tenaga pengajar dalam menjelaskan materi pembelajaran dan siswa pun diharapkan dapat lebih memahami materi yang di pelajari dalam sebuah kegiatan proses pembelajaran tersebut.

Media audio visual ini akan sangat memudahkan guru dan peserta didik, terutama memudahkan kegiatan belajar pada siswa SD hal ini membantu siswa dalam menangkap materi yang guru berikan karena pada penggunaan media audio visual siswa akan termotivasi apabila bahan ajar yang guru berikan membawa peserta didik itu sendiri kedalam dunia nyata yang pembelajarannya menyenangkan karena menampilkan gambar dan suara.³⁸

2. Media KOMPA (Komik Pintar IPA)

a. Pengertian Media KOMPA (Komik Pintar IPA)

KOMPA adalah Komik Pintar IPA, dapat dikatakan bahwa media KOMPA ini merupakan buku berbentuk menyerupai komik yang di

³⁷ Masfi Sya'fiatul Ummah, "Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran" *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 3.

³⁸ Rizki Ananda, "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 016 Bangkinang Kota," *Jurnal Basicedu* 1, no. 1 (2017): 23.

dalamnya berisikan sebuah cerita yang di lengkapi dengan gambar, warna dan juga disertakan materi pelajaran IPA.³⁹ Media KOMPA (Komik Pintar IPA) suatu bentuk bahan bacaan berupa komik yang mana peserta didik akan sangat antusias saat membacanya karena komik memiliki sifat-sifat yang sangat menghibur bagi pembacanya.

Media KOMPA (Komik Pintar IPA), sebuah media berbentuk buku berisi gambar animasi lucu dilengkapi karakter tertentu dalam memerankan sebuah kisah dengan penyusunan tertata dan di hubungkan erat pada gambar-gambar yang memberikan cerita hiburan kepada pembaca.⁴⁰ Media berbentuk komik ini mampu mempengaruhi peserta didik dalam proses pembelajaran karena bentuk komik yang menarik, dilengkapi dengan gambar lucu dan penuh warna.

Kata komik, dari bahasa prancis “*comique*” yang berarti lucu ataupun bersuka cita, dapat dikatakan sebagai suatu yang lucu serta bersifat menghibur yang berbentuk cerita dan gambar.⁴¹ Menurut Nana Sudjana Komik adalah jenis kartun yang menggambarkan karakter dan menceritakan suatu cerita dalam urutan yang erat terkait dengan gambar

³⁹ Ria Sukmawati dan M. Irfan Tarmizi, “Pengembangan Media Komik Pintar (Kompas) Tema 3 Peduli Terhadap Makhluk Hidup Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 104211 Marindal,” *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 27, no. 2 (2022): 1499.

⁴⁰ Agnesya Laely Hannyva dan Mawardi, “Pengembangan Media Pembelajaran KOMPA (Komik IPA) Materi Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Model STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD,” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 20 (2022): 260.

⁴¹ Journal Ability dan Social Analysis Volume, “Pengembangan Bahan Ajar Komik Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Tema 7 Energi Dan Perubahannya Kelas III SD Mutiara,” *Journal of Education and Social Analysis* 5, no. 1 (2024): 25.

dan dirancang dengan tujuan untuk menghibur pembaca.⁴² Dapat dikatakan komik adalah cerita yang dituangkan dalam bentuk gambar, komik itu sendiri terdiri dari urutan animasi dan cerita digunakan dalam penyampaian pesan dalam menarik perhatian pembaca.

Upaya guru dalam menyampaikan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan disini guru menggunakan media yang dinamakan Kompa (Komik Pintar IPA) adalah media berbentuk komik yang didalamnya berisikan kata-kata dan gambar yang menarik bagi siswa dan disertai dengan materi pembelajaran IPA serta mampu mendorong siswa ingin belajar siswa yang pada akhirnya akan dapat berpengaruh pada hasil belajar siswa.⁴³ Komik menggunakan ruang media untuk menyusun gambar untuk membentuk alur cerita. Penggunaan media komik sangat baik digunakan dikalangan anak sekolah dasar karena efektif digunakan.⁴⁴

Menurut Waluyanto, komik menjadi alat pembelajaran yang berguna untuk menyampaikan pesan pelajaran.⁴⁵ Sedangkan menurut Rocmawati, Komik adalah cerita yang terdiri dari beberapa gambar yang terpisah oleh panel yang memiliki teks yang dibaca dari kiri ke

⁴² Dewa Ayu Karina Dwi Payanti, "Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif," *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I* 4, no. April (2022): 468.

⁴³ Jurnal Pendidikan Dasar dan Ida Mauludyah, "Penggunaan Media Komik Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar," *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, 24.

⁴⁴ Astusi Lestari Jaya, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Fisika Dengan Aplikasi Smartphone Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sma Materi Momentum Dan Impuls," 2021, 22.

⁴⁵ Ambaryani, "Pengembangan Media Komik Untuk Efektifitas Dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik", *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi* 2, no 1 (2017).

kanan secara runtut.⁴⁶

Penyusunan gambar pada komik dilakukan dengan urutan tertentu yang mencakup karakter yang memiliki peran dalam berbagai cerita untuk memberikan suatu hiburan dalam penyampaian pesan.⁴⁷ Isi dalam komik yang menarik untuk dibaca dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses kegiatan pembelajaran yang efektif dan menyenangkan.

Buku atau media komik sudah cukup lama dikenal dan digunakan sebagai sumber informasi bagi masyarakat dalam bentuk cetak. Komik adalah sebuah media yang mudah untuk digunakan bisa dikatakan komik merupakan media kekinian yang dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Sudjana dan Rivai berpendapat, media komik ialah jenis kartun gambar yang menampilkan imajinasi karakter yang di perankan dalam cerita.⁴⁸ Media komik dibuat sedemikaian rupa dicoraki dengan warna-warna hidup dan gambar unik diam disusun sejajar yang kemudian membentuk alur cerita dari pengalaman belajar yang menyenangkan.⁴⁹

Komik itu sendiri merupakan sebuah cerita disertai dengan dilengkapi

⁴⁶ DIPURA et al., "Pengembangan E-Modul Kompetensi Dasar Menggambar Komik Berkarakter Wayang untuk Siswa SMP Kelas VIII," *Journal of Language, Literature, and Arts* 3, no. 1 (2023): 17.

⁴⁷ R M Akhir dan W M Prihandani, "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi," *Jurnal Pancar* 2, no. 1 (2018): 15.

⁴⁸ Nursiwi Nugraheni, "Penerapan Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 2 (2017): 112.

⁴⁹ Eka Arif Nugraha, Dwi Yulianti, dan Siti Khanafiyah, "Pembuatan bahan ajar komik sains inkuiri mengembangkan karakter siswa kelas IV SD," *Unnes Physics Education Journal* 1, no. 2 (2012): 62.

gambar yang lucu dengan cerita yang menarik serta mudah dimengerti oleh pembaca.

Media komik tidak hanya membantu peserta didik memahami materi, tetapi juga dapat merangsang imajinasi dan kreativitas peserta didik.⁵⁰ Komik cocok digunakan sebagai sarana media pembelajaran yang menarik dan memiliki potensi besar dalam meningkatkan motivasi peserta didik dalam aktivitas pembelajaran yang dilengkapi gambar yang menjadikan topik ajar lebih berkesan sehingga membuat penasaran untuk membacanya.

b. Unsur-unsur KOMPA (Komik Pintar IPA)

Media komik adalah sebuah media bentuknya bergambar animasi kartun memerankan sebuah karakter dalam sebuah cerita dengan urutan yang berhubungan pada gambar dibuat guna menghibur pembaca, komik ini adalah sebuah bentuk karya cerita visual yang disertai dengan gambar.⁵¹

Komik mempunyai unsur yang menarik, unsur menarik yang terdapat dalam komik ini biasanya menampilkan kombinasi warna yang disenangi anak SD karena dilengkapi gambar yang berwarna dan cerita yang singkat dan menarik untuk mereka baca selain itu komik memiliki unsur-unsur elemen dasar yang berfungsi untuk menyampaikan cerita,

⁵⁰ Adriyanto Juliastomo Gundo, "Perancangan Media Pembelajaran Komik Untuk Materi Keterampilan Menjelaskan Pada Matakuliah Microteaching", *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*. (2024): 1013

⁵¹ Bayu Bambang Perdana, dkk, "Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online," *Wacadesain* 3, no. 1 (2022): 40.

pesan ataupun emosi dalam sebuah cerita yang di perankan dalam sebuah komik.

Adapun unsur-unsur pada media KOMPA (Komik Pintar IPA) ini antara lain:

- 1) Cover depan dan belakang
- 2) *Credits* dan *Indicia* berisi judul, penulis, ilustrator, editor, desain dan *layout*, tahun terbit dan hak cipta.
- 3) Penokohan, merupakan individu atau karakter yang terlibat dalam alur cerita komik.
- 4) Alur, rangkaian peristiwa yang disusun secara kronologis maupun non-kronologis yang membentuk struktur cerita.
- 5) Latar (*Setting*), meliputi tempat, waktu, dan suasana yang menjadi konteks berlangsungnya peristiwa dalam cerita.
- 6) Dialog, percakapan/dialog pada komik ditampilkan dalam bentuk balon kata (*speech bubble*) dan berfungsi sebagai sarana komunikasi antar tokoh.
- 7) Panel, Panel adalah kotak ruang yang membatasi satu adegan atau peristiwa dalam komik.
- 8) *Frame*, merupakan garis pembatas pada panel

Berikut unsur komik menurut Masdiono antara lain :

- 1) Halaman depan yakni cover, terdapat Cerita.
- 2) Halaman isi, memiliki panel tertutup dan terbuka, terdiri dari balon kata, berisi cerita, terdapat efek suara, dan gang/*gutter*.

- 3) *Splash page*, *splash page* atau satu halaman penuh ialah tanpa *frame*, biasanya tempat panel dengan judul, kreator, serta ilustrator.
- 4) *Double-spread page*, Halaman yang dibagi dua atau lebih dapat memiliki varian panel. Bisa memberi kesan kuat seperti "wah", atau yang mungkin ditampilkan khusus untuk menarik perhatian pembaca.⁵²

c. Langkah-langkah Membuat KOMPA (Komik Pintar IPA)

Adapun langkah-langkah dalam membuat media KOMPA (Komik Pintar IPA) yaitu:

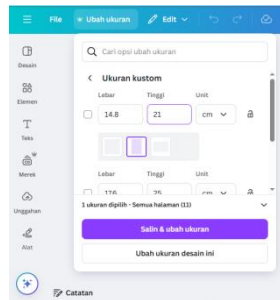
- 1) Menentukan tema yang akan digunakan dalam komik yang akan dibuat.
- 2) Menentukan alur cerita, supaya cerita yang terdapat dalam komik tetap terfokus dan sesuai pada permasalahan yang diinginkan.
- 3) Menentukan tokoh atau peran dalam komik.
- 4) Menentukan skenario dan menyusun dialog dan menerencanakan panel-panel cerita.⁵³
- 5) Selanjutnya buka aplikasi Canva.
- 6) Pilih *template* dan cari desain yang diinginkan.

⁵² Annisa Aura Lelyani dan Erman, "Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar," *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 9, no. 2 (2021): 140–41.

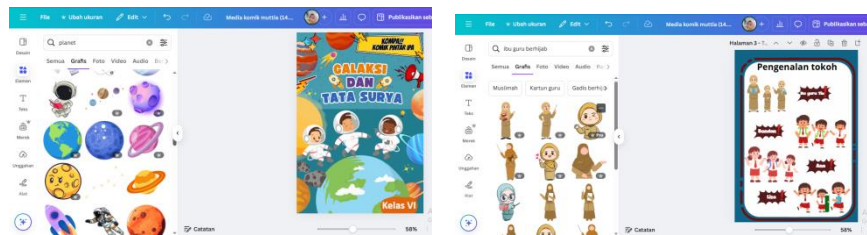
⁵³ Thoyyibah et al., "Pengembangan Media Komik Pada Kelas Iv Sekolah Dasar: Comic Media Development In Grade Iv Elementary School," *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2022): 69.



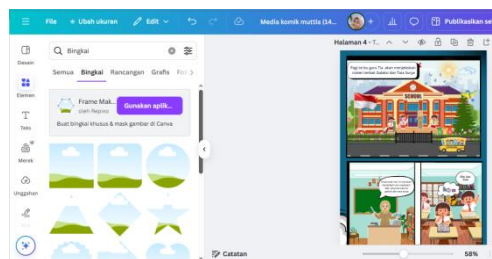
7) Ubah ukuran menjadi kertas A5 ketikan 14,8 x 21 cm.



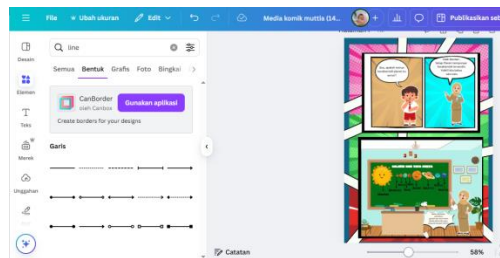
8) Pilih elemen atau gambar yang diinginkan.



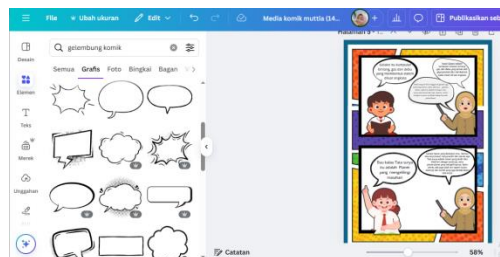
9) Kemudian pilih bingkai untuk membuat kota-kotak panel



10) Cari line untuk membuat garis tepi dan pembatas kotak panel yang disebut dengan frame.



11) Pilih gelembung komik yang di inginkan.



12) Buat halaman baru dan desain baru, teruskan hingga akhir percakapan.⁵⁴

Pada proses pembuatan media KOMPA (Komik Pintar IPA) didesain dengan menggunakan aplikasi canva yang mana semua elemen yang di dapat pada laman canva di susun sesuai dengan yang di inginkan mulai dari cover, isi, halaman sekolah, dan tata ruang kelas dibuat sesuai yang diinginkan.

d. Kelebihan dan Kekurangan Media KOMPA (Komik Pintar IPA)

a) Kelebihan Media KOMPA (Komik Pintar IPA)

1. Terdapat gambar, warna yang menarik dan mudah dipahami.
2. Alur cerita dan materi pembelajaran IPA secara ringkas.
3. Mengandung unsur pendidikan.

⁵⁴ Tutorial pembuatan Langkah-langkah Media KOMPA (Komik Pintar IPA) dengan Menggunakan Aplikasi Canva.

4. Digunakan sebagai untuk membantu siswa memahami pembelajaran IPA baik secara mandiri di jam sekolah maupun diluar sekolah.⁵⁵

Sedangkan menurut Usep Kustiawan, kelebihan dari media KOMPA (Komik Pintar IPA) ialah:

1. Media cukup sederhana dan mudah pembuatannya.
2. Penggunaan media mudah digunakan dan dipahami.
3. Menampilkan gambar yang menarik.⁵⁶

Pada dasarnya media KOMPA (Komik Pintar IPA) ini mempunyai kelebihan yakni, ketika saat anak-anak membaca sebuah buku yang penuh dengan warna disertai gambar maka akan mengurangi rasa bosan yang muncul saat membaca buku lainnya karena pada media berbentuk buku komik ini terdapat banyak warna dan gambar yang lucu terdapat di dalamnya.

b) Kekurangan Media KOMPA (Komik Pintar IPA)

1. Sebagian orang sulit ketika belajar dengan menggunakan gaya belajar visual, hal tersebut karena setiap individu cenderung belajar dengan cara yang berbeda.
2. Penggunaan media komik cenderung membuat orang enggan membaca karena sebagian orang hanya melihat gambarnya saja.
3. Susunan panel yang berantakan dan kurangnya gradasi warna.

⁵⁵ Mukhlisa Syarif dan Abdul Azis, "Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa," *Civicus : Pendidikan Penelitian Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan* 12, no. 1 (2024): 81.

⁵⁶ Usep Kustiawan, "Pengembangan Media Pembelajaran Anak Usia Dini," 2016, 24-25.

4. Gaya bahasa yang kurang sesuai sehingga pesan yang dikirim kurang sesuai dengan target sasaran dan menyebabkan kesalahan persepsi.⁵⁷

Selain mempunyai kelebihan yang cukup relevan komik juga memiliki sedikit kekurangan salah satunya yaitu sulit dimengerti karena susunannya yang mungkin dianggap terlalu acak dan ramai, ini akan membuat anak-anak menjadi bingung ketika hendak membaca komik, ini disebabkan apabila susunan panel-panelnya yang kurang rapi dan pewarnaan yang kurang baik contohnya hanya *stuck* pada warna hitam putih saja.

c) KOMPA (Komik Pintar IPA) materi Mengenal Galaksi dan Tata Surya.

Berikut adalah draft media komik pembuatan menggunakan aplikasi CANVA. KOMPA (Komik Pintar IPA) materi Mengenal Galaksi dan Tata Surya.



⁵⁷ D Iwan Saputra, "Pengaruh Media Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Tolong Menolong Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Ii Di Madrasah Ibtidaiyah Shirotul Jannah 14 Ulu Palembang," 2016, 44.



Gambar 2.1 Media KOMPA (Komik Pintar IPA)

3. Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

a. Pengertian Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

Ilmu pengetahuan alam (IPA) merupakan hal erat hubungannya dengan kehidupan manusia, Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah bidang yang terdiri dari fakta, makhluk hidup, dan hukum yang telah tervalidasi kebenarannya yang di uji dari serangkaian penelitian.

Menurut Asy'ari, ilmu pengetahuan alam (IPA) berasal dari kata “natural sciece”, artinya “alamiah” dan “pengetahuan”.⁵⁸ Pengetahuan mencakup pemahaman tentang alam semesta secara keseluruhan serta mempelajari peristiwa-peristiwa tentang alam. Ilmu pengetahuan alam (IPA) adalah jenis pengetahuan objektif yang mencakup lebih dari sekedar pemahaman fakta dan ide. IPA juga merupakan proses penemuan, kemudian memberikan siswa kesempatan untuk mempelajari alam secara sistematis dan memberikan pengalaman langsung untuk menjelajahi dan memahami dunia sekitar mereka.⁵⁹ Pada proses belajar ilmu pengetahuan alam yang berupa konsep pembelajaran sains dengan situasi yang lebih alami sedikit banyak ide muncul terdapat dari pengetahuan yang dimiliki oleh siswa dengan kehidupannya sehari-hari.

Pada materinya sifat, proses, produk, dan aplikasi adalah empat komponen utama pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) yang berpotensi meningkatkan kemampuan siswa. Ilmu pengetahuan alam (IPA) mempelajari gejala alam dan benda-benda secara objektif dan teoritis melalui model ilmiah khusus.⁶⁰ Ilmu pengetahuan alam (IPA) pada dasarnya merupakan produk ilmiah, aktivitas ilmiah, serta sikap

⁵⁸ Etika Junitasari dan A Heryanto, “Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Di Sekolah Dasar,” *NUSRA: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2024): 1275.

⁵⁹ Ida Fitriyati, Arif Hidayat, dan Munzil Munzil, “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama,” *Jurnal Pembelajaran Sains* 1, no. 1 (2017): 28.

⁶⁰ Muharram et al., “Pengembangan Model Pembelajaran IPA SD Berbasis Bahan Di Lingkungan Sekitar Melalui Pendekatan Starter Eksperimen,” *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16, no. 9 (2010): 313.

ilmiah. Ilmu pengetahuan alam (IPA) juga merupakan serangkaian kegiatan ilmiah yang bertujuan untuk mengumpulkan informasi tentang dunia luar dan untuk memperoleh pengetahuan baru tentang dunia luar terbaru pembelajaran IPA berpusat pada proses memberikan siswa pengalaman langsung untuk mengembangkan potensi dalam alam dalam sudut ilmiah. Ilmu pengetahuan alam (IPA) tanpa kita sadari banyak sekali berdampak dalam kehidupan nyata.

Susanto mengatakan, bahwa IPA adalah upaya manusia untuk memahami alam semesta melalui pengamatan yang tepat.⁶¹ Sebaliknya, Samatowa menyatakan, bahwa IPA adalah pengetahuan, ide, dan konsep yang mencakup alam sekitarnya yang diperoleh melalui pengujian pengalaman melalui berbagai proses ilmiah, seperti penyelidikan, penyusunan, dan pengujian gagasan.⁶² Ilmu pengetahuan alam (IPA) juga dikatakan ilmu yang kegiatannya dilakukan oleh ilmuwan yang kegiatannya erat dihubungkan dengan eksperimen dan pengamatan ilmu pengetahuan alam (IPA) cara kerjanya menyangkut cara berfikir dan cara memecahkan masalah, bukan hanya merupakan hubungan pengetahuan yang menyangkut benda dan makhluk hidup saja.⁶³

⁶¹ Rohima Sakila et al., "Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari," *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2023): 120.

⁶² Kanisius Supardi, "Media Visual dan Pembelajaran IPA dalam Men," *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar* 1, no. 2 (2017): 162.

⁶³ Galuh Rizki Amalia dan Agustina Tyas Asri Hardini, "Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar," *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 6, no. 3 (2020): 425.

Pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) di sekolah dasar termasuk suatu program yang menanamkan dan mengembangkan keterampilan pengetahuan, sikap, dan nilai ilmiah agar peserta didik dapat mengetahui tentang pengetahuan yang ada di dalam pembelajaran ilmu pengetahuan alam (IPA) dan pengetahuan itu tidak hanya tentang alam saja tetapi juga mempelajari gejala alam yang diamati dari makhluk hidup atau benda mati melalui observasi dan eksperimen.

b. Tujuan Pembelajaran IPA

Pembelajaran IPA di SD bertujuan memberikan pemahaman mendasar tentang pembelajaran IPA untuk memecahkan masalah.⁶⁴ Dalam pembelajaran IPA harus dirancang untuk menumbuhkan sikap ilmiah, siswa sekolah dasar tidak hanya memperoleh konsep, fakta, juga prinsip tetapi juga belajar tentang menumbuhkan sikap ilmiah.⁶⁵ Dilihat dalam prosesnya pembelajaran IPA mencakup proses eksplorasi diri dan penyampaian informasi.

Sedangkan menurut Sukra, pembelajaran IPA di SD bertujuan untuk memperoleh pemahaman tentang bidang IPA serta keterampilan kreatif guna menghasilkan penguasaan kompetensi seseorang sebagai hasil belajarnya.⁶⁶

Pembelajaran IPA bertujuan menumbuhkan sikap ilmiah didalam

⁶⁴ Gingga Prananda, Riyadi Saputra, dan Ricky Zuhar, "Jurnal Ika Vol 8 No. 2," *Ika : Ikatan Alumni Pgsd Unars* 8, no. 2 (2020): 305.

⁶⁵ Nana Hendracipta, "Menumbuhkan Sikap Ilmiah Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa Berbasis Inkuiri," *Jpsd* 2, no. 1 (2016): 110.

⁶⁶ Metta Ariyanto, "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble," *Profesi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2018): 134–35.

diri dan mempunyai rasa ingin tahu yang mendalam.⁶⁷ Kegiatan pada pembelajaran IPA ketika kita mempunyai rasa ingin tahu yang dalam ketidak sadaran itu melatih anak untuk mengembangkan keterampilan observasi dalam mengamati sebuah objek tertentu.

Mata pelajaran Ilmu pengetahuan alam (IPA) memiliki nilai-nilai pendidikan yang dapat membentuk kepribadian anak dan membantu mereka mempelajari dan memahami konsep-konsep IPA yang bermanfaat dan dapat digunakan dalam kehidupan sehari-hari.⁶⁸ Mengembangkan rasa ingin tahu dan menumbuhkan sikap ilmiah adalah salah satu cara yang baik untuk belajar IPA.

Tujuan dari paparan diatas bertujuan untuk:

- 1) Menumbuhkan minat, sikap baik terhadap sains, teknologi, dan masyarakat.
- 2) Dapat memperoleh keterampilan dalam suatu penyelidikan alam.
- 3) Kemampuan untuk menyelesaikan masalah dan membuat keputusan.
- 4) Mempelajari dan memahami arti sains yang berguna dapat diterapkan dalam kehidupan.

⁶⁷ Gingga Prananda, Riyadi Saputra, dan Zuhar Ricky, "Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar," *Jurnal IKA PGSD (Ikatan Alumni PGSD) UNARS* 8, no. 2 (2020): 306.

⁶⁸ Base Fish, "Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas Iv Sdn 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018," *Jurnal Pendidikan MINDA* 2507, no. February (2020): 11.

c. Ruang Lingkup IPA

Pembelajaran IPA di SD/MI disesuaikan dengan kebutuhan siswa sesuai dengan kurikulum 2013, dan mencakup hal antara lain:

- 1) Kehidupan, termasuk manusia, tumbuhan, dan hewan, serta interaksinya dengan lingkungannya.
- 2) Benda dan sifatnya, seperti padat, cair, menguap, dan mengembun.
- 3) Energi serta perubahannya, termasuk panas, suara, gaya, listrik, dan cahaya.
- 4) Alam semesta seperti, bumi, tanah dan tata surya.⁶⁹

Pendidikan IPA dapat membantu seseorang mengembangkan pemahaman serta kebiasaan berpikir. Menurut keputusan yang dibuat oleh menteri Pendidikan dan Kebudayaan, cakupan pembelajaran IPA di sekolah dasar disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan peningkatan hasil belajar dengan mempertimbangkan aspek spiritual, sikap, pengetahuan, dan keterampilan.⁷⁰

4. Hasil Belajar

a. Hakikat Hasil Belajar

Terdiri dari dua kata, “hasil” dan “belajar”, hasil belajar menunjukkan pencapaian yang di capai oleh seseorang merupakan aktivitas yang telah diikuti dan diperoleh dari hasil kerja setelah

⁶⁹ Dini Susanti dan Rika Apriani, “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang,” *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat* 3, no. 2 (2020): 30.

⁷⁰ Riris Trianingsih, “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tentang Sistem Tata Surya Melalui Media Audio Visual Di Sekolah Dasar,” *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6, no. 1 (2023): 45.

melakukan proses pembelajaran.⁷¹ Namun, tugas yang paling penting dalam pendidikan adalah belajar, belajar ini dikatakan sebagai sebuah penemuan atau perolehan sesuatu yang baru bagi peserta didik baik itu pada perubahan tingkah laku yang disebabkan oleh pengalaman. Hasil belajar diketahui pada akhir proses pembelajaran yang digunakan guru sebagai acuan untuk menempuh tingkat selanjutnya.

Belajar menurut Garret, adalah proses yang berlangsung melalui latihan dan pengalaman, mampu menghasilkan perubahan individu itu sendiri serta perubahan seseorang bereaksi terhadap suatu rangsang tertentu.⁷² Wina Sanjaya menyatakan, bahwa belajar adalah proses mental yang terjadi dalam seseorang, bukan hanya mendapatkan pengetahuan.⁷³ Belajar sebuah kegiatan yang prosesnya di laksanakan di sebuah instansi atau lembaga tertentu, contohnya seperti di sekolah. Setelah melakukan aktivitas belajar, seseorang akan memperoleh pengetahuan ataupun keterampilan.

Syaiful Bahri Djmarah mengungkapkan, hasil belajar adalah kesan yang menyebabkan perubahan pada diri seseorang sebagai akibat dari aktivitas belajar.⁷⁴ Setelah berakhirnya suatu kegiatan belajar, maka peserta didik akan memperoleh hasil belajar.

⁷¹ Triono Djonmiarjo, "Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar," *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar* 05 (2018): 42.

⁷² Winner Macson Pandiangan, Sahat Siagian, dan Harun Sitompul, "Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa," *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 11, no. 1 (2018): 36.

⁷³ I Putu Sugiantara, Ni Made Listarni, dan Krisnanda Pratama, "Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Jurnal Literasi Digital* 4, no. 1 (2024): 175.

⁷⁴ Jurnal Penelitian, Pendidikan Guru, dan Sekolah Dasar, "Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar," 2024, 1024.

Hasil ini merupakan perolehan yang telah didapat seseorang atau individu melalui sebuah proses kegiatan, dapat dikatakan hasil karena sesuatu yang berdampak pada suatu pencapaian seseorang, hasil juga dapat dikatakan sebagai sebuah usaha ataupun kerja keras yang dilakukan, dari sebuah hasil ini tadilah seseorang atau individu akan memperoleh sesuatu yang diinginkan setelah melakukan aktivitas tertentu yang dapat membuahkan hasil atau disebut dengan pencapaian.

Bloom membagi hasil belajar menjadi tiga kategori: kognitif, afektif, dan psikomotorik

- 1) Ranah kognitif mengacu pada hasil belajar yang terdiri dari enam komponen: pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi. Kedua komponen pertama disebut kognitif tingkat rendah, dan keempat komponen berikutnya disebut kognitif tingkat tinggi
- 2) Ranah afektif mencakup perilaku dari lima kategori: menerima, respons, penilaian, organisasi, dan internalisasi.
- 3) Ranah psikomotorik mencakup hasil belajar keterampilan dan keterampilan bertindak. Hasil adalah hasil yang dikumpulkan siswa sesudah proses pembelajaran, diukur menggunakan nilai tes yang diberikan guru kepada siswa setiap kali mereka menyelesaikan materi pada satu pokok bahasan.⁷⁵

⁷⁵ Resti Saputri, Nintin Nurlala, dan Yuyun Elizabeth Patras, "Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika," *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2020): 56.

Pada dasarnya, hasil belajar siswa mencakup perubahan dalam aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Bidang kognitif mencakup kemampuan kerja dan berpikir, aspek afektif mencakup membangun sikap ilmiah saat memecahkan masalah, dan aspek psikomotorik mencakup kemampuan menggunakan alat eksperimen untuk memecahkan masalah.

Hasil belajar merupakan dampak dari sebuah proses, hasil ini terkait karena adanya perubahan baik dari segi pengetahuan, pemahaman atau perubahan sikap dan tingkah laku. Perubahan itu disebabkan karena adanya hasil yang memiliki sifat relatif dan berpotensi untuk seseorang semakin berkembang dengan adanya hasil.⁷⁶

b. Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Hasil belajar siswa cenderung bervariasi, seperti yang dapat dilihat dari perbedaan yang jelas antara siswa.

Belajar yang dihasilkan siswa adalah hasil dari interaksi antara dua faktor yang mempengaruhi, yaitu

1. Faktor internal

Merujuk pada aspek dalam diri seseorang itu sendiri, akan mampu memberikan pengaruh kemampuan diri sendiri. Masuk pada psikologis yang mana mencakup pada tingkat kecerdasan siswa, bakat siswa, motivasi yang mana aspek ini

⁷⁶ Alya Nursalma dan Heni Pujiastuti, "Pengaruh Waktu Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika," *Omega: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2023): 116.

mempengaruhi keberhasilan belajar yang berkaitan dengan kondisi mental seseorang. Sedangkan aspek fisiologis mencakup pada kondisi kesehatan yang perlu di perhatikan seperti pola makan, olahraga, tidur yang cukup.⁷⁷

2. Faktor eksternal

Merujuk pada pengaruh eksternal seseorang. Faktor sosial dan nonsosial termasuk dalam kategori ini.⁷⁸

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Setelah melakukan penelusuran pada berbagai penelitian sebelumnya, ditemukan bahwa tema penelitian ini terkait dengan beberapa penelitian. Berikut ini adalah beberapa hasil penelitian yang relevan dengan tema penelitian yaitu

1. Jurnal Dina Alfitriah dan Fitri Refelita, pada tahun 2023 berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Koloid” Metode penelitian quasi eksperimen (eksperimen semu), pendekatan kuantitatif, dengan *Pretest-Posttest* untuk kelas eksperimen dan kelas kontrol. *Purposive sampling* adalah metode penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu, instrumen yang digunakan pada penelitian ini meliputi pedoman wawancara, komik, dan angket. Adapun Hasil uji validitas angket menggunakan bantuan aplikasi *SPPS*

⁷⁷ Rahmad Rafid, “Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar,” *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 5, no. 259 (2021): 223.

⁷⁸ Faslia Faslia, “Pengunaan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar,” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1835.

versi 16.0.⁷⁹ Perbedaan penelitian saat ini dan terdahulu yaitu terlihat dari fokus penelitiannya. Penelitian sebelumnya membahas media komik yang digunakan untuk meningkatkan minat siswa dalam belajar, tetapi penelitian saat ini berfokus pada hasil belajar siswa namun persamannya sama-sama menggunakan media komik sebagai media belajar peserta didik, adapun penelitian saat ini membahas tentang pengaruh media KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar siswa kelas VI SD.

2. Jurnal Arnelia Dwi Yasa dkk, pada tahun 2018 dengan judul “Pengaruh Media Komik Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD” berdasarkan penelitian yang menggunakan media komik dengan menggunakan pengolahan data *Posttest* dengan menggunakan data mean kelas kontrol dan eksperimen dengan pengujian uji normalitas yang digunakan *kolmogorov-smirnov* dengan uji perhitungan menggunakan bantuan *SPSS 16*, dikatakan dapat berpengaruh dengan media komik dan hasil belajar siswa meningkat, dapat dikatakan siswa mencapai hasil belajar yang lebih baik saat menggunakan media komik.⁸⁰ Perbedaan penelitian saat ini dan terdahulu yaitu dengan penelitian yang akan penulis lakukan yaitu penulis akan melakukan penelitian pada pembelajaran IPA, sedangkan jurnal tersebut pada mata pelajaran tematik. Hal yang sama pada penelitian ini yaitu sama-sama menggunakan media pembelajaran komik dan sama-sama melihat hasil belajar siswa.

⁷⁹ Dina Alfitriah dan Fitri Refelita, “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Koloid,” 91.

⁸⁰ Arnelia Dwi Yasa dan Denna Delawanti Chrisyarani, “Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil belajar Siswa kelas V SD,” *Seminar Nasional Multidisiplin*, no. September (2018): 92.

3. Skripsi Mukhlisa Syarif, pada tahun 2024 dengan judul “Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar Ppkn Pada Peserta Didik Kelas III Upt Spf SDN Minasa Upa” berdasarkan penelitian yang di lakukan Proses pengambilan sampel ini menggunakan metode *purposive sampling*. Selanjutnya, desain kelompok *Pretest Posttest* kontrol digunakan, menggunakan kelompok eksperimen dan kontrol dengan variabel dependen, pada penelitian sebelumnya, pada metode pengumpulan data digunakan dengan menggunakan lembar observasi dan angket.⁸¹ Menggunakan media komik online disini, hasil belajar PPKn siswa kelompok eksperimen tertinggi mencapai nilai 70, skor rata-rata 55,2, dengan ketuntasan 20% dari nilai KKM 70. Hasil tertinggi menggunakan eksperimen dalam penelitian ini melihat hasil dari belajar siswa mencapai dapat berpengaruh atau tidak saat menggunakan media komik pada pembelajaran PKN dalam penelitian ini peneliti juga mendapatkan hasil dari perhitungan. Sedangkan nilai *Posttest* mencapai nilai tertinggi 90, kemudian skor rata-rata 82,6 dengan ketuntasan 100% dengan KKM 70. Perbedaan pada penelitian terdahulu ini terletak pada medianya, yang mana peneliti terdahulu ini menggunakan media komik online sedangkan peneliti disini menggunakan media komik tertulis yang akan langsung digunakan dari buku media KOMPA (Komik Pintar IPA) itu sendiri.

⁸¹ Syarif dan Azis, “Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa,” 93–94.

C. Kerangka Berpikir

Media pembelajaran adalah alternatif yang biasanya digunakan di kelas untuk menyampaikan instruksi guru. Media pembelajaran merupakan komponen penting dalam proses belajar mengajar.⁸² Komik adalah salah satu dari banyak media pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengajar. Di sini, sebagai tenaga pendidik yang memberikan pesan kepada siswa, tenaga pengajar harus dapat memilih serta membuat media yang tepat ketika akan digunakannya oleh siswa agar pesan dapat diterima secara keseluruhan serta mampu untuk dipahami oleh siswa.

Komik, adalah jenis media pembelajaran yang bisa menarik perhatian minat siswa.⁸³ Siswa diajak berpikir sekaligus mampu memahami materi pelajaran melalui penggunaan komik dalam pembelajaran ini. Mereka tidak hanya mendengarkan ataupun menerima materi saja. Dengan menggunakan media ini, siswa akan merasa penasaran dengan cerita yang terdapat di dalam komik, dan mereka akan lebih termotivasi untuk belajar. Rasa jenuh yang mereka alami saat membaca komik akan secara bertahap berkurang dan berubah menjadi rasa senang

Berdasarkan uraian tersebut, gambar berikut menunjukkan kerangka pikir penelitian ini:

⁸² Amelia Putri Wulandari et al., "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3929,.

⁸³ Erik Aditia Ismaya Nihlatusshofi Ulwiyah, Khalimatus Sya'diah, Putri Wulan Puspitasari, Sekar Dwi Ardianti, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa di SD 1 Menawan," *Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumihan dan Angkasa* 2, no. 4 (2024): 174.



Gambar 2.2 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Penelitian

Abdullah menyatakan, bahwa hipotesis adalah jawaban sementara yang hendak diuji keabsahannya dengan penelitian.⁸⁴ Dapat dikatakan bahwa hipotesis ini adalah jawaban yang belum pasti masih perlu diuji kebenarannya.

Pernyataan tersebut dapat dikatakan bahwa hipotesis adalah dugaan sementara terhadap masalah penelitian yang diteliti. Hipotesis atau dikatakan dugaan bisa menjadi benar atau tidak, hipotesis ini bisa benar terbukti apabila fakta-faktanya bisa membenarkannya. Namun dugaan itupun juga bisa berubah menjadi tidak benar apabila tidak terbukti melalui hasil dari penelitian. Hipotesis pada penelitian yang berjudul “Pengaruh Media KOMPA (Komik Pintar IPA) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SD Negeri 10 Ujan Mas”.

⁸⁴ Jim Hoy Yam et al., “Hipotesis Penelitian Kuantitatif”, *Jurnal Ilmu Administrasi*, Vol. 3 No. 2 (2021), hlm 97

Adapun Hipotesis yang digunakan:

- a. H_0 : Tidak ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 10 Ujan Mas.
- b. H_a : Ada pengaruh yang signifikan dari penggunaan media pembelajaran KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 10 Ujan Mas.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimental (*experimental rasearch*), bertujuan untuk mengetahui bagaimana suatu perlakuan tertentu mempengaruhi gejala suatu kelompok.⁸⁵ Penelitian eksperimen adalah penelitian untuk mengetahui ada tidaknya sebab akibat sesuatu yang dikenakan pada subjek selidik.

Jenis penelitian yang digunakan yaitu *pre-eksperimental-design* dikatakan sebagai percobaan semu yang mendekati percobaan nyata yang tidak mungkin untuk mengontrol atau memanipulasi semua variabel yang sudah relevan. Penelitian *pre-eksperimental-design* ini juga dikatakan sebagai penelitian yang mengandung hubungan sebab akibat. Adapun penelitian yang digunakan adalah *one group pretest-posttest design* karena dalam rancangan penelitian ini hanya menggunakan satu kelompok subjek.

Tabel 3.1. Desain Penelitian

<i>Pre-test</i>	<i>Treatment</i>	<i>Post-test</i>
O ₁	X	O ₂

Keterangan:

O₁ = Pemberian tes awal (*Pretest*)

X = Perlakuan (*Tretment*)

⁸⁵ Firosalia Kristin, "Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd," *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 6, no. 2 (2016): 78.

O_2 = Pemberian tes akhir (*Posttest*)⁸⁶

B. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 10 Ujan Mas, Jl. Kepahiang - Curup Desa, Suro Muncar, Kec. Ujan Mas, Kabupaten Kepahiang, Bengkulu.

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada bulan maret sampai dengan bulan april di semester genap tahun ajaran 2024/2025 pada kelas VI.

C. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi

Populasi penelitian merupakan himpunan dari semua objek yang diteliti, objek ataupun subjek yang mempunyai mutu dari suatu karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti yang akan diselidiki dan akan diambil kesimpulan.⁸⁷ Populasi pada penelitian ini terdiri dari objek penelitian yang menjadi fokus penelitian, dan subjek yang diteliti adalah siswa kelas VI SDN 10 Ujan Mas tahun ajaran 2024/2025 berjumlah 19 siswa.

Tabel 3.2. Jumlah Anggota Populasi SDN 10 Ujan Mas

Kelas	Jumlah Siswa
VI	19

⁸⁶ Moh. Irma Sukarelawan, Tono Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu, *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan peserta didik dalam desain One Group Pretest-Posttest* (D.I. Yogyakarta: Surya Cahaya, 2024), 4.

⁸⁷ Nurul Huda dan Hardius Usman, *Teori dan Aplikasi Statistik* (Jakarta: Kencana, 2016),

2. Sampel Penelitian

Sampel penelitian adalah bagian yang diambil melalui keseluruhan dan ciri-ciri yang dimiliki populasi dan data yang di peroleh harus mewakili populasi tersebut dan harus mencerminkan sifat-sifat dari populasi semaksimal mungkin.⁸⁸ Teknik pengambilan sampel yang diterapkan adalah sampling jenuh, yaitu metode dimana setiap anggota populasi di masukkan ke dalam sampel.

Tabel 3.3. Jumlah Anggota Sampel SDN 10 Ujan Mas

Kelas	Jumlah		Siswa
	Laki-laki	Perempuan	
VI	9	10	19

D. Variabel Penelitian

Variabel penelitian adalah nilai atau karakteristik objek atau aktivitas seseorang yang memiliki banyaknya variasi antara satu dan lainnya yang telah ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan dikumpulkan informasinya, kemudian menghasilkan kesimpulan. Menurut Kidder.⁸⁹ Variabel penelitian adalah kualitas yang dipelajari oleh peneliti dan digunakan untuk membuat kesimpulan. Ada dua variabel dalam penelitian ini: variabel bebas (*independen*) dan variabel terikat (*dependen*). Variabel bebas (*independen*) adalah variabel yang mengubah atau menghasilkan variabel (*dependen*) (terikat). Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi atau disebabkan oleh adanya variabel bebas.

⁸⁸ Nidia Suriani, Risnita, dan M. Syahrani Jailani, "Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan," *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 29.

⁸⁹ Nikmatur Ridha, "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian," *Jurnal Hikmah* 14, no. 1 (2017): 66.

Variabel bebas dan variabel terikat adalah dua variabel yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Variabel bebas dalam penelitian ini yaitu media KOMPA (Komik Pintar IPA) dilambangkan dengan (X).
2. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi variabel bebas, variabel terikat dalam penelitian ini yaitu Hasil Belajar peserta didik, dilambangkan dengan (Y).

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data yang diperlukan dan diinginkan untuk penelitian ini, peneliti menggunakan teknik pengumpulan data berikut:

1. Tes

Tes biasanya digunakan untuk meingkatkan hasil kegiatan pembelajaran. Berupa tes tertulis sebanyak 20 pertanyaan yang berbentuk pilihan ganda dengan teknik penilaian objektif lembar instrumen tes terdiri dari butir-butir soal yang berisi jenis variabel yang akan diukur, dan digunakan untuk mengukur pengetahuan dan kemampuan subjek penelitian.⁹⁰ Dalam penelitian ini, penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar siswa diukur melalui *Pretest* dan *Posttest*, yang merupakan tes pilihan ganda yang terdiri dari beberapa item yang harus dijawab dengan jumlah pilihan yang tersedia dan salah satu jawaban yang benar.

⁹⁰ "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian," *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 22.

Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrument Tes Pilihan Ganda

Materi	Tujuan Pembelajaran	Indikator Soal	Bentuk soal	No Soal
Menjelajah Angkasa Luar	1. Peserta didik mampu mengidentifikasi perbedaan ruang dan waktu antara Bumi dan angkasa luar.	Peserta didik dapat mendeskripsikan sistem tata surya, matahari sebagai pusat tata surya, serta posisi dan karakteristik anggota tata surya.	Pilihan Ganda	1,4,6,7,9,10,12,15
		Peserta didik dapat menyebutkan galaksi dan sistem tata surya.	Pilihan Ganda	2,8,11,13,17, 19
	2. Peserta didik mampu menjelaskan beragam aspek ruang dan waktu dalam sistem tata surya.	Menjelaskan karakteristik planet pada susunan tata surya.	Pilihan Ganda	3,5,14,16,18,20

2. Dokumentasi

Dokumentasi adalah catatan peristiwa yang telah terjadi. Ini digunakan untuk melengkapi hasil data yang diperoleh dari metode observasi dan pengamatan yang telah dilakukan sebelumnya; data penelitian dikumpulkan melalui sejumlah dokumen tertulis dan terekam.⁹¹ Dokumentasi yang diperoleh peneliti berupa data sekunder untuk mendukung bahan penelitiannya guna untuk memperoleh profil dari sekolah

⁹¹ Melinda Rudini, Moh & Melinda, "Motivasi Orang Tua Terhadap Pendidikan Siswa Sdn Sandana (Studi Pada Keluarga Nelayan Dusun Nelayan)," *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian* 2, no. 2 (2020): 125.

yang diteliti dan kondisi sekolah yang diteliti meliputi keadaan guru dan peserta didik.

F. Uji Coba Instrumen

1. Validitas Konstruk

Validitas konstruk berkaitan dengan materi “Mengetahui Galaksi dan Sistem Tata Surya” diukur oleh peneliti dengan melibatkan ahli atau verifier, yaitu pengajar mata kuliah IPA. Validator yang bertugas untuk mengevaluasi dan memberikan tanggapan terhadap instrumen yang telah disusun menggunakan lembar validasi yang telah disediakan. Dalam penelitian ini, validator tersebut adalah:

Tabel 3.5. Validator Soal

No	Nama Dosen	Keterangan
1	Rosety Aprilia, M.Pd	Validator

2. Validitas

Validitas adalah indeks yang menunjukkan seberapa baik alat ukur itu mengukur apa yang hendak diukur; instrumen yang valid memiliki validitas yang tinggi, sedangkan instrumen yang tidak valid memiliki validitas yang rendah.⁹²

Pengujian validasi menggunakan korelasi produk momen, jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$ maka pernyataan dapat dikatakan valid.

⁹² Andi Arsi, “Langkah-Langkah Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen dengan Menggunakan SPSS,” *Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad*, 2021, 1.

Rumusnya yaitu:

$$r_{xr} = \frac{N \sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{\{N \sum X^2 - (\sum X)^2\} \{N \sum Y^2 - (\sum Y)^2\}}}$$
⁹³

Keterangan :

r_{xr} : Koefisien korelasi antara X dan Y

N : Banyaknya responden

$\sum XY$: Jumlah hasil kali skor X dengan skor Y

$\sum X$: Jumlah seluruh skor X

$\sum Y$: Jumlah seluruh skor Y

$\sum X^2$: Jumlah X^2

$\sum Y^2$: Jumlah Y^2 .

Uji validitas dilakukan untuk mengetahui apakah alat yang digunakan valid. Sebuah pernyataan dapat dianggap valid jika $r_{hitung} \geq r_{tabel}$.

Tabel 3.6. Kriteria validitas

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
0,00 - 0,20	Sangat rendah
0,20 - 0,40	Rendah
0,41 - 0,60	Sedang
0,61 - 0,80	Tinggi
0,81 - 1,00	Sangat tinggi

Dalam penelitian ini, peneliti melakukan serangkaian tes pada 25 siswa untuk menguji validitas dan reliabilitas setiap item pertanyaan. Validitas diuji dengan cara membandingkan nilai r hitung dengan r tabel menggunakan sampel 25 orang, nilai r tabel untuk derajat kebebasan $df =$

⁹³ Slamet Widodo et al., *Metodologi Penelitian, Cv Science Techno Direct* (Pangkal Pinang: Science Techno, 2023), 56.

$N-2$, yaitu $25-2 = 23$, pada tingkat signifikan 5% adalah 0,396. Hasil validitas diperoleh melalui aplikasi *SPSS* sebagai berikut:

Tabel 3.7. Hasil Uji Validitas Butir Soal Pilihan Ganda

Butir Soal	Hasil Uji		Keterangan
	r hitung	r tabel	
1	0,518	0,396	Valid
2	0,454	0,396	Valid
3	0,511	0,396	Valid
4	0,583	0,396	Valid
5	0,575	0,396	Valid
6	0,416	0,396	Valid
7	0,538	0,396	Valid
8	0,593	0,396	Valid
9	0,436	0,396	Valid
10	0,409	0,396	Valid
11	0,557	0,396	Valid
12	0,410	0,396	Valid
13	0,552	0,396	Valid
14	0,520	0,396	Valid
15	0,473	0,396	Valid
16	0,429	0,396	Valid
17	0,667	0,396	Valid
18	0,424	0,396	Valid
19	0,477	0,396	Valid
20	0,463	0,396	Valid

Berdasarkan hasil tes di atas, diketahui bahwa semua soal yang berkaitan dengan variabel untuk mengukur hasil belajar siswa pada Materi Bab 5 “Menenal Galaksi Dan Sistem Tata Surya” di kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas 20 soal dinyatakan valid.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah indeks yang menunjukkan seberapa dapat dipercaya suatu alat pengukur. Nilai reliabilitas biasanya ditunjukkan

dalam bentuk koefisien, yang menunjukkan bahwa semakin tinggi koefisien, semakin konsisten atau reliabel jawaban responden.⁹⁴

Untuk mengukur reliabilitas data penelitian yakni penulis menggunakan cara uji *Cronbach Alpha*. Rumusnya yaitu:

$$r_{11} = \left(\frac{k}{k-1} \right) \left(1 - \frac{\sum S_i}{S_t} \right).^{95}$$

Keterangan:

r_{11} = Nilai Reliabilitas

K = Banyaknya butir soal

$\sum S_i$ = Jumlah varian skor tiap-tiap soal

S_t = Varians total

Untuk melihat pedoman kriteria reliabilitas dapat kita lihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3.8. Kriteria reliabilitas

Koefisien reliabilitas (r_{11})	Kriteria
$r_{11} \leq 0,20$	Sangat rendah
$0,20 < r_{11} \leq 0,40$	Rendah
$0,40 < r_{11} \leq 0,60$	Sedang
$0,60 < r_{11} \leq 0,80$	Tinggi
$0,80 < r_{11} \leq 1,00$	Sangat tinggi

Semua variabel dapat di anggap reliabel apabila nilai *Cronbach Alpha* > Uji Reliabilitas. Berikut adalah hasil dari uji reliabilitas:

⁹⁴ Sugi Ono, "Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation," *Jurnal Keterampilan Fisik* 5, no. 1 (2020): 55.

⁹⁵ Abdul Muin, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Merjosari, Malang: Literasi Nusantara, 2023), 77.

Tabel 3.9. Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,848	20

Hasil uji reliabilitas yang dilakukan dengan menggunakan aplikasi SPSS menunjukkan *N of Items* 20 soal dengan *nilai Cronbach Alpha* sebesar 0,848. Karena nilai *Cronbach Alpha* 0,848 > 0,60, dapat disimpulkan bahwa semua item soal tersebut terbukti reliabel dan konsisten, serta dapat diterima sebagai instrumen yang sah untuuk digunakan dalam penelitian.

4. Tingkat Kesukaran

Setiap butir soal menunjukkan tingkat kesulitannya dalam bentuk bilangan. Tingkat kesulitan dapat dihitung dengan rumus berikut.

$$I = \frac{B}{N}$$

Keterangan :

I : Indeks/ taraf kesukaran tiap soal

B : Banyaknya siswa yang menjawab benar

N : Jumlah seluruh peserta didik yang ikut tes.⁹⁶

Kriteria yang digunakan yakni, soal menjadi lebih sulit jika indeksny lebih kecil, dan lebih mudah jika indeksny lebih besar. Kriteria indeks kesukaran soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

⁹⁶ Ida Ayu Gede, *Evaluasi Pembelajaran* (Denpasar - Bali: Unhi Press, 2019), 108.

Tabel 3.10. Kriteria Tingkat Kesukaran

Nilai P	Kategori
0,00 - 0,30	Sukar
0,31 - 0,70	Sedang
0,71 – 1,00	Mudah

Tabel 3.11. Analisis Kesukaran Butir Soal

Nomor Butir	Soal Mean (Output SPSS)	Kesimpulan
1	0,76	Mudah
2	0,64	Sedang
3	0,64	Sedang
4	0,76	Mudah
5	0,56	Sedang
6	0,72	Mudah
7	0,52	Sedang
8	0,56	Sedang
9	0,72	Mudah
10	0,56	Sedang
11	0,56	Sedang
12	0,52	Sedang
13	0,88	Mudah
14	0,56	Sedang
15	0,64	Sedang
16	0,60	Sedang
17	0,56	Sedang
18	0,68	Sedang
19	0,72	Mudah
20	0,68	Sedang

Berdasarkan tabel di atas didapatkan bahwa 16 soal dikatakan “Sedang” dan 9 soal dikatakan “Mudah”.

5. Daya Pembeda

Daya pembeda didefinisikan sebagai kemampuan untuk menggunakan metode butir soal untuk membedakan antara kelompok siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan siswa yang memiliki kemampuan rendah.

Menurut Kasueri Supranto, mengitung daya beda digunakan rumus sebagai berikut :

$$D = \frac{B_A}{J_A} - \frac{B_B}{J_B} = P_A - P_B.^{97}$$

Keterangan :

D : Daya pembeda soal

J : Jumlah peserta tes

J_A : Banyaknya peserta kelompok atas

J_B : Banyaknya peserta kelompok bawah

B_A : Banyaknya peserta kelompok atas yang menjawab saat itu dengan benar

B_B : Banyaknya peserta kelompok bawah yang menjawab saat itu dengan benar

P_A : Proporsi peserta kelompok atas menjawab benar (ingat, P sebagai indeks kesukaran)

P_B : Proporsi peserta kelompok bawah yang menjawab benar

Daya pembeda dari perhitungan diinterpretasikan dengan menggunakan kriteria yang ditunjukkan pada tabel berikut:

Tabel 3.12. Daya Pembeda

Nilai Daya Beda	Interpretasi
<0,00 (negatif)	Tidak Baik
00,00 – 0,20	Jelek
0,20 – 0,40	Cukup
0,40 – 0,70	Baik
0,70 – 1,00	Baik Sekali

⁹⁷ Hera Apriliana Saputri et al., “Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal,” *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 05 (2023): 2992.

Tabel di bawah ini merupakan hasil uji daya pembeda melalui program *SPSS*, sebagai berikut:

Tabel 3.13. Uji Daya Pembeda

No butir soal	Uji nilai Daya beda	Kriteria
1	0,441	Baik
2	0,360	Cukup
3	0,423	Baik
4	0,512	Baik
5	0,491	Baik
6	0,325	Cukup
7	0,449	Baik
8	0,512	Baik
9	0,347	Cukup
10	0,308	Cukup
11	0,471	Baik
12	0,309	Cukup
13	0,497	Baik
14	0,429	Baik
15	0,381	Cukup
16	0,332	Cukup
17	0,596	Baik
18	0,330	Cukup
19	0,392	Cukup
20	0,373	Cukup

Berdasarkan tabel tersebut, ada 10 soal yang masuk dalam kategori “Baik” dan ada 10 soal dalam kategori “Cukup” dari itu, dapat disimpulkan bahwa 20 soal yang termasuk dalam kategori “Baik” dan “Cukup” dapat dianggap layak untuk digunakan sebagai penelitian. Oleh karena itu peneliti mengambil 20 butir soal yang diterapkan sebagai soal *Pretest* dan *Posttest* dalam penelitian ini.

G. Teknik Analisis Data

Agar dapat mengetahui hasil belajar peserta didik terhadap pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dengan menggunakan media ajar KOMPA (Komik Pintar IPA), maka di lakukan analisis. Analisis yang hanya menyajikan gambaran dari data yang telah dikumpulkan, pengelolaan data ini memberikan gambaran mengenai suatu kondisi atau peristiwa dimana data tersebut diambil.⁹⁸

Teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk menguji suatu data atau sampel yang berdistribusi normal atau tidak.⁹⁹ Penggunaan rumus dalam uji normalitas menggunakan *chi-kuadrat* dengan rumus:

$$(x^2) = \sum_{t=1}^k \frac{(fo-fe)^2}{fo}$$

Keterangan :

x^2 = Nilai *chi-kuadrat*

fo = Frekuensi Observasi

fe = Frekuensi yang diharapkan

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas menentukan apakah data sampel berasal dari populasi dengan varians yang sama; dalam kasus ini, uji F digunakan

⁹⁸ Lilih Deva Martias, "Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi," *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 16, no. 1 (2021): 44.

⁹⁹ Dinda Ramadhani Putri, Azolla Degita Azis, dan Muhammad Nur Rizqi, "Analisis Rasio Keuangan Dan Financial Distress Sebelum Dan Sesudah Covid-19 Subsector Food and Beverage," *Jurnal Maneksi* 12, no. 3 (2023): 566.

untuk membandingkan varians terbesar dan terkecil.¹⁰⁰

$$F_{hitung} = \frac{\text{variens terbesar}}{\text{variens terkecil}}.$$

Keterangan :

F = Nilai F hitung

S = Nilai varian terbesar

S = Nilai varian terkecil

Kriteria Pengujian :

Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$, maka 61tatisti

Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$, maka tidak 61tatisti

3. Uji Hipotesis

Peneliti menggunakan *SPPS* 26 untuk menguji sampel T-test secara independen. Uji-t digunakan untuk menganalisis data guna menunjukkan ada tidaknya perbedaan signifikan di antara dua mean dari populasi yang sama. Menggunakan rumus fisher sebagai berikut:

$$t_o = \frac{M_1 - M_2}{\sqrt{\frac{(\sum X_1^2 + \sum X_2^2)(N_1 + N_2)}{(N_1 + N_2 - 2)N_1 \cdot N_2}}}$$

Keterangan :

t_o = t_{hitung} $t_{observasi}$

M_1 = rata-rata (mean) X_1

M_2 = rata-rata (mean) X_2

¹⁰⁰ Rektor Sianturi, "Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis," *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama* 8, no. 1 (2022): 388.

¹⁰¹ Siti Hajaroh Rehanah, *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik* (Mataram: Sanabil, 2021), 144.

X_2^1 = Kuadrat selisih antara X_2 - X_1

X_1^1 = Kuadrat selisih antara X_1 - X_1

N = banyaknya sampel

Dengan kriteria pengujian sebagai berikut:

Jika, $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka H_a diterima.

Jika, $t_{tabel} < t_{hitung}$, maka H_o ditolak.¹⁰²

¹⁰² Mitha Christina Ginting dan Ivo Maelina Silitonga, "Pengaruh Pendanaan Dari Luar Perusahaan Dan Modal Sendiri Terhadap Tingkat Profitabilitas pada Perusahaan Property And Real Estate Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia," *Jurnal Manajemen* 5, no. 2 (2019): 200.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Objek Penelitian

1. Sejarah Sekolah

Sekolah Dasar yang bertempat di Desa Suro Muncar Kecamatan Ujan Mas berdiri pada tahun 1984. Pada awal tahun ajaran pertama pada tahun 1985/1986 sekolah ini sudah beroperasi sebagai sekolah dasar, dan telah berganti nama tiga kali, yaitu dengan nama Sekolah Dasar Negeri 96 Kepahiang lalu pada tahun 2003 berperganti menjadi SDN 15 Ujan Mas, kemudian terakhir namanya menjadi SDN 10 Ujan Mas sampai dengan sekarang.

Sekolah dasar yang terletak di Kabupaten Kepahiang adalah Sekolah Dasar Negeri 10 Ujan Mas. Lokasi SD Negeri 10 Ujan Mas berada di Desa Suro Muncar, Kecamatan Ujan Mas, Kabupaten Kepahiang, Provinsi Bengkulu. Lokasi desa Suro Muncar adalah di jalan lintas Kepahiang-Curup. Jarak sekolah dari kota Kepahiang adalah ± 16 km, dengan waktu tempuh kendaraan ± 30 menit. Jarak dari Curup adalah ± 10 km, dengan waktu tempuh kendaraan ± 20 menit.¹⁰³

¹⁰³ Dokumentasi SDN 10 Ujan Mas, 07 Mei 2025

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi

Menjadikan sekolah unggul dan mampu bersaing di era globalisasi.

b. Misi

1. Meningkatkan profesionalisme guru dan staf melalui pengoptimalan pendidikan dan kinerja.
2. Melaksanakan pendidikan berbasis ilmu dan teknologi di sekolah dan di luar sekolah.
3. Meningkatkan kualitas sekolah sebagai tempat untuk mengembangkan potensi siswa yang taat pada Tuhan yang maha esa dan tempat untuk mengembangkan inovasi dan kreativitas.¹⁰⁴

3. Keadaan Guru

Daftar Tenaga Pengajar SD Negeri 10 Ujan Mas, sebagai berikut:

Tabel 4.1. Daftar Tenaga Pengajar SD Negeri 10 Ujan Mas

No	Nama	Jabatan	Pendidikan Terakhir	Status
1	Rismaida, M.Pd	Ka. Sekolah	S2	PNS
2	Wendanila, S.Pd	Guru Kelas	S1	PNS
3	Nurhayati, S.Pd	Guru Kelas	S1	PNS
4	Ria Yulia Sari, S.Pd, Gr	Guru Kelas	S1	PNS
5	Pitri Handayani, S.Pd. I	Guru Kelas	S1	PNS
6	Lia Oktavia, S.Pd. I	Guru Mapel	S1	PNS
7	Angri Alvionsah, S.Pd. I	Guru Mapel	S1	PNS
8	Aminah, S.Pd	Guru Kelas	S1	Honorar
9	Yesi Widya Sari, S.Pd	Guru Kelas	S1	Honorar
10	Safarudin	Pe. Sekolah	SMA ¹⁰⁵	

¹⁰⁴ Dokumentasi SDN 10 Ujan Mas, 07 Mei 2025

¹⁰⁵ Dokumentasi SDN 10 Ujan Mas, 07 Mei 2025

B. Hasil Penelitian

1. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 10 Ujan Mas dengan menerapkan penelitian *Pre-eksperimental* dan *desain One Group Pretest dan Posttest*. Sampel penelitian ini terdiri dari 19 siswa kelas VI yang diajarkan menggunakan media pembelajaran KOMPA (Komik Pintar IPA). Sebelum perlakuan diberikan, siswa sudah lebih dulu mengikuti *Pretest* untuk mengukur kemampuan awal mereka. *Pretest* tersebut berupa 20 soal pilihan ganda yang berkaitan dengan materi Bab 5 Tema 9 Menjelajahi Luar Angkasa materi Galaksi dan Tata Surya pada pelajaran IPA.

Tabel 4.2. Distribusi Frekuensi Hasil *Pretest dan Posttest*

<i>Pretest</i>				<i>Posttest</i>		
No	Skor	Fi	%	Skor	Fi	%
1	91 – 100	0	0 %	91 – 100	4	21,1 %
2	81 – 90	1	5,3 %	81 – 90	7	36,8 %
3	71 – 80	2	10,5 %	71 – 80	6	31,6 %
4	61 – 70	8	42,1 %	61 – 70	2	10,5 %
5	51 – 60	7	36,8 %	51 – 60	0	0 %
6	41 – 50	1	5,3 %	41 – 50	0	0 %
7	31 – 40	0	0 %	31 – 40	0	0 %
8	21 – 30	0	0 %	21 – 30	0	0 %
Jumlah		19	100 %	Jumlah	19	100 %

Berdasarkan hasil dari tabel uji normalitas, diperoleh nilai signifikansi pada *pretest* sebesar $0,363 > 0,05$, dan pada *posttest* sebesar $0,403 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data tersebut terdistribusi **normal**.

b. Uji Homogenitas

Pada uji homogenitas ini menggunakan *Levene Statistic* pada program SPSS statistik 26.

Tabel 4.4. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	0,006	1	36	0,963
	Based on Median	0,000	1	36	1,000
	Based on Median and with adjusted df	0,000	1	35,696	1,000
	Based on trimmed mean	0,001	1	36	0,978

Berdasarkan tabel 4.4 di atas, di ketahui nilai sig. *based on mean* yang dilihat dari hasil belajarnya yakni sebesar 0,963 karena nilai sig. $0,963 > 0,05$ dapat disimpulkan bahwa data tersebut bersifat homogen.

2. Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah penggunaan media pembelajaran KOMPA (Komik Pintar IPA) mempengaruhi hasil belajar siswa kelas VI pada mata pelajaran IPA di SD Negeri 10 Ujan Mas. Hasil uji hipotesis tersebut disajikan dalam tabel 4.5 yang menunjukkan hasil uji *Paired Sample Test*.

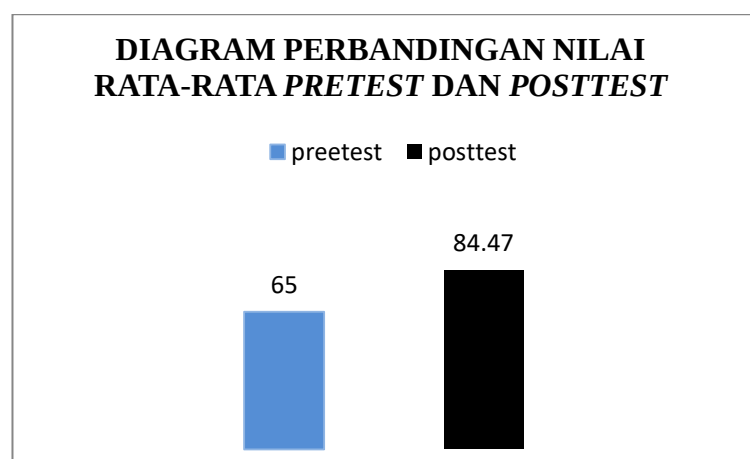
Tabel 4.5. Hasil Uji Paired Sample Test
Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper	t	df	Sig. (-2tailed)
Pair 1	Pretest – Posttest	-19.474	7.975	1.830	-23.317	-15.630	-10.644	18	.000

Berdasarkan tabel 4.5 menunjukkan bahwa diperoleh nilai signifikan (2-tailed) sebesar 0,000. Nilai signifikan ini $0,000. < 0,05$, maka hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_a) diterima. Ini menunjukkan bahwa ada pengaruh hasil belajar belajar sebelum menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA) dengan sesudah menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA).

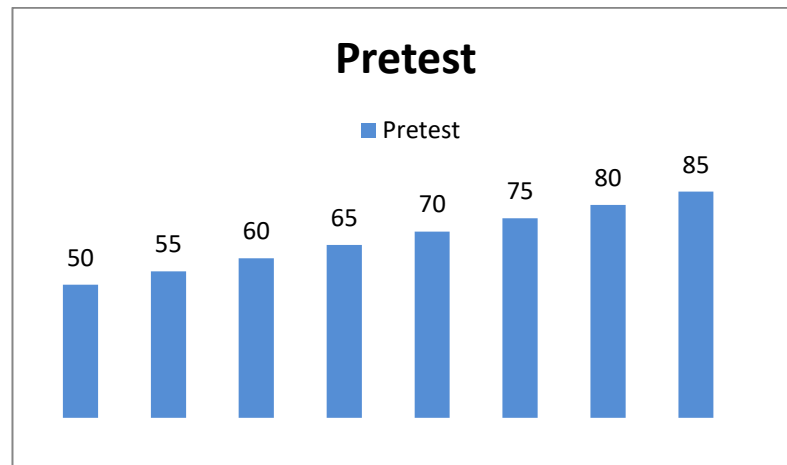
3. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Rekapitulasi hasil penelitian dilakukan untuk memberikan gambaran secara utuh pada hasil penelitian.



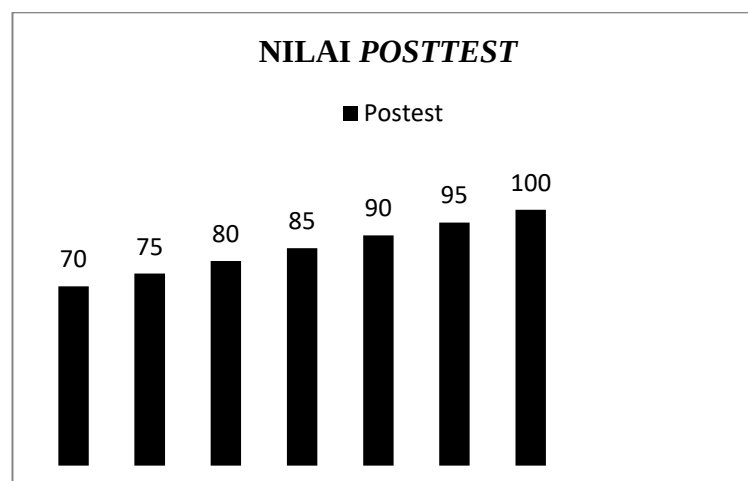
Gambar 4.1. Nilai rata-rata *Pretest* dan *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.1, didapatkan nilai rata-rata *Pretest* peserta didik sebesar 65,00 dan nilai rata-rata *Posttest* sebesar 84,47.



Gambar 4.2. Nilai *Pretest*

Berdasarkan gambar 4.2, didapatkan nilai rata-rata *Pretest* peserta didik sebesar 65,00 dengan nilai minimum 50 dan ilia maksimum 85



Gambar 4.3. Nilai *Posttest*

Berdasarkan gambar 4.2, didapatkan nilai rata-rata *Posttest* peserta didik sebesar 65,00 dengan nilai minimum 70 dan nilai maksimum 100.

Sebagai hasil dari penelitian, rekapitulasi dibuat untuk memberikan gambaran lengkap tentang temuan penelitian sehingga dapat menentukan langkah mana yang perlu dibahas lebih lanjut. Rekapitulasi ini dilakukan sebagai berikut:

Tabel 4.6. Rekapitulasi Hasil Penelitian

Variabel Penelitian	Nilai Pretest dan Posttest (T_{hitung})	T_{tabel} Pada taraf 5% (0,05)	Interprestansi	Hasil Penulisan (Kesimpulan)
Penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar siswa	10.644	1,729	H_a diterima	Ada perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA).

C. Pembahasan

Pada waktu pelaksanaan penelitian temuan yang didapatkan dilapangan saat melakukan penelitian dengan menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA) mampu memberikan pengaruh baik terhadap hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dari peningkatan nilai rata-rata yang signifikan terhadap peningkatan hasil belajar siswa kelas VI di SD Negeri 10 Ujan Mas. Media ini mampu menarik perhatian siswa dan mendorong partisipasi aktif dalam proses pembelajaran, terutama dalam memahami materi yang berkaitan dengan konsep IPA. Pemanfaatan media KOMPA (Komik Pintar IPA) ini tidak hanya sekedar meningkatkan hasil belajar siswa saja, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih

interaktif, bermakna dan menyenangkan bagi siswa maupun gurunya itu sendiri.

Hal ini sejalan dengan penelitian Nanda Riskilah dengan judul “Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019” menyatakan adanya peningkatan hasil dan minat belajar siswa tidak terlepas dari peran media komik itu sendiri yang mana sebuah bentuk media komik inilah yang dapat membuat suasana kelas lebih menyenangkan dan peserta didik menjadi lebih tertarik dalam memahami materi.¹⁰⁶ Media komik memberikan visualisasi cerita yang menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami konteks pelajaran dan lebih antusias mengikuti kegiatan belajar mengajar.

Menurut Sudjadna, hasil belajar merupakan kemampuan peserta didik yang telah diperoleh oleh pelajar setelah ia menerima pengalaman belajarnya.¹⁰⁷ Dilihat dari Hasil belajar yang diterima setelah mendapat pengalaman belajar peserta didik dengan menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA) terlihat dari nilai *Pretest* dan *Posttest* yang menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar yang signifikan.

¹⁰⁶ Nanda Riskilah, “Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019” 11, no. 1 (2019).

¹⁰⁷ Dirgantara Wicaksono dan Iswan, “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten,” *Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 2 (2019): 115.

1. Perbedaan Hasil Belajar Siswa Sebelum dan Sesudah Penggunaan Media KOMPA (Komik Pintar IPA) Pada Mata Pelajaran IPA Tema 9 Menjelajahi Angkasa Luar, Pada Materi Mengenal Galaksi Dan Sistem Tata Surya Kelas VI SDN 10 Ujan Mas.

Hasil belajar siswa setelah diajar dengan menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA) terlihat mengalami peningkatan dibandingkan pada hasil belajar siswa sebelum diajar menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA), hal ini terlihat dari nilai rata-rata *pretest* yakni, 65,00 dengan nilai maksimum 50 dan minimum 85 kemudian nilai rata-rata *posttest* yakni, 84,47 dengan nilai minimum 70 dan maksimum 100 hal ini yang menunjukkan adanya peningkatan terhadap materi yang diajarkan. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) di kelas VI di SDN 10 Ujan Mas.

Media KOMPA (Komik Pintar IPA) adalah media visual yang diciptakan oleh guru dengan tujuan untuk mendukung penyampaian materi kepada peserta didik di kelas. Dengan menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA) hasil belajar siswa mengalami peningkatan terutama pada materi Mengenal Galaksi dan Sistem Tata Surya pada pelajaran IPA.

2. Pengaruh Media KOMPA (Komik Pintar IPA) Terhadap Hasil Belajar siswa Kelas VI SDN 10 Ujan Mas.

Penelitian ini dilakukan di SDN 10 Ujan Mas dengan melibatkan 1 kelas yaitu kelas eksperimen (VI). Berdasarkan hasil analisis penelitian ini

bahwa t_{hitung} 10,644 dengan $N=19$. Sedangkan t_{tabel} untuk $N=19$ dengan taraf signifikan $\alpha= 0,05$ yakni 1,729 dengan nilai $t_{hitung} = 10,644 \geq t_{tabel} = 1,729$. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan dalam penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar siswa kelas VI di SDN 10 Ujan Mas.

KOMPA (Komik Pintar IPA) merupakan media berbentuk desain komik yang berisi materi pelajaran IPA berukuran sedang dan mudah dibawa kemana saja serta berisi materi yang ringkas sehingga mudah untuk dipahami oleh siswa. Adapun pendapat Kemp dan Dayton, media sangat penting untuk memudahkan komunikasi guru-siswa dan menjadikan pembelajaran lebih efektif dan menyenangkan.¹⁰⁸ Menurut Hamalik, media pembelajaran mempunyai manfaat yang mana pemanfaatan dari media ini dapat menumbuhkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi untuk belajar, dan bahkan dapat berdampak pada psikologi siswa.¹⁰⁹ Sedangkan pendapat Wahid A, media pembelajaran dalam bentuk apapun dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pembelajaran yang dapat merangsang pikiran, perhatian, dan perasaan hingga kemampuan peserta didik.¹¹⁰ Media pembelajaran memberikan sejumlah manfaat yang mendalam, yang mana mampu

¹⁰⁸ Irjus Indrawan, dkk, Media Pembelajaran Berbasis Multimedia, (Purwokerto: CV. Pena Persada, 2020): 67

¹⁰⁹ Tejo Nurseto, "Membuat Media Pembelajaran yang Menarik," *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2012): 22..

¹¹⁰ Alfredo Perestheo Parlindungan Exposto, "Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional," *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 115.

memungkinkan proses belajar terjadi kapan dan di mana saja, membantu peserta didik membangun hal positif terhadap materi maupun proses belajar, mengubah peran pendidik menjadi lebih positif dan produktif, saat menyampaikan informasi secara konsisten. Selain itu, penggunaan media juga membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, memperjelas materi yang disampaikan, mendorong keterlibatan dalam percakapan yang lebih aktif, serta menghemat waktu dan tenaga.

Berdasarkan dari perhitungan uji hipotesis *paired sample t test*, *pretest posttest*, diketahui nilai Sig (-2 tailed) adalah sebesar $0,000 < 0,005$, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan adanya pengaruh penggunaan media KOMPA (Komik Pintar IPA) dalam meningkatkan hasil belajar pada siswa kelas VI SDN 10 Ujan Mas.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari penelitian yang telah dilakukan dapat adapun kesimpulannya sebagai berikut:

1. Terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar sebelum dan sesudah diajarkan menggunakan media KOMPA (Komik Pintar IPA). Pernyataan ini dilihat dari perolehan nilai *Pretest* dan *Posttest* siswa.
2. Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan adanya pengaruh media KOMPA (Komik Pintar IPA) terhadap hasil belajar pada materi Mengetahui Galaksi Dan Tata Surya kelas VI di SDN 10 Ujan Mas.

B. Saran

Dari hasil penelitian yang telah dilakukan maka dapat disarankan hal-hal sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Kepada para guru untuk bisa memanfaatkan media yang tepat dan mampu memberikan pembelajaran yang bervariasi agar dapat meningkatkan minat dan keterampilan belajar siswa supaya tercapainya hasil belajar yang tinggi.

2. Bagi Siswa

Agar siswa mendapatkan hasil belajar sebagaimana yang diharapkan sebaiknya siswa menunjukkan keseriusan penuh dalam proses

belajar supaya mampu memahami toipik pada materi yang diajarkan dengan baik selama proses pelajaran berlangsung.

3. Bagi Peneliti

Pada hasil penelitian ini dapat digunakan sebagai acuan untuk penelitian berikutnya, terutama tentang bagaimana media KOMPA (Komik Pintar IPA) memengaruhi kemampuan belajar siswa. Diharapkan bahwa penelitian ini akan menjadi referensi dan koreksi untuk penyusunan selanjutnya, sehingga pembaca akan mendapatkan manfaat dari penelitian ini.

DAFTAR PUSTAKA

- Ability, Journal, dan Social Analysis Volume. "Pengembangan Bahan Ajar Komik Dengan Model Problem Based Learning (PBL) Pada Tema 7 Energi Dan Perubahannya Kelas III SD Mutiara." *Journal of Education and Social Analysis* 5, no. 1 (2024): 23–35.
- Agustin, Silvia Wanda, Kusmiyati Kusmiyati, dan Afan Faizin. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil dan Minat Belajar Siswa dalam Pembelajaran Teks Negosiasi Kurikulum Merdeka." *Stilistika: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra* 16, no. 2 (2023): 281.
- Akhir, R M, dan W M Prihandani. "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal Pancar* 2, no. 1 (2018).
- Amalia, Galuh Rizki, dan Agustina Tyas Asri Hardini. "Efektivitas Model Problem Based Learning Berbasis Daring terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V Sekolah Dasar." *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 6, no. 3 (2020): 424–31.
- Ananda, Rizki. "Penggunaan Media Audio Visual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Kewarganegaraan Siswa Kelas Iv Sd Negeri 016 Bangkinang Kota." *Jurnal Basicedu* 1, no. 1 (2017): 21–30.
- Ani Daniyati, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, dan Usep Setiawan. "Konsep Dasar Media Pembelajaran." *Journal of Student Research* 1, no. 1 (2023): 282–94.
- AR, H. Sujono. "Mengembangkan Penggunaan Media Pembelajaran Audio Visual Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa." *Ta'dib: Jurnal Pendidikan Islam dan Isu-Isu Sosial* 20, no. 1 (2022): 25–42.
- Ariyanto, Metta. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Materi Kenampakan Rupa Bumi Menggunakan Model Scramble." *Profesi Pendidikan Dasar* 3, no. 2 (2018): 133.
- Arsi, Andi. "Langkah-Langkah Uji Validitas dan Realibilitas Instrumen dengan Menggunakan SPSS." *Sekolah Tinggi Agama Islam (STAI) Darul Dakwah Wal-Irsyad*, 2021, 1–8.
- Asiva Noor Rachmayani. "Pengelolaan Media Pembelajaran Sekolah Dasar." *Jurnal Elsa* 18, no. 1 (2015): 6.
- Astuti, Mardiah, Icha Suryana, Nabila Anggraini, Anisa Fitri, Muhammad Fajar, dan Putri Widiya Astuti. "Media Pembelajaran Sebagai Pusat Sumber

- Belajar.” *Journal of Law, Administration, and Social Science* 4, no. 5 (2024): 702–9.
- Aurelia, Titania, I Nyoman Suarta, Fahrudin Fahrudin, dan Baik Nilawati Astini. “Penerapan Media Audio Aksi dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak dan Berbicara Anak Kelompok B di TK IT Anak Sholeh Mataram Tahun 2023.” *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan* 8, no. 4 (2023): 2118–24.
- Damayanti, Maryam Isnaini, S Pd, dan M Pd. “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar.” *Jurnal Pengembangan Media Komik Digital* 9, no. 6 (2021): 2670–84.
- Darmayanti, NWS, dan N Wayan Widiani. “Analisis Permasalahan Dalam Pembelajaran Ipa Di Kelas V Sdn 1 Cempaga.” *Dharmas Education Journal (DE_Journal)* 4, no. 2 (2023): 903–9.
- Dina Alfitriah, dan Fitri Refelita. “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Materi Koloid.” *Journal of Research and Education Chemistry* 5, no. 2 (2023): 88.
- Djonomiarjo Guru SMK Negeri, Triono, dan Patilanggio Kab Pohuwato. “Pengaruh Model Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar.” *Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal Aksar* 05 (2018): 39–46.
- Dwi, Viora, Wahyuningsi Endang, Yenni Fitra Surya, dan Marta Rusdial. “Learning Media, Indonesian Language Teaching.” *Pendidikan Rokania* 6, no. 2 (2021): 262–72.
- Ernanida, Ernanida, dan Rizki Al Yusra. “Media Audio Visual dalam Pembelajaran PAI.” *Murabby: Jurnal Pendidikan Islam* 2, no. 1 (2019): 101–12.
- Exposto, Alfreido Perestheo Parlindungan. “Development of Interactive Learning Media Using Adobe Flash Professional.” *Kalam Cendekia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 10, no. 2 (2022): 510.
- Fahyuni, Eni Fariyatul, dan Inovasi Model Pembelajaran. “Tetapi Penggunaan Media Dalam Proses Belajar Mengajar Itu Bertujuan Untuk,” 2020.
- Faslia, Faslia. “Penggunaan Metode Snowball Throwing Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 5, no. 4 (2021): 1834–39.
- Fatimah, Siti, dan Ika Kartika. “Pembelajaran IPA Sekolah Dasar Berbasis

- Pendidikan Karakter.” *Jurnal Al-Bidayah* 5, no. 2 (2013): 281–97.
- Fish, Base. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Dalam Pembelajaran Ipa Dengan Menggunakan Media Visual Pada Siswa Kelas Iv Sdn 002 Tebing Kabupaten Karimun Tahun Ajaran 2017/2018.” *Jurnal Pendidikan MINDA* 2507, no. February (2020): 1–9.
- Fitriyati, Ida, Arif Hidayat, dan Munzil Munzil. “Pengembangan Perangkat Pembelajaran IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi dan Penalaran Ilmiah Siswa Sekolah Menengah Pertama.” *Jurnal Pembelajaran Sains* 1, no. 1 (2017): 27–34.
- Friska, Dwi Yusantika, Imam Suyitno, dan Furaidah. “Pengaruh Media Audio dan Audio Visual terhadap Kemampuan Menyimak Siswa Kelas IV.” *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 3, no. 2 (2018): 251–58.
- Gede, Ida Ayu. *Evalusi Pembelajaran*. Denpasar - Bali: Unhi Press, 2019.
- Ginting, Mitha Christina, dan Ivo Maelina Silitonga. “Pengaruh Pendanaan Dari Luar Perusahaan Dan Modal Sendiri Terhadap Tingkat Profitabilitas pada Perusahaan Property And Real Estate Yang Terdaftar di Bursa Efek Indonesia.” *Jurnal Manajemen* 5, no. 2 (2019): 195–204.
- Gunawan, Pramudya, dan Sujarwo. “Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Sejarah dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa.” *Journal of History Education and Historiography* 6, no. 1 (2022): 2022.
- Hartatik, Sri. “Meta-analisis Pengaruh Media Visual Terhadap Minat Belajar Siswa SD Pada Pembelajaran Matematika A . Pendahuluan Matematika merupakan ilmu pengetahuan yang bersifat universal . Menurut Nengsih Seri (2014 : 173) matematika sebagai salah satu ilmu dasar ,” 11, no. 1 (2020): 82–92.
- Hasanah, Nurul. “Pelatihan Penggunaan Aplikasi Microsoft Power Point Sebagai Media Pembelajaran pada Guru SD Negeri 050763 Gebang.” *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat (JPKM)* 1, no. 2 (2020): 34–41.
- Hastuti, Ari, dan Yudi Budianti. “Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ipa Kelas Ii Sdn Bantargebang Ii Kota Bekasi.” *Pedagogik : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 2 (2014): 33–38.
- Hendracipta, Nana. “Menumbuhkan Sikap Ilmiah Siswa Sekolah Dasar Melalui Pembelajaran Ipa Berbasis Inkuiri.” *Jpsd* 2, no. 1 (2016): 109–16.
- Hilmi, Rafiqi Zul, Ratih Hurriyati, dan Lisnawati. “Meningkatkan Hasil Belajar

- Ipa Materi Gaya Menggunakan Metode Demonstrasi Pada Siswa Kelas IV SDN Bedus Tahun Pelajaran 2017/2018.” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 3, no. 2 (2018): 91–102.
- Huda, Nurul, dan Hardius Usman. *Teori dan Aplikasi Statistik*. Jakarta: Kencana, 2016.
- Hulu DM, Pasaribu K, Simamora E, Waruwu SY, Bety CF. “Pengaruh Penggunaan Media Visual Terhadap Motivasi Belajar Siswa.” *Jurnal Kewarganegaraan* 6, no. 2 (2022): 7.
- Jaya, Astusi Lestari. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Fisika Dengan Aplikasi Smartphone Berbasis Pendidikan Karakter Untuk Siswa Sma Materi Momentum Dan Impuls,” 2021.
- Junitasari, Etika, dan A Heryanto. “Pengaruh Media Konkret Terhadap Hasil Belajar Ipa Pada Materi Perubahan Wujud Benda Kelas V Di Sekolah Dasar.” *Nusra: Jurnal Penelitian dan Ilmu Pendidikan* 5, no. 3 (2024): 1274–82.
- Kristin, Firosalia. “Efektivitas Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Stad Ditinjau Dari Hasil Belajar Ips Siswa Kelas 4 Sd.” *Scholaria : Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 6, no. 2 (2016): 74.
- Kustandi, Cecep, Muhammad Farhan, Asfara Zianadezdha, Azahra Kurnia Fitri, dan Nabilla Agustia L. “Pemanfaatan Media Visual Dalam Tercapainya Tujuan Pembelajaran.” *Akademika* 10, no. 02 (2021): 291–99.
- Laely Hannyva, Agnesya, dan Mawardi. “Pengembangan Media Pembelajaran KOMPA (Komik IPA) Materi Organ Pencernaan Manusia Menggunakan Model STAD Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas 5 SD.” *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan* 8, no. 20 (2022): 258–68.
- Lelyani, Annisa Aura, dan Erman. “Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar.” *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 9, no. 2 (2021): 139–46.
- Luh, Ni, dan Putu Ekayani. “Pentingnya penggunaan media siswa.” *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*, no. March (2021): 1–16.
- M Teguh Saefuddin¹, Tia Norma Wulan², Savira³ dan Dase Erwin Juansah⁴, dan ⁴Universitas Sultan Ageung Tirtayasa 1, 2, 3. “Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Terhadap Dunia Pendidikan (Studi Literatur).” *Teknik Pengumpulan Data Kuantitatif Dan Kualitatif Pada Metode Penelitian* 2, no. 6 (2023): 784–808.

- Magdalena, Ina, Rika Nadya, Winda Prahastiwi, Sutriyani, dan Khoirunnisa. "Analisis Penggunaan Jenis-Jenis Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di SD Negeri Bunder III." *BINTANG: Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 2 (2021): 377–86.
- Marhum, Abdul Mufarik A., Nirmala Paputungan, dan Ferry Payuhi. "Penerapan Media Audio dalam Meningkatkan Kemampuan Menyimak pada Anak di Raudhathul Atfhal Luwuk." *IQRA: Jurnal Ilmu Kependidikan dan Keislaman* 18, no. 01 (2023): 43–46.
- Martias, Lilih Deva. "Statistika Deskriptif Sebagai Kumpulan Informasi." *Fihris: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi* 16, no. 1 (2021): 40.
- Mayasari, Annisa, Windi Pujasari, Ulfah Ulfah, dan Opan Arifudin. "Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik." *Jurnal Tahsinia* 2, no. 2 (2021): 173–79.
- "Metode Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian." *Pharmacognosy Magazine* 75, no. 17 (2021): 399–405.
- Muakhirin, Binti. "Peningkatan Hasil Belajar Ipa Melalui Pendekatan Pembelajaran Inkuiri Pada Siswa Sd." *Jurnal Ilmiah Guru "COPE,"* no. 01 (2014): 51–55.
- Muharram, Hamka Lodang, Nurhayati, dan Munir Tanrere. "Pengembangan Model Pembelajaran IPA SD Berbasis Bahan Di Lingkungan Sekitar Melalui Pendekatan Starter Eksperimen." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 16, no. 9 (2010): 311–20.
- Muin, Abdul. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Merjosari, Malang: Literasi Nusantara, 2023.
- Nasir, Fatwa Hambali, Muhammad Nawir,. "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Visual Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Smp Unismuh Makassar." *Jurnal Kependidikan Media* 11, no. 1 (2022): 33–38.
- Nihlatusshofi Ulwiyah, Khalimatus Sya'diah, Putri Wulan Puspitasari, Sekar Dwi Ardianti, Erik Aditia Ismaya. "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Baca Siswa di SD 1 Menawan." *Jurnal Matematika, Ilmu pengetahuan Alam, Kebumian dan Angkasa* 2, no. 4 (2024): 173–78.
- Nugraha, Eka Arif, Dwi Yulianti, dan Siti Khanafiyah. "Pembuatan bahan ajar komik sains inkuiri materi benda untuk mengembangkan karakter siswa kelas IV SD." *Unnes Physics Education Journal* 1, no. 2 (2012): 60–68.
- Nugraheni, Nursiwi. "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di

- Sekolah Dasar.” *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan* 7, no. 2 (2017): 111–17.
- Nurfadhillah, Septy, Citra Dzakiyyah Shadiqa, Rezi Reki Refaldi, Thalia Nindy Hasri, dan Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Pengembangan Media Visual Sebagai Upaya Menyampaikan Materi Pembelajaran Di Sekolah Dasar Negeri Muncul 1.” *BINTANG : Jurnal Pendidikan dan Sains* 3, no. 1 (2021): 177–97.
- Nurfadhillah, Septy, Dwi Aulia Ningsih, Putri Rizky Ramadhania, dan Umi Nur Sifa. “Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa SD Negeri Kohod III.” *PENSA : Jurnal Pendidikan dan Ilmu Sosial* 3, no. 2 (2021): 243–55.
- Nurfadhillah, Septy, Kholis Nurfalah, Mega Amanda, Nadhiyatul Kauniah, Reza Wanda Anggraeni, dan Universitas Muhammadiyah Tangerang. “Penerapan Media Visual Untuk Siswa Kelas V Di Sdn Muncul 1.” *EDISI : Jurnal Edukasi dan Sains* 3, no. 2 (2021): 227.
- Nursalma, Alya, dan Heni Pujiastuti. “Pengaruh Waktu Belajar Dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar Matematika.” *OMEGA: Jurnal Keilmuan Pendidikan Matematika* 2, no. 3 (2023): 135–41.
- Nurseto, Tejo. “Membuat Media Pembelajaran yang Menarik.” *Jurnal Ekonomi dan Pendidikan* 8, no. 1 (2012): 19–35.
- Ono, Sugi. “Uji Validitas dan Reliabilitas Alat Ukur SG Posture Evaluation.” *Jurnal Keterapian Fisik* 5, no. 1 (2020): 55–61.
- Pandiangan, Winner Macson, Sahat Siagian, dan Harun Sitompul. “Pengaruh Strategi Pembelajaran Dan Gaya Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa.” *Jurnal Teknologi Pendidikan (JTP)* 11, no. 1 (2018): 86.
- Patricia, Florens Debora. “Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku ‘Memahami Komik’ Scott McCloud.” *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of Communications Studies)* 2, no. 2 (2018): 278–89.
- Pawe, Yovita Maria Pawe, Angela Mersi Yitu, Maria Yefilmata Ndana, Heribertus Agaptus Wea, Yosefina Uge Lawe, dan Maria Desidaria Noge. “Upaya Guru Dalam Meningkatkan Pembelajaran Yang Menyenangkan Melalui Metode Demonstrasi Pada Pembelajaran Ipa Kelas Iii Sd.” *Jurnal Citra Pendidikan Anak* 2, no. 1 (2023): 73–81.
- Payanti, Dewa Ayu Karina Dwi. “Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif.” *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I* 4, no. April (2022): 464–75.

- Pendidikan Dasar, Jurnal, dan Ida Mauludyah. "Penggunaan Media Komik Pada Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2020, 22–29.
- Penelitian, Jurnal, Pendidikan Guru, dan Sekolah Dasar. "Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar," 2024, 1022–29.
- Prananda, Gingga, Riyadi Saputra, dan Zuhar Ricky. "Meningkatkan Hasil Belajar Menggunakan Media Lagu Anak Dalam Pembelajaran Ipa Sekolah Dasar." *Jurnal Ika Pgsd (Ikatan Alumni Pgsd) Unars* 8, no. 2 (2020): 304.
- Pratama, Sandi Destian, Bayu Bambang Perdana, dan Sellya Shafariya. "Analisis Tata Letak Panel Komik Cetak Dan Komik Online." *Wacadesain* 3, no. 1 (2022): 38–47.
- Putri, Dinda Ramadhani, Azolla Degita Azis, dan Muhammad Nur Rizqi. "Analisis Rasio Keuangan Dan Financial Distress Sebelum Dan Sesudah Covid-19 Subsector Food and Beverage." *Jurnal Maneksi* 12, no. 3 (2023): 564–72.
- Rafid, Rahmad. "Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar." *Jurnal Ilmu Tarbiyah dan Keguruan* 5, no. 259 (2021): 1–2.
- Ratu Pratiwi, Annisa, Sekar Ayu Pratiwi, dan Siti Halimah. "Penggunaan Media Dalam Pembelajaran Pkn Sd." *Jurnal Pendidikan dan Dakwah* 2, no. 3 (2020): 386–95.
- Rehanah, Siti Hajaroh. *Statistik Pendidikan Teori dan Praktik*. Mataram: Sanabil, 2021.
- Ridha, Nikmatur. "Proses Penelitian, Masalah, Variabel Dan Paradigma Penelitian." *Jurnal Hikmah* 14, no. 1 (2017): 672–73.
- Riskilah, Nanda. "Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V Sd Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019" 11, no. 1 (2019): 1–14.
- Rudini, Moh & Melinda, Melinda. "Motivasi Orang Tua Terhadap Pendidikan Siswa Sdn Sandana (Studi Pada Keluarga Nelayan Dusun Nelayan)." *Tolis Ilmiah: Jurnal Penelitian* 2, no. 2 (2020): 122–31.
- Sakila, Rohima, Nenni faridah Lubis, Saftina, Mutiara, dan Dedes Asriani. "Pentingnya Peranan IPA dalam Kehidupan Sehari-Hari." *Jurnal Adam : Jurnal Pengabdian Masyarakat* 2, no. 1 (2023): 119–23.

- Saputra, D Iwan. "Pengaruh Media Komik Dalam Meningkatkan Pemahaman Siswa Tentang Budaya Tolong Menolong Pada Mata Pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Kelas Ii Di Madrasah Ibtidaiyah Shirotul Jannah 14 Ulu Palembang," 2016, 28–53.
- Saputri, Hera Apriliana, Zulhijrah, Nabila Joti Larasati, dan Shaleh. "Analisis Instrumen Assesmen : Validitas, Reliabilitas, Tingkat Kesukaran, dan Daya Beda Butir Soal." *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 09, no. 05 (2023): 2986–95.
- Saputri, Resti, Nintin Nurlela, dan Yuyun Elizabeth Patras. "Pengaruh Berpikir Kritis Terhadap Hasil Belajar Matematika." *JPPGuseda | Jurnal Pendidikan & Pengajaran Guru Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2020): 38–41.
- Setiyawan, Hery. "Pemanfaatan Media Audio Visual dan Media Gambar Pada Siswa Kelas V." *Jurnal Prakarsa Paedagogia* 3, no. 2 (2021).
- Sianturi, Rektor. "Uji homogenitas sebagai syarat pengujian analisis." *Jurnal Pendidikan, Sains Sosial, dan Agama* 8, no. 1 (2022): 386–97.
- Silahuddin, Anang, Stit Misbahul, Ulum Gumawang, Belitang Jl Irigasi Desa, Tanah Merah, Kec Belitang, Madang Raya, Kabupaten Oku, dan Timur Provinsi Sumatera-Selatan. "Pengenalan Klasifikasi, Karakteristik, Dan Fungsi Media Pembelajaran MA Al-Huda Karang Melati." *Idaarotul Ulum (Jurnal Prodi MPI)* 4, no. 02 Desember (2022): 162–75.
- Sugiantara, I Putu, Ni Made Listarni, dan Krisnanda Pratama. "Urgensi Pengembangan Media Pembelajaran Lingkaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Jurnal Literasi Digital* 4, no. 1 (2024): 73–80.
- Sugihartini, Nyoman, dan Kadek Yudiana. "Addie Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (Mie) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran." *Jurnal Pendidikan Teknologi dan Kejuruan* 15, no. 2 (2018): 277–86.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, dan Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking Analisis Perubahan peserta didik dalam desain One Group Pretest-Posttest*. D.I. Yogyakarta: Surya Cahaya, 2024.
- Sukmawati, Ria, dan M. Irfan Tarmizi. "Pengembangan Media Komik Pintar (Kompa) Pada Tema 3 Peduli Terhadap Makhluq Hidup Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas Iv Sd Negeri 104211 Marindal." *Jurnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* 27, no. 2 (2022): 58–66.
- Supardi, Kanisius. "Media Visual dan Pembelajaran IPA dalam Men." *Jurnal*

Inovasi Pendidikan Dasar 1, no. 2 (2017): 201–4.

Suriani, Nidia, Risnita, dan M. Syahran Jailani. “Konsep Populasi dan Sampling Serta Pemilihan Partisipan Ditinjau Dari Penelitian Ilmiah Pendidikan.” *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1, no. 2 (2023): 24–36.

Susanti, Dini, dan Rika Apriani. “Peningkatan Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam Dengan Tema Cita-Citaku Menggunakan Media Audio Visual Pada Kelas IV MIN 1 Kota Padang.” *Jurnal Kajian dan Pengembangan Umat* 3, no. 2 (2020): 27–36.

Syarif, Mukhlisa, dan Abdul Azis. “Pengaruh Media Komik Online Terhadap Hasil Belajar PPKn Peserta Didik Kelas III UPT SPF SDN Minasa Upa.” *CIVICUS: Pendidikan Penelitian Pengabdian Pendidikan Pancasila & Kewarganegaraan* 12, no. 1 (2024): 17–24.

Taufik, Taufik, dan Shofiyah Wardatul jannah. “Penggunaan Media Audio Visual dalam Pembelajaran Istima’.” *Edu Journal Innovation in Learning and Education* 2, no. 1 (2024): 31–39.

Thoyyibah, Ery Amaliyah, Anggralita Sandra Dewi, dan Endang Wahyu Andjariani. “Pengembangan Media Komik Pada Kelas Iv Sekolah Dasar: Comic Media Development In Grade Iv Elementary School.” *Tunas: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 7, no. 2 (2022): 66–74.

Trianingsih, Riris. “Peningkatan Hasil Belajar Ipa Tentang Sistem Tata Surya Melalui Media Audio Visual Di Sekolah Dasar.” *INOPENDAS: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 6, no. 1 (2023): 43–53.

Ummah, Masfi Sya’fiatul. “Efektivitas Pemanfaatan Media Audio-Visual Sebagai Alternatif Optimalisasi Model Pembelajaran.” *Sustainability (Switzerland)* 11, no. 1 (2019): 1–14.

Utami, Rina Puji. “Pentingnya Pengembangan Media Pembelajaran Dalam Kegiatan Proses Belajar Mengajar.” *Jurnal Dharma Pendidikan* 12, no. 2 (2017): 62–81.

Wati, Anjelina. “Pengembangan Media Permainan Ular Tangga untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar.” *Mahaguru: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 2, no. 1 (2021): 68–73.

Wicaksono, Dirgantara, dan Iswan. “Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Melalui Penerapan Model Pembelajaran Berbasis Masalah Di Kelas IV Sekolah Dasar Muhammadiyah 12 Pamulang, Banten.” *HOLISTIKA: Jurnal Ilmiah PGSD* 3, no. 2 (2019): 111–26.

- Widodo, Slamet, Festy Ladyani, La Ode Asrianto, Rusdi, Khairunnisa, Sri Maria Puji Lestari, Dian Rachma Wijayanti, et al. *Metodologi Penelitian*. Cv Science Techno Direct. Pangkal Pinang: Science Techno, 2023.
- Widyaningrum, Heny Kusuma. "Penggunaan Media Audio Untuk Meningkatkan Kemampuan Menyimak Dongeng Anak Pada Siswa Kelas Iv Sekolah Dasar." *Premiere Educandum : Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran* 5, no. 02 (2016).
- Wulandari, Amelia Putri, Annisa Anastasia Salsabila, Karina Cahyani, Tsani Shofiah Nurazizah, dan Zakiah Ulfiah. "Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar." *Journal on Education* 5, no. 2 (2023): 3928–36.
- Wynarti, Indah Agustina. "Pengembangan Permainan Charades Sebagai Media Pembelajaran Materi Jenis-Jenis Bisnis Ritel Kelas Xi Pemasaran Di Smk Negeri 2 Buduran." *Jurnal Pendidikan Tata Niaga* 06, no. 03 (2018): 63–70.
- Yasa, Arnelia Dwi, dan Denna Delawanti Chrisyarani. "Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil belajar Siswa kelas V SD." *Seminar Nasional Multidisiplin*, no. September (2018): 92–95.
- Yogi Fernando, Popi Andriani, dan Hidayani Syam. "Pentingnya Motivasi Belajar Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *ALFIHRIS: Jurnal Inspirasi Pendidikan* 2, no. 3 (2024): 61–68.
- Zahratussyafara, Nabila, Intani Rifqa Annisa, Noer Djanius Sahfitri, dan Nursilni Zain. "Kajian Literatur Tentang Pengaruh Media Pembelajaran Audio-Visual Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Agama Islam." *Proceeding International Seminar on Islamic Studies* 4, no. 1 (2023): 1126–32.

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

Lampira 1

Surat Izin Penelitian

 PEMERINTAH KABUPATEN KEPAHIANG DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU Jalan Kolonel Santoso No. 325 Kelurahan Kampung Pensiunan Kepahiang Kode Pos 39372 Website: www.dpmpptsp.kepahiangkab.go.id	
IZIN PENELITIAN Nomor : 500.16.7/045/I-Pen/DPMPTSP/IV/2025	
DASAR 1. Peraturan Menteri Dalam Negeri Republik Indonesia Nomor 64 Tahun 2011 tentang Pedoman Penerbitan Rekomendasi Penelitian. 2. Surat dari Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup Nomor 343/In 34/FT/PP 00 9/03/2025 Tanggal 12 Maret 2025 Hal Permohonan Izin Penelitian	
DENGAN INI DIBERIKAN IZIN PENELITIAN KEPADA :	
Nama	MUTTIA PURNAMASARI
NPM	21591139
Pekerjaan	Mahasiswa
Lokasi Penelitian	SDN 10 Ujan Mas
Waktu Penelitian	12 Maret 2025 s.d 12 Juni 2025
Tujuan	Melakukan Penelitian
Judul Proposal	Pengaruh Media Kompa (Komik Pintar IPA) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SDN 10 Ujan Mas
Penanggung Jawab	Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah Institut Agama Islam Negeri Curup
Catatan	1. Agar menyampaikan Surat Izin ini kepada Camat setempat pada saat melaksanakan penelitian 2. Harus mentaati semua ketentuan Perundang-undangan yang berlaku. 3. Setelah selesai melaksanakan kegiatan berdasarkan Surat Izin ini agar melaporkan hasilnya secara tertulis kepada Bupati Kepahiang cq Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kabupaten Kepahiang 4. Izin Penelitian ini akan dicabut dan dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang surat izin ini tidak mentaati/mengindahkan ketentuan-ketentuan seperti tersebut diatas
Dikeluarkan di : Kepahiang Pada Tanggal : 22 April 2025	
	
Ditandatangani secara elektronik oleh : KEPALA DINAS ELVA MARDIANA, S.I.P., M.Si. Pembina Utama Muda, IV/c NIP. 19690526 199003 2 005	
Tembusan disampaikan Kepada yth. 1. Bupati Kepahiang (sebagai laporan) 2. Kepala Badan Kesbangpol Kabupaten Kepahiang 3. Kepala Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Kabupaten Kepahiang 4. Camat Wilayah Tempat Penelitian	

Lampiran 2

Surat Keterangan Selesai Penelitian



SURAT KETERANGAN TELAH MELAKSANAKAN PENELITIAN
 Nomor : /04/SDN10UJM/2025

Saya yang bertanda tangan di bawah ini menerangkan bahwa :

Nama : Rismaida, M.Pd
 NIP : 197205301996062001
 Pangkat/ Golongan : Pembina Tk. I/IV.b
 Jabatan : Kepala SD Negeri 10 Ujan Mas

Dengan ini menerangkan bahwa:

Nama : Muttia Purnamasari
 Nim : 21591139
 Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Intasni : Intitus Negeri Agama Islam Negeri Curup
 Waktu Penelitian : April 2025

Nama diatas memang benar telah melakukan penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul penelitian "**Pengaruh Media KOMPA (Komik Pintar IPA) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI di SDN 10 Ujan Mas**"

Demikian surat keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan dengan sebagaimana semestinya.

Atas perhatiannya kami sampaikan terimakasih.

Ujan Mas, 11 April 2025

Kepala Sekolah

 Rismaida, M.Pd
 NIP.197205301996062001

Lampiran 3

SK Pembimbing



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
FAKULTAS TARBIYAH**

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

KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH

Nomor : 55 Tahun 2025

Tentang

**PENUNJUKAN PEMBIMBING I DAN 2 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. Permohonan Sdr. Mutia Purnamasari tanggal 20 Januari 2025 dan Kelengkapan Persyaratan Pengajuan Pembimbing Skripsi
2. Berita Acara Seminar Proposal pada Hari Kamis, 11 Juli 2024
- M E M U T U S K A N :**
- Menetapkan**
Pertama : 1. Siti Zulaiha, M.Pd.I 198308202011012008
2. Amanah Rahma Ningtyas, M.Pd 199004012023212046
- Dosen Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Curup masing-masing sebagai Pembimbing I dan II dalam penulisan skripsi mahasiswa :
N A M A : Mutia Purnamasari
N I M : 21591139
JUDUL SKRIPSI : Pengaruh Media Kompa (Komik Pintar IPA) terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SDN 10 Ujan Mas
- Kedua** : Proses bimbingan dilakukan sebanyak 12 kali pembimbing I dan 12 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 ;



Tembusan :

1. Rektor
2. Bendahara IAIN Curup;
3. Kabag Akademik kemahasiswaan dan kerja sama;
4. Mahasiswa yang bersangkutan

Lampiran 4

Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing I



IAIN CURUP

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUPJalan AK Geri No. 01 Kotak Pos 108 Telp. (0732) 21010-21759 Fax. 21010
Homepage: <http://www.iaincurup.ac.id> Email: admir@iaincurup.ac.id Kode Pos 39119

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	MUTIA PUHMANAHSI
NIM	2102039
PROGRAM STUDI	PSIKOLOGI MADRASAH ISLAMIAH
FAKULTAS	TERBUKA
DOSEN PEMBIMBING I	STI ZULAIHA, M.Pd. I
DOSEN PEMBIMBING II	AMANAH RANVA NINGTYAS, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	PENGARUH MEDIA KOMPA (KOMIK POKER 100) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 10 ULAN MAS
MULAI BIMBINGAN	
AKHIR BIMBINGAN	

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING I
1.	24/02/2025	1. Latar belakang harus menggambarkan permasalahan yg diteliti 2. Teori harus yg relevan 3. Penelitian sebelumnya Lapi & Patah referensi kurang	—
2.	27/02/2025	1. Cocokkan kembali kerangka berpikir identifikasi masalah, rumusan masalah 2. Populasi sampel penelitian dgn yg akan diteliti 3. Teknik analisis menggunakan SPSS. Independen T.T-test	—
3.	05/03/2025	Menyempurnakan definisi dan rumusan masalah	—
4.	10/03/2025	Acc bab I-III dilanjutkan ke instrumen penelitian	—
5.	21/03/2025	Revisi media	—
6.	30/03/2025	Acc instrumen media dan lanjut penelitian	—
7.	24/04/2025	Revisi Bab IV	—
8.	12/06/2025	1. Hasil uji hipotesis dituliskan bagaimana ketercapaian 2. Pembahasan Point diskusi dengan rumusan masalah 3. Kesimpulan harus menjawab rumusan masalah	—
9.	13/06/2025	Revisi Kesimpulan dan hasil pd abstrak	—
10.	16/06/2025	Revisi hasil uji hipotesisnya	—
11.	17/06/2025	Revisi abstrak & bagian depan sampul	—
12.	19/06/2025	Acc bab I-V untuk disubangkan	—

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI SUDAH
DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN CURUP,

PEMBIMBING I,

STI ZULAIHA, M.Pd. I
NIP. 1983082020102008CURUP, 19 Juni 2025
PEMBIMBING II,

AMANAH RANVA NINGTYAS, M.Pd
NIP. 19800904623212046

- Lembar Depan Kartu Bimbingan Pembimbing I
- Lembar Belakang Kartu Bimbingan Pembimbing II
- Kartu ini harap dibawa pada setiap konsultasi dengan Pembimbing I dan Pembimbing II

Lampiran 5

Kartu Bimbingan Skripsi Dosen Pembimbing II


KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI CURUP
 Jalan 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

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

NAMA	MUTIA PURNAMASARI
NIM	21501139
PROGRAM STUDI	Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
FAKULTAS	TARBIYAH
PEMBIMBING I	SITI ZULAIHA, M.Pd. I
PEMBIMBING II	AMANAH RAHMA NINGTAS, M.Pd
JUDUL SKRIPSI	PENGARUH MEDIA KOMIK (KOMIK PINTAR IBA) TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA KELAS V SDN 10 UJAN MAS

NO	TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF PEMBIMBING II
1.	11-02-2024	Pembacaan latar belakang	
2.	11-07-2024	Pembacaan & pembahasan teori	
3.	25-02-2024	Teori & penelitian	
4.	11/03/2025	BAB II & BAB III, lanjut instrumen	
5.	05/5/2025	lanjut penelitian	
6.	06/05/2025	Pembacaan hasil penelitian	
7.	16/05/2025	Pembacaan Pembacaan BAB IV	
8.	20/05/2025	kelain pembahasan	
9.	27/05/2025	kelain hasil BAB IV	
10.	10/05/2025	lanjutan teori & pembahasan	
11.	14/06/2025	Pembacaan abstrak	
12.	17/06/2025	ACC Ujian	

KAMI BERPENDAPAT BAHWA SKRIPSI INI
SUDAH DAPAT DIAJUKAN UJIAN SKRIPSI IAIN
CURUP

CURUP, 19 Juni 2025

PEMBIMBING I,



Siti Zulaiha, M.Pd. I
NIP. 198308202011012008

PEMBIMBING II,



Amanah Rahma Ningtias, M.Pd
NIP. 199004012013212046

Lampiran 6

Surat Pernyataan Validasi Instrumen

PERNYATAAN VALIDASI

INSTRUMEN PENELITIAN TUGAS AKHIR SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosety Aprilia, M.Pd

Jabatan : Dosen

Intansi : IAIN Curup

Tanggal Pengisian : 13 Maret 2025

Menyatakan bahwa instrument penelitian tugas akhir skripsi atas nama mahasiswa :

Nama : Muttia Purnamasari

Nim : 21591139

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Fakultas : Tarbiyah

Judul : Pengaruh Media KOMPA (Komik Pintar IPA) Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas VI SD Negeri 10 Ujan Mas.

Setelah dilakukan kajian atas instrument tugas akhir skripsi tersebut dapat dinyatakan :

☒

Layak digunakan

☐

Layak digunakan dengan perbaikan

☐

Tidak layak digunakan

Rejang Lebong, 13 Maret 2025

Validator



Rosety Aprilia, M.Pd

Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN SOAL TES IPA KELAS VI MATERI "MENGENAL GALAKSI DAN TATA SURYA"

Nama Validator : Rosety Aprilia, M.Pd
Jabatan : Dosen
Instansi : IAIN Curup
Tanggal Pengisian : 13 Maret 2025

Petunjuk:

- Mohon kesediaan Bapak/Ibu untuk menilai instrumen penelitian dengan aspek-aspek yang diberikan.
- Berilah tanda ($\checkmark$) pada kolom yang tersedia dengan skala skor sebagai berikut:
 - 5 : Sangat Baik
 - 4 : Baik
 - 3 : Cukup
 - 2 : Kurang
 - 1 : Sangat Kurang
- Komentar dan saran Bapak/Ibu mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan.
- Atas kesediaan Bapak/Ibu dalam mengisi lembar validasi, diucapkan terimakasih.

No		Aspek Yang Diamati	Skor				
			5	4	3	2	1
A. Materi							
1.	Soal sesuai dengan indikator pembelajaran pada kisi-kisi	✓					
2.	Materi yang ditanyakan sesuai dengan kompetensi yang diukur	✓					
3.	Setiap soal mempunyai satu kunci jawaban yang benar	✓					
B. Konstruksi							
1.	Soal dirumuskan secara jelas, singkat dan tegas	✓					
2.	Soal tidak memberi petunjuk kearah jawaban yang benar	✓					
3.	Soal tidak mengandung pernyataan yang bersifat negative ganda	✓					
4.	Pilihan jawaban logis ditinjau dari segi materi			✓			
5.	Pilihan jawaban tidak mengandung "semua pilihan di atas salah" atau "semua pilihan jawaban di atas benar"	✓					
C. Bahasa							
1.	Setiap soal menggunakan bahasa yang sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	✓					
2.	Bahasa yang digunakan bersifat komunikatif	✓					
3.	Kalimat soal menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami	✓					

Komentar dan Saran Perbaikan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Berdasarkan penilaian yang telah dilakukan, instrumen soal tes pilihan ganda untuk penelitian dinyatakan :

- ① Layak digunakan untuk tes tanpa revisi
2. Layak digunakan untuk tes setelah revisi
3. Tidak layak digunakan untuk tes
 - Mohon untuk Bapak/Ibu melingkari pada poin yang sesuai dengan kesimpulan Bapak/Ibu terhadap instrumen soal yang telah dibuat.

Rejang Lebong, 13 Maret 2025

Validator

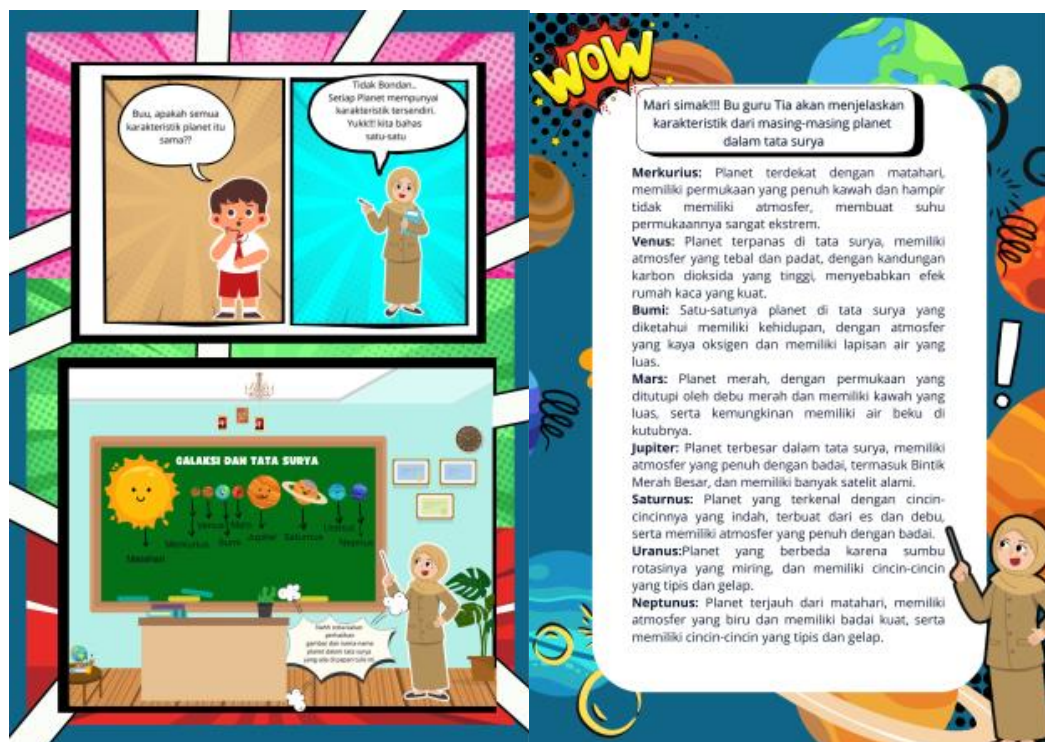


Rosetv Aprilia, M.Pd

Lampiran 8

Media KOMPA (Komik Pintar IPA)







KOMPA
Komik Pintar IPA

Lampiran 9

KISI-KISI SOAL (INSTRUMEN PENELITIAN)

TEMA 9 “MENJELAJAH LUAR ANGKASA” SUB TEMA 1

“KETERATURAN YANG MENAKJUBKAN”

Sekolah : SDN 10 Ujan Mas
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)
Kelas/Semester : VI/Genap
Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit
Bentuk Soal : Pilihan Ganda
Kurikulum : 2013

No	Indikator Pencapaian	Jenjang	Soal
1	Memperjelas pemahaman mengapa bumi mengelilingi matahari	C6	1
2	Siswa diminta menerapkan pengetahuan tentang ciri galaksi bimasakti pada pengamatan nyata.	C3	2
3	Siswa mampu menganalisis pusatnya tata surya	C4	3
4	Siswa mampu menguji kemampuan analisis terhadap perubahan fase bulan.	C4	4
5	Siswa menerapkan konsep rotasi bumi untuk menjelaskan perbedaan waktu (siang-malam) antar negara.	C3	5
6	Siswa menggabungkan berbagai informasi dan pengetahuan untuk menciptakan sesuatu yang baru	C6	6
7	Siswa mampu mengingat nama planet	C1	7
8	Siswa mampu memahami urutan planet dalam tata surya	C2	8
9	Siswa diminta mengingat fakta tentang yang telah dipelajari sebelumnya	C2	9
10	Siswa mampu menghasilkan karya sastra ilmiah.	C6	10
11	Siswa mampu mengidentifikasi objek yang tidak termasuk kedalam tata surya	C4	11
12	Siswa mampu menganalisis faktor-faktor	C4	12

	penyebab terjadinya suhu planet.		
13	Siswa mampu mengevaluasi beberapa pernyataan ilmiah.	C5	13
14	Siswa mampu menyimpulkan alasan mengapa Bumi menjadi planet yang bisa dihuni sementara planet lainnya tidak	C5	14
15	Siswa mampu menganalisis karakteristik planet dalam tata surya	C4	15
16	Siswa mampu menerapkan pengetahuan tentang kondisi lingkungan (cahaya buatan) dalam konteks pengamatan benda langit.	C3	16
17	Siswa mampu menciptakan model kreatif berbasis sains	C6	17
18	Siswa mampu menyimpulkan gerak revolusi bumi dibagian belahan bumi	C5	18
19	Siswa mampu mengevaluasi pernyataan dan memilih alasan logis yang tepat	C5	19
20	Siswa mampu menganalisis hubungan antara posisi Matahari dan gaya gravitasi	C4	20

Soal

- 1 Tahukah anda mengapa bumi mengelilingi matahari....
 - a. Bumi mengelilingi matahari karena keduanya sama-sama memiliki gaya gravitasi. Gaya gravitasi ini dipengaruhi oleh masa. Semakin besar massa semakin besar pula gaya gravitasinya
 - b. Bumi mengelilingi matahari karena gaya gravitasi bumi lebih besar dibanding dengan gaya gravitasi matahari. Gaya gravitasi ini dipengaruhi oleh massa semakin besar pula gaya gravitasinya
 - c. Matahari karena gaya gravitasi bumi lebih kecil dibanding dengan gaya gravitasi matahari. Gaya gravitasi ini dipengaruhi oleh massa semakin besar pula gaya gravitasinya
 - d. Bumi mengelilingi matahari karena keduanya memiliki massa yang sama besar. Semakin besar massa semakin besar pula gaya gravitasinya

- 2 Saat malam hari, Monik melihat bintang-bintang di langit menggunakan teleskop kecil. Ia melihat ada gugusan bintang yang tampak membentuk jalur terang memanjang. Berdasarkan pengamatan itu, Monik menyimpulkan bahwa ia sedang melihat galaksi tempat Bumi berada. Apa nama galaksi yang dilihat Monik, dan bagaimana cara ia menyimpulkan itu...
 - a. Galaksi Bimasakti, karena letaknya paling dekat dengan Bulan
 - b. Galaksi Andromeda, karena cahayanya lebih terang
 - c. Galaksi Bimasakti, karena terlihat seperti pita cahaya
 - d. Galaksi Magellan, karena warnanya biru terang

- 3 Budi melihat gambar sistem tata surya dan berkata bahwa semua planet, termasuk bumi bergerak mengelilingi matahari. Sementara itu, Ana berpendapat bahwa matahari mengelilingi bumi karena bumi lebih besar.
 Setelah mempelajari sistem tata surya, manakah analisis yang paling tepat terhadap pendapat Budi dan Tia? ...
 - a. Pendapat Budi salah karena Bumi adalah tempat manusia tinggal
 - b. Pendapat Ana benar karena Bumi tampak besar dari permukaan
 - c. Pendapat Budi benar karena Matahari adalah pusat tata surya

- d. Kedua pendapat benar karena Matahari dan Bumi saling mengelilingi
- 4 Suatu hari Bulan terlihat sangat besar dan terang. Beberapa hari kemudian, Bulan tampak seperti sabit.
Apa yang menyebabkan perbedaan penampakan ini....
- a. Bulan bercahaya sendiri
 - b. Cahaya Bulan dikurangi oleh awan
 - c. Bulan lebih dekat ke bintang
 - d. Posisi relatif Bulan terhadap Bumi dan Matahari berubah
- 5 Terjadi perbedaan malam dan siang antara negara 1 dengan negara lainnya, contohnya di Indonesia pukul 7 pagi sedangkan di Jerman pukul 1 malam, bagaimana hal itu bisa terjadi ...
- a. Karena posisi Bulan menutupi Matahari
 - b. Karena rotasi Bumi menyebabkan bagian Bumi menghadap dan membelakangi matahari
 - c. Karena Bumi mengelilingi Bulan
 - d. Karena Indonesia lebih dekat dengan Matahari
- 6 Kamu diminta membuat simulasi sederhana tentang revolusi bumi. Apa alat yang bisa kamu buat?
- a. Gambar bumi saja
 - b. Satelit Bola sebagai bumi dan lampu sebagai matahari, diikat dengan benang
 - c. Gambar planet secara acak
 - d. Poster tanpa teks
- 7 Sering di beri julukan planet paling cantik karena terdapat cincin yang mengelilingi planetnya, merupakan planet
- a. Saturnus
 - b. Venus
 - c. Neptunus
 - d. Merkurius
- 8 Matahari adalah pusat dari sistem tata surya. Di sekeliling matahari terdapat

delapan planet, termasuk bumi. Seluruh planet ini bergerak dalam lintasan berbentuk elips. Sistem yang terdiri dari matahari dan planet-planet ini disebut

....

- a. Orbit Planet
 - b. Tata Surya
 - c. Kumpulan Satelit
 - d. Bima Sakti
- 9 Dibawah ini mana urutan planet yang terdekat ke yang terjauh dari matahari
- a. Merkurius – Venus – Bumi – Mars – Jupiter – Saturnus – Uranus – Neptunus
 - b. Bumi – Mars – Venus – Merkurius – Jupiter – Saturnus – Uranus – Neptunus
 - c. Venus – Merkurius – Bumi – Mars – Saturnus – Jupiter – Uranus – Neptunus
 - d. Mars – Bumi – Venus – Merkurius – Jupiter – Saturnus – Uranus – Neptunus
- 10 Dalam membuat puisi sains tentang luar angkasa, kamu ingin menyisipkan fakta. Pilihan kalimat yang tepat adalah...
- a. “Mars merah, bukan karena marah”
 - b. “Bintang berkumpul seperti pesta”
 - c. “Planet menari di langit sore”
 - d. “Bulan bersinar tanpa matahari”
- 11 Berikut adalah beberapa objek di luar angkasa. Manakah dari objek berikut yang **tidak** termasuk dalam sistem tata surya dan mengapa
- a. Planet Venus, karena merupakan planet yang mengorbit matahari.
 - b. Bintang Proxima Centauri, karena itu adalah bintang yang berada di luar tata surya kita.
 - c. Asteroid, karena sebagian besar berada di sabuk asteroid antara Mars dan Jupiter.
 - d. Bulan, karena itu adalah satelit alami yang mengorbit Bumi.
- 12 Venus dan Merkurius sama-sama planet dalam, akan tetapi suhu permukaan planet venus lebih tinggi. Mengapa hal ini bisa terjadi....
- a. Venus memiliki atmosfer tebal yang memerangkap panas

- b. Merkurius lebih jauh dari Bumi
- c. Venus memiliki lebih banyak cincin
- d. Merkurius lebih banyak air

13 Perhatikan pernyataan berikut.

- 1) Planet urutan ke-3 dari Matahari
- 2) Waktu revolusi adalah 27, 3 hari
- 3) Waktu revolusi adalah 365, 25 hari
- 4) Waktu rotasi adalah 25,5 hari
- 5) Berdiameter 500.000 km
- 6) Berdiameter 12.724 km

Karakteristik bumi yang benar ditunjukkan oleh nomor....

- a. 1, 2, dan 3
- b. 1, 4, dan 6
- c. 1, 3, dan 6
- d. 2, 4, dan 6

14 Planet yang terletak ketiga dari matahari dan satu-satunya yang diketahui dapat dihuni manusia adalah Bumi. Berdasarkan pengetahuanmu, mengapa Bumi menjadi satu-satunya planet yang bisa dihuni oleh manusia, sementara planet lainnya tidak

- a. Bumi memiliki iklim yang sangat panas sehingga cocok untuk kehidupan manusia
- b. Planet lain terlalu jauh dari matahari, sehingga tidak ada air di permukaannya
- c. Semua planet dalam tata surya memiliki atmosfer yang sama, sehingga planet mana pun bisa dihuni manusia
- d. Bumi memiliki atmosfer yang dapat melindungi dari radiasi matahari dan suhu yang cocok untuk kehidupan

15 Dalam sistem tata surya, beberapa planet memiliki cincin, tetapi tidak semua cincin terlihat dengan jelas seperti milik Saturnus. Berdasarkan pernyataan diatas,

planet manakah yang memiliki cincin namun tidak sejelas Saturnus dan berwarna kebiruan, serta bagaimana ciri-ciri planet ini dibandingkan dengan planet lainnya

....

- a. Neptunus, karena memiliki cincin tipis yang tidak begitu terlihat jelas dan warna kebiruannya disebabkan oleh gas metana.
 - b. Jupiter, karena memiliki cincin yang tebal dan warnanya lebih merah dibandingkan planet lain.
 - c. Mars, karena memiliki cincin besar yang sangat jelas dan berwarna merah.
 - d. Venus, karena memiliki cincin besar dan warna kuning keemasan akibat atmosfer tebalnya.
- 16 Ketika melakukan perjalanan ke daerah pegunungan, Ana melihat langit malam lebih jelas dibandingkan di kota. Ia melihat lebih banyak bintang dan langit tampak gelap sempurna. Mengapa hal ini bisa terjadi dan bagaimana hubungannya dengan pengamatan tata surya....
- a. Karena di pegunungan banyak pohon
 - b. Karena di pegunungan tidak ada lampu kota yang mengganggu
 - c. Karena pegunungan lebih dekat dengan bintang
 - d. Karena udara pegunungan lebih panas
- 17 Dalam tugas kelompok kamu ditugaskan membuat model planet dari buah, pilihan buah yang cocok untuk menggambarkan planet Jupiter adalah...
- a. Anggur
 - b. Semangka
 - c. Labu
 - d. Jeruk
- 18 Pernyataan manakah yang benar mengenai posisi matahari saat terbit dan terbenam yang dilihat oleh seorang pengamat di Newk York
- a. Matahari terbit di timur ke arah utara dan terbenam di barat ke arah utara
 - b. Matahari terbit di timur ke arah selatan dan terbenam di barat ke arah selatan
 - c. Matahari terbit di timur ke arah utara dan terbenam di barat ke arah selatan

- d. Matahari terbit di timur ke arah selatan dan terbenam di barat ke arah utara
- 19 Seorang siswa mengatakan bahwa semua planet pasti memiliki waktu satu tahun yang sama seperti di bumi karena semua planet mengelilingi matahari!
Menurutmu, apakah pernyataan tersebut benar?
- a. Karena semua planet berada di tata surya yang sama
 - b. Benar, karena Matahari memancarkan cahaya yang sama ke semua planet
 - c. Salah, karena jarak tiap planet ke Matahari berbeda sehingga waktu mengelilinginya juga berbeda
 - d. Salah, karena ukuran planet menentukan panjang tahunnya
- 20 Sistem tata surya tersusun atas Matahari dan benda-benda langit yang bergerak mengelilinginya. Sedangkan matahari berada di pusat tata surya dan tidak bergerak seperti planet lainnya
- a. Karena gaya gravitasi matahari sangat kuat dan menarik semua planet untuk mengelilinginya
 - b. Karena matahari ukurannya lebih kecil dari planet
 - c. Karena matahari memancarkan cahaya ke seluruh jagat raya
 - d. Karena matahari tidak memiliki orbit seperti planet lain

Kunci Jawaban

1. a. Bumi mengelilingi matahari karena keduanya sama-sama memiliki gaya gravitasi. Gaya gravitasi ini dipengaruhi oleh masa. Semakin besar massa semakin besar pula gaya gravitasinya
2. c. Galaksi Bimasakti, karena terlihat seperti pita cahaya
3. c. Pendapat Budi benar karena Matahari adalah pusat tata surya
4. c. Posisi relatif Bulan terhadap Bumi dan Matahari berubah
5. b. Karena rotasi bumi menyebabkan bagian Bumi menghadap dan membelakangi matahari
6. b. Satelit Bola sebagai bumi dan lampu sebagai matahari, diikat dengan benang
7. a. saturnus
8. b. tata surya
9. a. Merkurius – Venus – Bumi – Mars – Jupiter – Saturnus – Uranus – Neptunus
10. a. “Mars merah, bukan karena marah”
11. b. Bintang Proxima Centauri, karena itu adalah bintang yang berada di luar tata surya kita.
12. a. Venus memiliki atmosfer tebal yang memerangkap panas
13. c. 1, 3, dan 6
14. d. Bumi memiliki atmosfer yang dapat melindungi dari radiasi matahari dan suhu yang cocok untuk kehidupan
15. a. Neptunus, karena memiliki cincin tipis yang tidak begitu terlihat jelas dan warna kebiruannya disebabkan oleh gas metana.
16. b. Karena di pegunungan tidak ada lampu kota yang mengganggu
17. b. Semangka
18. c. Matahari terbit di timur ke arah utara dan terbenam di barat ke arah selatan
19. c. Salah, karena jarak tiap planet ke Matahari berbeda sehingga waktu mengelilinginya juga berbeda

20. a. Karena gaya gravitasi matahari sangat kuat dan menarik semua planet untuk mengelilinginya

Lampiran 10

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan	: SD Negeri 10 Ujan Mas
Kelas / Semester	: VI (Enam) / 2
Tema 9	: Menjelajah Angkasa Luar Sistem Tata Surya
Subtema 1	: Keteraturan Yang Menakjubkan
Materi	: Mengenal Galaksi Dan Sistem Tata Surya
Alokasi Waktu	: 2 x 35 Menit
Muatan	: Ilmu Pengetahuan Alam (IPA)

A. KOMPETENSI INTI

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

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi
9.1 Mendeskripsikan sistem tata surya dan posisi penyusunan tata surya	9.1.1 Menyebutkan pengertian tata surya. 9.1.2 Menjelaskan orbit dan tata surya. 9.1.3 Mendeskripsikan karakteristik planet-planet

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Setelah mempelajari pembelajaran, siswa mampu menjelaskan bahwa matahari merupakan pusat dari tata surya.
2. Melalui gambar siswa menyebutkan dan mengurutkan anggota tata surya berdasarkan jaraknya dari matahari.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Mengenal galaksi dan sistem tata surya.

Matahari adalah pusat sistem tata surya. Matahari dikelilingi oleh 8 planet dan benda-benda kecil lainnya yang tak terhitung jumlahnya. Masing-masing berada pada garis edar berbentuk elips yang disebut orbit. Selama tetap berada di orbitnya, planet-planet tersebut tidak akan saling bertabrakan. Kedelapan planet tersebut adalah Merkurius, Venus, Bumi, Mars, Jupiter, Saturnus, Uranus, dan Neptunus. Setiap planet berputar pada porosnya. Hal ini yang disebut rotasi

E. SUMBER DAN MEDIA PEMBELAJARAN

1. Sumber Pembelajaran

Buku Siswa Tema : "Tata Surya" Kelas VI (Buku Tematik Terpadu Kurikulum 2013, edisi revisi - Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2017).

2. Media pembelajaran

KOMPA (Komik Pintar IPA)

F. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Aktivitas Belajar	Waktu 20 Menit
Pembukaan	1. Guru mengucapkan salam dan menanyakan kabar kepada siswa, di lanjutkan ice breaking. 2. Guru mengajak siswa berdoa'a sebelum memulai kegiatan di pimpin oleh salah satu siswa. 3. Guru mengecek kesiapan diri dengan mengisi lembar kehadiran. 4. Siswa menyiapkan buku dan alat tulis. 5. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	5 Menit
Inti	1. Guru menuliskan judul materi yang akan di pelajari di papan tulis. 2. Guru menjelaskan pengertian tata surya. 3. Siswa mengamati gambar yang di tampilkan guru. 4. Guru meminta siswa membaca komik yang di berikan. 5. Guru membagikan lembar soal. 6. Siswa diminta mengumpulkan hasil lembar kerjanya. 7. Guru mengonfirmasi dan mengapresiasi hasil jawaban siswa.	10 Menit
Penutup	1. Siswa mampu mengemukakan hasil belajar hari ini. 2. Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. 3. Penugasan dirumah • Dengan bantuan orang tuanya, siswa diminta membuat gambar planet sistem tata surya. 4. Salam dan do'a penutup di pimpin oleh salah satu siswa.	5 Menit

G. PENILAIAN PEMBELAJARAN

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Sikap: tanggung jawab, teliti, dan disiplin.
- b. Penilaian Pengetahuan: pilihan ganda dan jawaban singkat.
- c. Penilaian Keterampilan: unjuk kerja

2. Bentuk Instrumen Penilaian

- a. Penilaian sikap.

No	Nama Peserta Didik	Aspek yang Dinilai		
		Percaya Diri	Teliti	Disiplin
1.	...			

Keterangan: 1: Kurang 2 : Cukup 3 : Baik 4 : baik sekali

- b. Penilaian pengetahuan dan keterampilan.

- 1) Pengetahuan

- 2) 9.1.3 Mendeskripsikan karakteristik planet-planet

Rubrik penilaian keterampilan

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu bimbingan
	4	3	2	1
Peserta didik mengikuti semua prosedur kegiatan	Peserta didik mampu memenuhi semua kriteria penilaian keterampilan yang telah ditetapkan	Peserta didik mampu memenuhi dua dari tiga kriteria penilaian keterampilan yang telah ditetapkan	Peserta didik memenuhi satu kriteria penilaian keterampilan yang telah ditetapkan.	Peserta didik tidak memenuhi satu pun kriteria penilaian keterampilan yang telah ditetapkan namun hadir mengikuti kegiatan.

Guru kelas

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Ria Yulia Sari'.

Ria Yulia Sari, S.Pd, Gr
NIP.198907172010012001

Lampiran 11

Data Nilai *Pretetst* dan *Posttest*

No	Nama	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
1	AMS	65	70
2	AJ	60	80
3	AA	75	85
4	AVS	60	70
5	AB	55	75
6	DTE	70	95
7	FP	60	80
8	FA	65	80
9	HA	70	95
10	JH	50	85
11	JP	65	90
12	JP	65	95
13	KW	70	80
14	LA	80	90
15	LQ	85	100
16	MA	65	85
17	MHZF	55	80
18	R	60	85
19	YA	60	85
	Jumlah rata-rata	65	84,47

Lampiran 12

Hasil Uji Validitas Butir Soal Pilihan Ganda

Butir Soal	Hasil Uji		Keterangan
	r hitung	r tabel	
1	0,518	0,396	Valid
2	0,454	0,396	Valid
3	-0,069	0,396	Tidak Valid
4	0,511	0,396	Valid
5	-0,291	0,396	Tidak Valid
6	0,583	0,396	Valid
7	0,575	0,396	Valid
8	0,416	0,396	Valid
9	0,538	0,396	Valid
10	-0,217	0,396	Tidak Valid
11	0,593	0,396	Valid
12	0,436	0,396	Valid
13	0,409	0,396	Valid
14	-0,047	0,396	Tidak Valid
15	0,557	0,396	Valid
16	0,410	0,396	Valid
17	0,552	0,396	Valid
18	0,520	0,396	Valid
19	0,473	0,396	Valid
20	0,429	0,396	Valid
21	0,667	0,396	Valid
22	0,424	0,396	Valid
23	-0,012	0,396	Tidak Valid
24	0,477	0,396	Valid
25	0,463	0,396	Valid

Analisis Kesukaran Butir Soal

Nomor Butir	Soal Mean (Output SPSS)	Kesimpulan
1	0,76	Mudah
2	0,64	Sedang
3	0,80	Mudah
4	0,64	Sedang
5	0,56	Sedang
6	0,76	Mudah
7	0,56	Sedang
8	0,72	Mudah
9	0,52	Sedang
10	0,56	Sedang
11	0,56	Sedang
12	0,72	Mudah
13	0,56	Sedang
14	0,68	Mudah
15	0,56	Sedang
16	0,52	Sedang
17	0,88	Mudah
18	0,56	Sedang
19	0,64	Sedang
20	0,60	Sedang
21	0,56	Sedang
22	0,68	Sedang
23	0,76	Mudah
24	0,72	Mudah
25	0,68	Sedang

Lampiran 13

Uji Validitas SPSS

		Soa l_1	Soa l_2	Soa l_3	Soa l_4	Soa l_5	Soa l_6	Soa l_7	Soa l_8	Soa l_9	Soa l_10	Soa l_11	Soa l_12	Soa l_13	Soa l_14	Soa l_15	Soa l_16	Soa l_17	Soa l_18	Soa l_19	Soa l_20	Soa l_21	Soa l_22	Soa l_23	Soa l_24	Soa l_25	Skor _Total
Soal _1	Pearson Correlati on	1	.16 4	.18 7	.16 4	- .30 9	.12 3	.25 7	.27 5	.39 7*	- .30 9	.25 7	.06 7	.44 5*	.01 6	.06 8	.39 7*	.08 1	.63 4**	.16 4	.11 5	.25 7	.41 8*	- .31 6	.06 7	.21 7	.518 **
	Sig. (2- tailed)		.43 4	.37 0	.43 4	.13 2	.55 9	.21 6	.18 3	.04 9	.13 2	.21 6	.75 1	.02 6	.93 9	.74 7	.04 9	.70 1	.00 1	.43 4	.58 5	.21 6	.03 8	.12 4	.75 1	.29 8	.008
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _2	Pearson Correlati on	.16 4	1	- .37 5	.30 6	- .32 9	.16 4	.17 5	.27 5	.28 0	.00 7	.51 0**	.08 9	.17 5	.02 1	.34 2	.28 0	.23 6	.00 7	.30 6	.06 8	.17 5	.20 0	.16 4	- .09 7	.02 1	.454 *
	Sig. (2- tailed)	.43 4		.06 5	.13 7	.10 8	.43 4	.40 4	.18 4	.17 5	.97 5	.00 9	.67 2	.40 4	.91 9	.09 4	.17 5	.25 6	.97 5	.13 7	.74 7	.40 4	.33 8	.43 4	.64 6	.91 9	.023
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Soal _3	Pearson Correlati on	.18 7	- .37 5	1	- .37 5	.16 1	.18 7	- .04 0	- .31 2	- .08 0	- .44 3*	.16 1	- .08 9	- .24 2	.30 0	- .24 2	- .08 0	- .18 5	.16 1	.04 2	- .20 4	- .24 2	- .12 9	.18 7	.13 4	.08 6	- .069
	Sig. (2- tailed)	.37 0	.06 5		.06 5	.44 2	.37 0	.84 8	.12 9	.70 4	.02 6	.44 2	.67 2	.24 4	.14 5	.24 4	.70 4	.37 7	.44 2	.84 3	.32 8	.24 4	.54 0	.37 0	.52 4	.68 4	.745
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _4	Pearson Correlati on	.16 4	.30 6	- .37 5	1	- .16 1	- .03 1	.17 5	.27 5	.28 0	.17 5	.17 5	.08 9	.34 2	.02 1	.51 0**	- .05 3	.23 6	.34 2	.13 2	.06 8	.34 2	.37 9	- .03 1	.08 9	.20 0	.511 **
	Sig. (2- tailed)	.43 4	.13 7	.06 5		.44 2	.88 2	.40 4	.18 4	.17 5	.40 4	.40 4	.67 2	.09 4	.91 9	.00 9	.80 0	.25 6	.09 4	.53 0	.74 7	.09 4	.06 2	.88 2	.67 2	.33 8	.009
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _5	Pearson Correlati on	- .30 9	- .32 9	.16 1	- .16 1	1	.06 8	.18 8	- .55 3**	- .36 8	.02 6	- .29 9	- .01 4	- .29 9	.08 3	- .13 6	- .36 8	- .07 9	- .29 9	- .32 9	- .06 6	- .13 6	- .43 5*	- .12 1	.16 5	- .09 0	- .291
	Sig. (2- tailed)	.13 2	.10 8	.44 2	.44 2		.74 7	.36 7	.00 4	.07 1	.90 2	.14 7	.94 6	.14 7	.69 4	.51 6	.07 1	.70 6	.14 7	.10 8	.75 5	.51 6	.03 0	.56 5	.43 0	.66 9	.158
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Soal _6	Pearson Correlati on	.12 3	.16 4	.18 7	- .03 1	.06 8	1	.44 5*	.06 7	.21 0	- .30 9	.44 5*	.48 4*	.06 8	.01 6	.25 7	.02 2	.36 9	.06 8	.35 9	.30 6	.44 5*	- .18 5	.12 3	.69 3**	.21 7	.583 **
	Sig. (2- tailed)	.55 9	.43 4	.37 0	.88 2	.74 7		.02 6	.75 1	.31 4	.13 2	.02 6	.01 4	.74 7	.93 9	.21 6	.91 5	.07 0	.74 7	.07 8	.13 7	.02 6	.37 7	.55 9	.00 0	.29 8	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _7	Pearson Correlati on	.25 7	.17 5	- .04 0	.17 5	.18 8	.44 5*	1	.16 5	.11 6	- .29 9	.18 8	.34 5	.02 6	- .09 0	.18 8	.11 6	.41 7*	.35 1	.34 2	.26 3	.35 1	.08 3	.06 8	.34 5	.25 6	.575 **
	Sig. (2- tailed)	.21 6	.40 4	.84 8	.40 4	.36 7	.02 6		.43 0	.58 0	.14 7	.36 7	.09 2	.90 2	.66 9	.36 7	.58 0	.03 8	.08 6	.09 4	.20 4	.08 6	.69 4	.74 7	.09 2	.21 7	.003
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _8	Pearson Correlati on	.27 5	.27 5	- .31 2	.27 5	- .55 3**	.06 7	.16 5	1	.29 2	- .01 4	- .01 4	.20 6	.34 5	- .04 6	- .01 4	.47 1*	.31 8	.34 5	.27 5	.03 6	.34 5	.52 7**	- .14 2	- .19 0	- .04 6	.416 *
	Sig. (2- tailed)	.18 3	.18 4	.12 9	.18 4	.00 4	.75 1	.43 0		.15 6	.94 6	.94 6	.32 2	.09 2	.82 8	.94 6	.01 8	.12 1	.09 2	.18 4	.86 3	.09 2	.00 7	.49 9	.36 2	.82 8	.039
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Soal _9	Pearson Correlati on	.39 7*	.28 0	- .08 0	.28 0	- .36 8	.21 0	.11 6	.29 2	1	- .04 5	.11 6	.11 4	.60 0**	- .31 6	.43 9*	.03 8	.38 4	.11 6	- .05 3	.19 6	.43 9*	.19 9	- .16 5	.29 2	.54 2**	.538 **
	Sig. (2- tailed)	.04 9	.17 5	.70 4	.17 5	.07 1	.31 4	.58 0	.15 6		.83 0	.58 0	.58 7	.00 2	.12 4	.02 8	.85 5	.05 8	.58 0	.80 0	.34 7	.02 8	.34 0	.43 1	.15 6	.00 5	.006
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _10	Pearson Correlati on	- .30 9	.00 7	- .44 3*	.17 5	.02 6	- .30 9	- .29 9	- .01 4	- .04 5	1	- .29 9	- .01 4	.18 8	- .43 5*	.18 8	- .20 6	- .32 7	- .29 9	.00 7	- .23 0	- .13 6	- .26 3	.06 8	- .01 4	- .26 3	- .217
	Sig. (2- tailed)	.13 2	.97 5	.02 6	.40 4	.90 2	.13 2	.14 7	.94 6	.83 0		.14 7	.94 6	.36 7	.03 0	.36 7	.32 2	.11 0	.14 7	.97 5	.26 8	.51 6	.20 5	.74 7	.94 6	.20 5	.296
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _11	Pearson Correlati on	.25 7	.51 0**	.16 1	.17 5	- .29 9	.44 5*	.18 8	- .01 4	.11 6	- .29 9	1	.16 5	.02 6	.08 3	.35 1	.27 7	.16 9	.35 1	.34 2	.26 3	.35 1	.08 3	.25 7	.34 5	.25 6	.593 **
	Sig. (2- tailed)	.21 6	.00 9	.44 2	.40 4	.14 7	.02 6	.36 7	.94 6	.58 0	.14 7		.43 0	.90 2	.69 4	.08 6	.17 9	.42 0	.08 6	.09 4	.20 4	.08 6	.69 4	.21 6	.09 2	.21 7	.002
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Soal _12	Pearson Correlati on	.06 7	.08 9	- .08 9	.08 9	- .01 4	.48 4*	.34 5	.20 6	.11 4	- .01 4	.16 5	1	- .01 4	- .04 6	.16 5	.29 2	.04 4	- .01 4	.46 0*	.03 6	.52 4**	- .04 6	.06 7	.20 6	- .04 6	.436 *
	Sig. (2- tailed)	.75 1	.67 2	.67 2	.67 2	.94 6	.01 4	.09 2	.32 2	.58 7	.94 6	.43 0		.94 6	.82 8	.43 0	.15 6	.83 5	.94 6	.02 1	.86 3	.00 7	.82 8	.75 1	.32 2	.82 8	.029
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _13	Pearson Correlati on	.44 5*	.17 5	- .24 2	.34 2	- .29 9	.06 8	.02 6	.34 5	.60 0**	.18 8	.02 6	- .01 4	1	- .43 5*	.35 1	.11 6	.16 9	.18 8	.00 7	.09 9	.35 1	.25 6	- .12 1	- .01 4	.08 3	.409 *
	Sig. (2- tailed)	.02 6	.40 4	.24 4	.09 4	.14 7	.74 7	.90 2	.09 2	.00 2	.36 7	.90 2	.94 6		.03 0	.08 6	.58 0	.42 0	.36 7	.97 5	.63 9	.08 6	.21 7	.56 5	.94 6	.69 4	.042
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _14	Pearson Correlati on	.01 6	.02 1	.30 0	.02 1	.08 3	.01 6	- .09 0	- .04 6	- .31 6	- .43 5*	.08 3	- .04 6	- .43 5*	1	- .26 3	.19 9	.01 1	.08 3	.02 1	- .21 0	- .26 3	.26 5	.01 6	- .04 6	- .28 7	-.047
	Sig. (2- tailed)	.93 9	.91 9	.14 5	.91 9	.69 4	.93 9	.66 9	.82 8	.12 4	.03 0	.69 4	.82 8	.03 0		.20 5	.34 0	.96 0	.69 4	.91 9	.31 4	.20 5	.20 1	.93 9	.82 8	.16 5	.823
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Soal _15	Pearson Correlati on	.06 8	.34 2	- .24 2	.51 0**	- .13 6	.25 7	.18 8	- .01 4	.43 9*	.18 8	.35 1	.16 5	.35 1	- .26 3	1	- .04 5	.41 7*	.02 6	.00 7	.26 3	.51 3**	- .09 0	.06 8	.34 5	.42 8*	.557 **
	Sig. (2- tailed)	.74 7	.09 4	.24 4	.00 9	.51 6	.21 6	.36 7	.94 6	.02 8	.36 7	.08 6	.43 0	.08 6	.20 5		.83 0	.03 8	.90 2	.97 5	.20 4	.00 9	.66 9	.74 7	.09 2	.03 3	.004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _16	Pearson Correlati on	.39 7*	.28 0	- .08 0	- .05 3	- .36 8	.02 2	.11 6	.47 1*	.03 8	- .20 6	.27 7	.29 2	.11 6	.19 9	- .04 5	1	.13 8	.27 7	.44 7*	.19 6	.11 6	.54 2**	.02 2	- .24 3	- .14 4	.410 *
	Sig. (2- tailed)	.04 9	.17 5	.70 4	.80 0	.07 1	.91 5	.58 0	.01 8	.85 5	.32 2	.17 9	.15 6	.58 0	.34 0	.83 0		.51 1	.17 9	.02 5	.34 7	.58 0	.00 5	.91 5	.24 3	.49 2	.042
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _17	Pearson Correlati on	.08 1	.23 6	- .18 5	.23 6	- .07 9	.36 9	.41 7*	.31 8	.38 4	- .32 7	.16 9	.04 4	.16 9	.01 1	.41 7*	.13 8	1	.16 9	- .02 1	.45 2*	.41 7*	.27 4	- .20 8	.31 8	.53 8**	.552 **
	Sig. (2- tailed)	.70 1	.25 6	.37 7	.25 6	.70 6	.07 0	.03 8	.12 1	.05 8	.11 0	.42 0	.83 5	.42 0	.96 0	.03 8	.51 1		.42 0	.92 2	.02 3	.03 8	.18 4	.32 0	.12 1	.00 6	.004
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Soal _18	Pearson Correlati on	.63 4**	.00 7	.16 1	.34 2	- .29 9	.06 8	.35 1	.34 5	.11 6	- .29 9	.35 1	- .01 4	.18 8	.08 3	.02 6	.27 7	.16 9	1	.34 2	.09 9	.18 8	.60 1**	- .30 9	.16 5	.25 6	.520 **
	Sig. (2- tailed)	.00 1	.97 5	.44 2	.09 4	.14 7	.74 7	.08 6	.09 2	.58 0	.14 7	.08 6	.94 6	.36 7	.69 4	.90 2	.17 9	.42 0		.09 4	.63 9	.36 7	.00 1	.13 2	.43 0	.21 7	.008
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _19	Pearson Correlati on	.16 4	.30 6	.04 2	.13 2	- .32 9	.35 9	.34 2	.27 5	- .05 3	.00 7	.34 2	.46 0*	.00 7	.02 1	.00 7	.44 7*	- .02 1	.34 2	1	- .10 2	.00 7	.37 9	.35 9	.08 9	- .15 7	.473 *
	Sig. (2- tailed)	.43 4	.13 7	.84 3	.53 0	.10 8	.07 8	.09 4	.18 4	.80 0	.97 5	.09 4	.02 1	.97 5	.91 9	.97 5	.02 5	.92 2	.09 4		.62 7	.97 5	.06 2	.07 8	.67 2	.45 3	.017
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _20	Pearson Correlati on	.11 5	.06 8	- .20 4	.06 8	- .06 6	.30 6	.26 3	.03 6	.19 6	- .23 0	.26 3	.03 6	.09 9	- .21 0	.26 3	.19 6	.45 2*	.09 9	- .10 2	1	.42 8*	.14 0	- .26 8	.40 0*	.66 5**	.429 *
	Sig. (2- tailed)	.58 5	.74 7	.32 8	.74 7	.75 5	.13 7	.20 4	.86 3	.34 7	.26 8	.20 4	.86 3	.63 9	.31 4	.20 4	.34 7	.02 3	.63 9	.62 7		.03 3	.50 4	.19 6	.04 8	.00 0	.032
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Soal _21	Pearson Correlati on	.25 7	.17 5	- .24 2	.34 2	- .13 6	.44 5*	.35 1	.34 5	.43 9*	- .13 6	.35 1	.52 4**	.35 1	- .26 3	.51 3**	.11 6	.41 7*	.18 8	.00 7	.42 8*	1 3	.08 3	- .12 1	.34 5	.42 8*	.667 **
	Sig. (2- tailed)	.21 6	.40 4	.24 4	.09 4	.51 6	.02 6	.08 6	.09 2	.02 8	.51 6	.08 6	.00 7	.08 6	.20 5	.00 9	.58 0	.03 8	.36 7	.97 5	.03 3		.69 4	.56 5	.09 2	.03 3	.000
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _22	Pearson Correlati on	.41 8*	.20 0	- .12 9	.37 9	- .43 5*	- .18 5	.08 3	.52 7**	.19 9	- .26 3	.08 3	- .04 6	.25 6	.26 5	- .09 0	.54 2**	.27 4	.60 1**	.37 9	.14 0	.08 3	1 3	- .18 5	- .23 7	.08 1	.424 *
	Sig. (2- tailed)	.03 8	.33 8	.54 0	.06 2	.03 0	.37 7	.69 4	.00 7	.34 0	.20 5	.69 4	.82 8	.21 7	.20 1	.66 9	.00 5	.18 4	.00 1	.06 2	.50 4	.69 4		.37 7	.25 4	.70 1	.035
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _23	Pearson Correlati on	- .31 6	.16 4	.18 7	- .03 1	- .12 1	.12 3	.06 8	- .14 2	- .16 5	.06 8	.25 7	.06 7	- .12 1	.01 6	.06 8	.02 2	- .20 8	- .30 9	.35 9	- .26 8	- .12 1	- .18 5	1 3	- .14 2	- .38 5	- .017
	Sig. (2- tailed)	.12 4	.43 4	.37 0	.88 2	.56 5	.55 9	.74 7	.49 9	.43 1	.74 7	.21 6	.75 1	.56 5	.93 9	.74 7	.91 5	.32 0	.13 2	.07 8	.19 6	.56 5	.37 7		.49 9	.05 7	.935
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Soal _24	Pearson Correlati on	.067	- .097	.134	.089	.165	.693**	.345	- .190	.292	- .014	.345	.206	- .014	- .046	.345	- .243	.318	.165	.089	.400*	.345	- .237	- .142	1	.527**	.477*
	Sig. (2- tailed)	.751	.646	.524	.672	.430	.000	.092	.362	.156	.946	.092	.322	.946	.828	.092	.243	.121	.430	.672	.048	.092	.254	.499		.007	.016
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Soal _25	Pearson Correlati on	.217	.021	.086	.200	- .090	.217	.256	- .046	.542**	- .263	.256	- .046	.083	- .287	.428*	- .538**	.256	- .157	.665**	.428*	.081	- .385	.527**	1	.463*	
	Sig. (2- tailed)	.298	.919	.684	.338	.669	.298	.217	.828	.005	.205	.217	.828	.694	.165	.033	.492	.006	.217	.453	.000	.033	.701	.057	.007		.020
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25
Skor _Tot al	Pearson Correlati on	.518**	.454*	- .069	.511**	- .291	.583**	.575**	.416*	.538**	- .217	.593**	.436*	.409*	- .047	.557**	.410*	.552**	.520**	.473*	.429*	.667**	.424*	- .017	.477*	.463*	1
	Sig. (2- tailed)	.008	.023	.745	.009	.158	.002	.003	.039	.006	.296	.002	.029	.042	.823	.004	.042	.004	.008	.017	.032	.000	.035	.935	.016	.020	
	N	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25	25

Lampiran 14

Hasil Uji Reliabilitas SPSS

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	25	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	25	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.744	25

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Squared Multiple Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
Soal_1	15.44	18.090	.441	.	.726
Soal_2	15.56	18.173	.360	.	.730
Soal_3	15.40	20.333	-.158	.	.760
Soal_4	15.56	17.923	.423	.	.726
Soal_5	15.64	21.490	-.390	.	.779
Soal_6	15.44	17.840	.512	.	.721
Soal_7	15.64	17.573	.491	.	.720
Soal_8	15.48	18.427	.325	.	.733

Soal_9	15.68	17.727	.449	.	.723
Soal_10	15.64	21.157	-.321	.	.775
Soal_11	15.64	17.490	.512	.	.719
Soal_12	15.48	18.343	.347	.	.731
Soal_13	15.64	18.323	.308	.	.733
Soal_14	15.52	20.343	-.152	.	.763
Soal_15	15.64	17.657	.471	.	.722
Soal_16	15.68	18.310	.309	.	.733
Soal_17	15.32	18.393	.497	.	.726
Soal_18	15.64	17.823	.429	.	.725
Soal_19	15.56	18.090	.381	.	.729
Soal_20	15.60	18.250	.332	.	.732
Soal_21	15.64	17.157	.596	.	.712
Soal_22	15.52	18.343	.330	.	.732
Soal_23	15.44	20.173	-.114	.	.758
Soal_24	15.48	18.177	.392	.	.728
Soal_25	15.52	18.177	.373	.	.729

Lampiran 15

Hasil Uji Normalitas SPSS

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Nilai_IPA	.184	19	.089	.948	19	.363
Nilai_IPA	.159	19	.200 [*]	.951	19	.403

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Lampiran 16

Hasil Uji Homogenitas SPSS

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar IPA	Based on Mean	.002	1	36	.963
	Based on Median	.000	1	36	1.000
	Based on Median and with adjusted df	.000	1	35.696	1.000
	Based on trimmed mean	.001	1	36	.978

Lampiran 17

Hasil Uji Hipotesis SPSS

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Preetest	65.00	19	8.660	1.987
	Posttest	84.47	19	8.316	1.908

Paired Samples Correlations			
		N	Sig.

Paired Samples Test									
		Paired Differences					t	df	Sig. (2-tailed)
			Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference				
					Mean	Lower			
Pair 1	Preetest - Posttest	-19.474	7.975	1.830	-23.317	-15.630	-10.644	18	.000

Lampiran 18

Dokumentasi kegiatan penelitian







Lampiran 19

BIODATA PENULIS



Nama	: Muttia Purnamasari
Nim	: 21591139
Prodi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas	: Tarbiyah
Nama Ayah	: Dirman. S
Nama Ibu	: Asmara Wati
Tempat/Tanggal Lahir	: Bumi Sari, 18 Maret 2003
Alamat	: Pungguk Meranti, Kec Ujan Mas
Email	: muttiaps888@gmail.com
Anak ke	: 2 dari 3 Bersaudara
Riwayat Pendidikan	: SD Negeri 07 Ujan Mas SMP Negeri 01 Ujan Mas SMK Negeri 01 Rejang Lebong Institut Agama Islam Negri Curup