

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP
KEMAMPUAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS IV SD
NEGERI GADU 01**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

Dwi Hartono

34301900002

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG**

2023

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP
KETERAMPILAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS IV SD
NEGERI GADU 01**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh

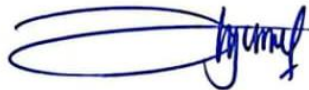
Dwi Hartono

34301900002

Menyetujui untuk diajukan pada ujian sidang skripsi

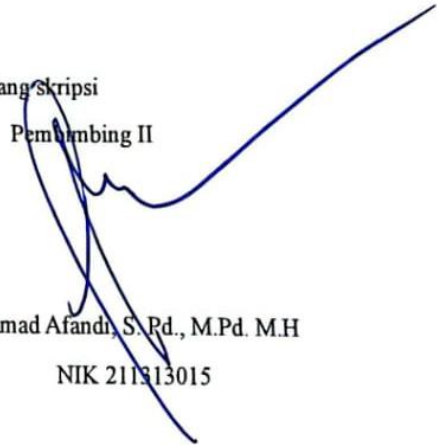
Pembimbing I

Pembimbing II



Yunita Sari, S.Pd., M.Pd.

NIK 211315025



Dr. Muhamad Afandi, S. Pd., M.Pd. M.H

NIK 211313015

Mengetahui,

Ketua Program Studi,



Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd.

NIK 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS IV SD NEGERI GADU 01

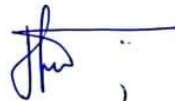
Disusun dan Dipersiapkan Oleh


Dwi Hartono


34301900002


Telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 23 Agustus 2023 Dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji : Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd. ()
(NIK 211312012)

Penguji 1 : Yulina Ismiyanti, S. Pd., M.Pd. ()
(NIK 211314022)

Penguji 2 : Dr. Muhamad Afandi, S. Pd., M.Pd. M.H ()
(NIK 211313015)

Penguji 3 : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd ()
(NIK 211315025)

Semarang, 11 September 2023
Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Dekan,



Dr. Turahmat, S.Pd.,M.Pd.

NIK 2113112011

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini.

Nama : Dwi Hartono
NIM : 34301900002
Program studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyetujui skripsi dengan judul :

PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS IV SD NEGERI GADU 01.

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 13 September 2023

Yang membuat pernyataan,



Dwi Hartono

NIM. 34301900002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN MOTTO

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

فَمَنْ لَمْ يَذُقْ مَرَّ التَّعَلُّمِ سَاعَةً *تَجَرَّعَ ذَلَّ الْجَهْلِ طُولَ حَيَاتِهِ

“Barang siapa belum merasakan susahnya menuntut ilmu walau sesaat, maka ia akan merasakan hinanya kebodohan seumur hidupnya. “

“Riwayat imam syafi’I”

PERSEMBAHAN

Dengan rasa syukur Alhamdulillah, dengan selesainya skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Allah SWT, Tuhan semesta alam yang telah memberikan banyak ilmu dan ridhonya sehingga saya bisa sampai pada titik ini
2. Diri saya sendiri yang sudah berjuang menempuh gelar sarjana pendidikan mulai dari awal menjadi mahasiswa hingga mendapatkan gelar sarjana.
3. Kedua orang tua saya yang paling saya sayangi, Bapak Ngarno dan Almh. Ibu Supangati yang selalu memberikan dukungan, doa, nasehat serta motivasi dan terima kasih kepada orang tua saya yang selalu mengusahakan apa yang saya inginkan terutama dalam hal Pendidikan dari Sekolah dasar sampai di bangku kuliah. Sepenuhnya saya dedikasikan untuk almarhumah ibu saya bahwa perjuangan anaknya bukanlah hal yang sia-sia.
4. Saudara saya yakni Sudarsono.
5. Semua elemen yang turut mendukung terselesaikannya skripsi ini yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu.

ABSTRAK

Dwi Hartono, 2023. Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas IV SD Negeri Gadu 01, Skripsi. Program studi Pendidikan guru sekolah dasar. Fakultas keguruan dan ilmu Pendidikan. Universitas Islam Sultan Agung Semarang. Pembimbing I : Yunita Sari, S.Pd.,M.Pd, Pembimbing II : Dr. Muhamad Afandi, S. Pd., M.Pd.

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut yang dilakukan oleh Jaedun, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan *treatment*/perlakuan terhadap subjek yang akan diteliti. Desain yang digunakan *pre-experimental design* dengan jenis desain *one group pretest-posttest*. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca intensif siswa SD Negeri Gadu 01. Variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan media komik sebagai variabel independen (variabel bebas) dan kemampuan membaca intensif sebagai variabel dependen (variabel terikat) pada siswa kelas IV SD Negeri Gadu 01. Berdasarkan rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Gadu 01 pada siswa kelas IV berjumlah 9 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penelitian dengan judul “Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas IV”. Dari data pre test yang diperoleh rata-rata hasil yang didapatkan siswa yaitu 25,22 kemudian dilakukan post test dengan menerapkan media komik maka memperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 34,22. Berdasarkan uji N-gain score persen memperoleh hasil 62,94% sehingga termasuk kategori cukup efektif. Berdasarkan Uji Paired sample T test yang telah dilakukan hasil signifikansi (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata antara hasil belajar pada data pre test dan post test.

Kata kunci : pengaruh media, media komik, membaca intensif,

ABSTRACT

Dwi Hartono, 2023. The Influence of Comic Learning Media on the Intensive Reading Skills of Grade IV Students at SD Negeri Gadu 01, Thesis. Elementary school teacher education study program. Faculty of Teacher Training and Education. Sultan Agung Islamic University, Semarang. Advisor I : Yunita Sari, S.Pd., M.Pd, Advisor II : Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd.

In this study the authors used the type of experimental research. According to what was done by Jaedun, experimental research is research conducted by providing treatment to the subject to be studied. The design used was a pre-experimental design with the type of one group pretest-posttest design. The purpose of this study was to determine whether there was an effect of the use of comic media on the intensive reading ability of SD Negeri Gadu 01 students. The variables in this study were the use of comic media as the independent variable and the ability to read intensively as the dependent variable in class students IV SD Negeri Gadu 01. Based on the formulation of the problem, hypothesis and results of research conducted at SD Negeri Gadu 01 in class IV students totaling 9, it can be concluded that there is a positive and significant influence on the research entitled "The Influence of Comic Media on Reading Skills Class IV Student Intensive". From the pre-test data obtained, the average result obtained by students was 25.22, then a post-test was carried out by applying comic media to obtain an average student learning outcome of 34.22. Based on the N test, the gain score percent obtained a result of 62.94% so that it was included in the quite effective category. Based on the Paired sample T test that has been carried out the results of a significance (2-tailed) of 0.000 ± 0.05 so that H_0 is rejected and H_a is accepted, there is a significant or real difference between learning outcomes in the pre-test and post-test data.

Keywords: *influence of the media, comic media, intensive reading,*

KATA PENGANTAR

Assalamualaikum Wr. Wb.

Puji syukur kami panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat serta inayah-Nya kepada peneliti, sehingga dapat melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS IV SD NEGERI GADU 01” dengan baik dan lancar. Ucapan rasa terimakasih sedalam-dalamnya tidak lupa kami ucapkan kepada semua pihak terkait yang memberikan bantuan dalam hal bimbingan dan arahan, baik secara moral maupun bantuan lain yang sangat besar maknanya bagi peneliti. Ucapan terimakasih peneliti sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Gunarto, SH., M.Hum. selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, SPd., M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika, S.Pd., M.Pd., Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Unissula Semarang.
4. Yunita Sari, S.Pd., M.Pd. selaku dosen Pembimbing I Skripsi.
5. Dr. Muhamad Afandi, S. Pd., M.Pd. M.H selaku dosen Pembimbing II Skripsi.
6. Ibu Faridatun Nafiah, S.Pd SD Kepala Sekolah Dasar Negeri Gadu 01 kec. Margoyoso Kab.Pati
7. Siswa kelas IV SD Negeri Negeri Gadu 01 yang berperan serta membantu dalam proses penelitian.
8. Kepada kedua orang tua yang selalu memberikan semangat dan doa selama proses pengerjaan skripsi ini berjalan dari awal hingga akhir.

Peneliti menyadari bahwa dalam pembuatan penelitian skripsi ini masih ditemui banyak kekurangan sehingga hasil yang diperoleh masih jauh dari kesempurnaan. Peneliti berharap kepada semua pihak agar dapat memberikan kritik

dan saran yang bersifat membangun sebagai bahan masukan bagi proses penelitian di kemudian hari. Semoga hasil penelitian yang dilakukan ini dapat diambil manfaat bagi para pembaca.

Wassalamualaikum Wr. Wb.

Pati, 31 Januari 2023

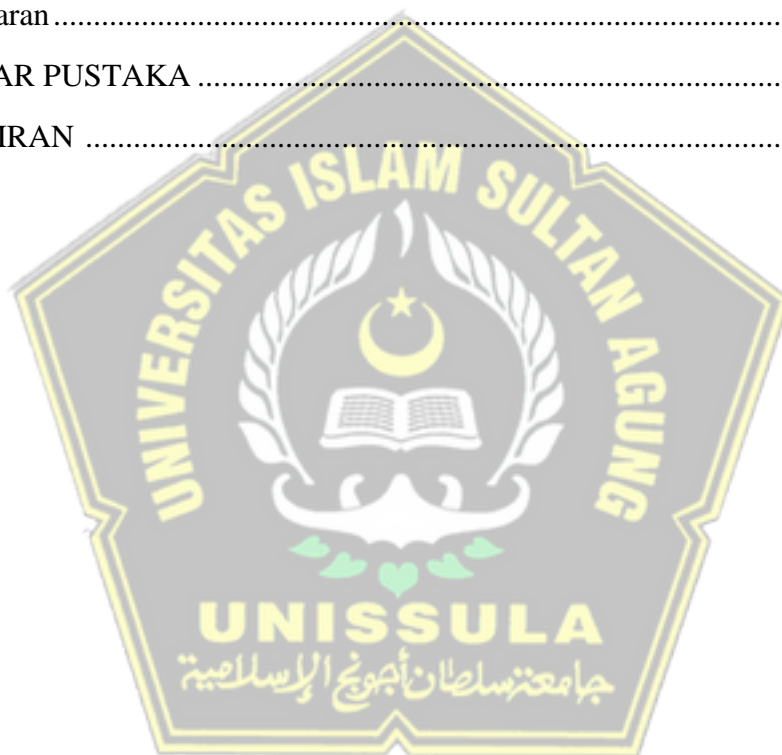


Dwi Hartono
34301900002

DAFTAR ISI

| | |
|--|-----------|
| Lembar persetujuan pembimbing | ii |
| Lembar pengesahan | iii |
| Pernyataan keaslian | iv |
| Motto dan persembahan motto | v |
| Abstrak | vi |
| Kata pengantar | viii |
| Daftar isi | x |
| Daftar tabel | xii |
| Daftar lampiran | xiii |
| BAB 1 PENDAHULUAN | 1 |
| A. Latar belakang masalah..... | 1 |
| B. Identifikasi masalah | 5 |
| C. Pembatasan masalah..... | 5 |
| D. Rumusan masalah..... | 5 |
| E. Tujuan penelitian..... | 6 |
| F. Manfaat penelitian..... | 6 |
| BAB II KAJIAN PUSTAKA | 7 |
| A. Kajian teori | 7 |
| B. Penelitian yang relevan | 20 |
| C. Kerangka berpikir..... | 21 |
| BAB III METODE PENELITIAN | 24 |
| A. Desain penelitian..... | 24 |
| B. Populasi dan sampel..... | 25 |
| 1. Populasi | 25 |
| 2. Sampel | 25 |
| C. Teknik pengumpulan data..... | 26 |
| D. Instrument penelitian..... | 26 |
| E. Teknik analisis data..... | 28 |
| 1. Analisis instrument tes | 28 |

| | |
|--|----|
| 2. Analisis data | 31 |
| F. Jadwal penelitian | 34 |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN | 35 |
| A. Deskripsi Data Penelitian | 35 |
| B. Hasil Analisis data penelitian | 36 |
| C. Pembahasan | 44 |
| BAB V PENUTUP | 50 |
| A. Kesimpulan | 50 |
| B. Saran | 50 |
| DAFTAR PUSTAKA | 52 |
| LAMPIRAN | 55 |



DAFTAR TABEL

| | |
|--|----|
| Tabel 3.1 Desain penelitian one group pretest-posttest | 24 |
| Tabel 3.2 Kisi – kisi instrument penelitian | 27 |
| Tabel 3.3 Interpretasi nilai r | 29 |
| Tabel 3.4 Klasifikasi daya pembeda | 30 |
| Tabel 3.5 Klasifikasi indeks kesukaran soal | 31 |
| Tabel 3.6 Jadwal rencana penelitian | 34 |
| Tabel 4.1 Hasil uji reliabilitas | 37 |
| Tabel 4.2 Klasifikasi daya pembeda | 38 |
| Tabel 4.3 Klasifikasi indeks kesukaran soal | 38 |
| Tabel 4.4 Hasil uji tingkat kesukaran soal | 39 |
| Tabel 4.5 Hasil uji normalitas data awal | 40 |
| Tabel 4.6 Hasil uji normalitas data akhir | 41 |
| Tabel 4.7 Hasil paired sampel T-test | 42 |
| Tabel 4.8 Pembagian N gain score | 43 |
| Tabel 4.9 Kategori tafsiran efektifitas Ngain | 43 |
| Tabel 4.10 Grafik perolehan <i>pretest-posttest</i> | 46 |

DAFTAR LAMPIRAN

| | |
|---|----|
| Lampiran 1 Surat izin penelitian | 56 |
| Lampiran 2 Surat setelah penelitian | 57 |
| Lampiran 3 Daftar nama siswa kelas uji coba | 58 |
| Lampiran 4 Daftar nama siswa kelas eksperimen | 59 |
| Lampiran 5 Kisi-kisi soal tes | 60 |
| Lampiran 6 Soal uji coba | 62 |
| Lampiran 7 Uji validitas butir soal uji coba | 63 |
| Lampiran 8 rekapitulasi perhitungan validitas | 64 |
| Lampiran 9 Rekapitulasi hasil uji coba instrument | 65 |
| Lampiran 10 Uji reliabilitas butir soal uji coba | 66 |
| Lampiran 11 Uji daya pembeda butir soal uji coba | 67 |
| Lampiran 12 Hasil analisis daya pembeda | 68 |
| Lampiran 13 Uji tingkat kesukaran soal untuk uji coba | 69 |
| Lampiran 14 silabus/ATP | 70 |
| Lampiran 15 RPP | 71 |
| Lampiran 16 Kisi Kisi soal | 76 |
| Lampiran 17 Soal pretest | 78 |
| Lampiran 18 Soal posttest | 79 |
| Lampiran 19 Kunci jawaban pretest & posttest | 80 |
| Lampiran 20 pedoman penskoran | 81 |
| Lampiran 21 Hasil kerja <i>pretest</i> siswa | 82 |
| Lampiran 22 Hasil kerja <i>posttest</i> siswa | 8 |

| | |
|--|----|
| Lampiran 23 Daftar nilai <i>pretest</i> | 86 |
| Lampiran 24 Daftar nilai <i>posttest</i> | 87 |
| Lampiran 25 Uji normalitas <i>pretest</i> | 88 |
| Lampiran 26 Uji normalitas <i>posttest</i> | 90 |
| Lampiran 27 Paired sample T test | 92 |
| Lampiran 28 Hasil uji gain ternormalisasi | 93 |
| Lampiran 29 Dokumentasi penelitian | 94 |



BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar belakang masalah

Pendidikan Sekolah Dasar merupakan sebuah perwujudan dalam usaha mencerdaskan kehidupan bangsa. Sebagaimana dijelaskan dalam amanat UUD 1945 pasal 31 ayat 3 yang menjelaskan pemerintah wajib mengupayakan suatu sistem pendidikan nasional yang bertujuan untuk menanamkan sifat ketaqwaan, nasionalisme dan budi pekerti pada siswa agar dapat menyelesaikan berbagai macam permasalahan di lingkungan sekitar tempat tinggalnya.

Bahasa merupakan alat/media berkomunikasi yang mempunyai peran penting dalam menyampaikan pendapat, dan tentunya untuk keberhasilan siswa dalam mempelajari bidang studi. Melalui bahasa manusia dapat saling berhubungan antar satu orang dengan yang lainnya. Melalui bahasa seseorang dapat menyampaikan pesan, perasaan, pikiran, gagasan, dan pengalamannya kepada orang lain. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Destiana, D. 2019) mengungkapkan bahwasanya Keterampilan berbahasa mencakup empat aspek, yaitu keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan membaca, dan keterampilan menulis.

Keterampilan yang utama yang harus dimiliki siswa di Sekolah Dasar adalah keterampilan membaca, menulis, dan berhitung. Keterampilan tersebut sebagai dasar untuk mengembangkan diri dan sebagai jembatan dalam mempelajari pelajaran lain. Pemerintah sebagai pemegang kebijakan perlu mengoptimalkan fungsi kemitraan tri pusat pendidikan dalam penyelenggaraan pendidikan karakter, terutama sekolah (Santika & Sudiana, n.d.).

Membaca merupakan proses belajar yang efektif, karena dalam belajar siswa harus mempunyai dasar minimal yakni membaca agar mereka

tahu materi yang dipelajari. Membaca merupakan jendela dunia, artinya segala informasi dapat diketahui oleh seseorang melalui membaca. Siswa yang sering membaca akan lebih banyak memiliki informasi daripada siswa yang jarang membaca. Apabila banyak membaca, akan menambah kosakata, menambah pengetahuan, daya nalar, yang berdampak pada kemampuan siswa tidak seajar.

Dalam UU, Sisdiknas (2003 No.20 Tahun 2003) pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab. Peserta didik kelas IV SD sederajat merupakan kategori kelas tinggi pada jenjangnya. Peserta didik kelas IV SD Rata-rata menempati usia 9-10 tahun yang umumnya sudah matang dalam keterampilan membaca dan menulis, tetapi mereka tidak hanya sekedar ditekankan dalam lancar membaca sebuah teks saja.

Walaupun masuk dalam kategori siswa yang sudah mampu berfikir masih ada beberapa peserta didik kelas IV sekolah dasar yang belum bisa memahami sebuah bacaan dan membuat karya tulis dengan baik dan benar.

Dalam hal ini akan menjadi sebuah hambatan bagi peserta didik dalam hal pemahaman dikarenakan peserta didik yang mengalami hambatan pada intelektual bisa berpengaruh terhadap pengetahuan yang dimiliki.

Dari hasil observasi dan wawancara yang dilakukan oleh penulis pada hari senin, tanggal 02, bulan January tahun 2023 di SDN GADU 01. Wawancara kepada ibu Faridatun Nafiah, S.Pd SD mengatakan bahwa program literasi siswa sudah diterapkan sejak dulu di sekolah sampai saat ini yang menggunakan kurikulum merdeka dan sudah di tunjang dengan fasilitas perpustakaan sekolah yang cenderung lengkap untuk media membaca anak. Namun dalam penerapannya kurang maksimal , seperti administrasi pada peminjaman buku oleh siswa, buku yang kurang *update*

untuk peserta didik, dan waktu dalam penerapan atau praktek, karena anak sudah full dalam sebuah pembelajaran dan focus bermain jika di jam istirahat.

Membaca dijadikan topik utama dalam penulisan ini. Secara spesifik pembelajaran membaca di Sekolah Dasar difokuskan pada membaca intensif. Dalam tahap observasi sebelumnya penulis mendapati adanya permasalahan dalam pembelajaran siswa terkait kemampuan membaca maupun memahami soal, maka dari itu penulis melakukan sebuah observasi dan penelitian sehingga mendapati sebuah gagasan membuat media pembelajaran berbasis komik dalam hal meningkatkan kemampuan membaca intensif siswa. Artinya membaca yang sungguh-sungguh dalam memahami isi bacaan, Seseorang yang memiliki keterampilan membaca yang baik, akan lebih mudah memahami isi wacana yang dibacanya. Membaca intensif merupakan salah satu jenis keterampilan membaca. Manfaat keterampilan membaca intensif adalah seseorang akan lebih mudah mendapatkan pengetahuan dan pemahaman secara mendalam.

Keberhasilan siswa dalam mencapai tujuan pendidikan tergantung dari proses belajar mengajar yang diajarkan oleh pendidik. Siswa diharapkan memiliki kualitas pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Untuk meningkatkan mutu pendidikan, diperlukan adanya strategi dan media pembelajaran yang melibatkan keaktifan siswa dalam proses belajar mengajar.

Banyak hal yang dapat dilakukan guru untuk menciptakan pembelajaran yang bermakna, di antaranya menggunakan berbagai media pembelajaran. Berbicara tentang media pembelajaran maka tidak lepas dari fungsi, peranan dan manfaat media pembelajaran tersebut. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran dan menyampaikan informasi. Media sangat menentukan dalam proses kegiatan belajar, terutama dalam meningkatkan keterampilan membaca.

Dalam mencapai tujuan pembelajaran tentu guru tidak hanya menggunakan satu metode saja, seiring dengan berkembangnya ilmu

pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat dilakukan melalui media apa saja, seperti media teknologi sehingga lebih fleksibel. Kali ini penulis menggunakan media pembelajaran komik, harapannya media pembelajaran ini diasumsikan dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa melalui media komik. Media komik merupakan salah satu media visual komunikatif dalam membaca, karena penggunaan media komik dapat memfokuskan dan menghasilkan suasana belajar yang menyenangkan bagi siswa.

Media komik memiliki berbagai kelebihan bukan hanya sekedar tampilannya yang menarik, karena selain ada bacaan juga terdapat gambar yang menunjukkan isi dari bacaan tersebut. Media komik membantu siswa mendapatkan gambaran visual dari bahan bacaan yang dibacanya. Komik dapat dijadikan pilihan sebagai media untuk mengatasi kejenuhan siswa ketika membaca bacaan yang disajikan dalam bahasa Indonesia dan membantu siswa untuk mempunyai gambaran terhadap isi bacaan sehingga membuat siswa mudah paham dan mengerti terhadap isi bacaan.

Maka dari itu, media komik dapat disajikan sebagai salah satu alternatif untuk digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia, yang dimaksud dengan digunakannya komik dalam pembelajaran adalah bahwa materi-materi dari pelajaran yang akan dipelajari dijadikan sebagai urutan cerita yang menarik, kemudian cerita tersebut divisualisasikan ke dalam bentuk gambar kartun untuk memberikan kemudahan bagi siswa untuk memahami makna yang tersirat pada isi bacaan. Terpadunya antara isi bacaan dan gambar, akan mempermudah siswa dalam mencerna isi bacaan yang dibaca. Sehingga siswa mampu menyimpulkan isi bacaan yang telah dibaca dan dipahami.

Berdasarkan permasalahan diatas penulis akan melakukan penelitian dengan judul penelitian “PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA INTENSIF SISWA KELAS IV”

B. Identifikasi masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Guru masih menggunakan metode konvensional (ceramah) dalam pembelajaran.
2. Media pembelajaran yang digunakan guru dalam pembelajaran kurang bervariasi.
3. Keterampilan membaca siswa rendah.

C. Pembatasan masalah

Agar penelitian ini dapat terarah sesuai dengan tujuan yang diharapkan, maka peneliti membatasi masalah-masalah yang diteliti pada penggunaan media komik dan pengaruhnya terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas IV SDN Gadu 01. Penilaian membaca intensif di batasi pada

1. pengertian sederhana meliputi leksikal, gramatikal, maupun retorikal
2. memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi atau keadaan budaya, dan reaksi pembaca).
3. Evaluasi atau penilaian
4. Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan ideal.

D. Rumusan masalah

Agar tercapainya hasil dari penelitian sesuai dengan yang diharapkan penulis, maka dari itu penulis melakukan perumusan masalah yakni :

1. Apakah terdapat pengaruh media komik terhadap kemampuan membaca intensif pada siswa kelas IV SD Negeri Gadu 01?

E. Tujuan penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka tujuan dilakukannya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Terdapat pengaruh media komik terhadap kemampuan membaca intensif pada siswa SD kelas IV

F. Manfaat penelitian

Ada beberapa manfaat dari penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Manfaat untuk siswa

Media komik dapat meningkatkan literasi dan ketrampilan membaca intensif siswa siswi SD gadu.

2. Manfaat untuk guru

Media komik bisa menjadi salah satu alternatif guru dalam memberikan pembelajaran yang lebih variative dan menarik.

3. Manfaat bagi sekolah

Media komik dapat meningkatkan mutu pendidikan pada sekolah yang bersangkutan terkait dengan pengembangan keterampilan membaca intensif siswa dengan menggunakan media komik.

4. Bagi penulis

Dengan malakukan penelitian dengan tema tentang masalah pendidikan yang berkaitan dengan penggunaan media pembelajaran yaitu media komik dalam mata pelajaran bahasa Indonesia akan menambah pengetahuan dan wawasan tentang sejauh mana peran media tersebut dalam meningkatkan keterampilan membaca intensif siswa.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian teori

1. Media pembelajaran komik

a. Pengertian media

Kata media secara harfiah sendiri memiliki arti perantara. Dalam hal ini dimaksudkan adalah penghubung pembelajaran/materi dengan pemahaman siswa . unsur dari media antara lain sumber informasi atau pesan (*a source*) yakni media pembelajaran, dan adanya penerima pesan atau informasi (*a receiver*) dalam hal ini adalah siswa. Dalam hal ini media bisa berupa elektronik maupun non elektronik. Mengutip dari (Ratu Pratiwi et al., 2020) mengatakan bahwa media dipahami secara garis besar adalah manusia, materi atau kejadian yang membangun kondisi membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap.

Ada beberapa aspek yang perlu di perhatikan dalam merancang media. dalam penelitian yang dilakukan oleh Bambang Sutjipto dan Cecep Kustandi menjelaskan dalam pemilihan media yang baik perlu memperhatikan aspek-aspek sebagai berikut:

- 1) Tepat untuk mendukung konten pelajaran yang sifatnya prinsip, konsep, fakta, atau generalisasi.
- 2) Sesuai dengan tujuan yang dicapai.
- 3) Luwes, praktis dan bertahan.
- 4) Pengelompokan sasaran.
- 5) Guru terampil dalam penggunaannya.
- 6) Mutu Teknis

Dalam penelitian yang dilakukan oleh Sudjana dan Rivai Sudjana (Ilham et al., 2017) untuk kepentingan pengajaran harus memperhatikan kriteria-kriteria pemilihan media. Ketepatannya dengan tujuan pengajaran, artinya media pengajaran dipilih atas dasar tujuan-tujuan instruksional yang telah ditetapkan. Dukungan terhadap isi bahan pelajaran, artinya bahan pelajaran yang sifatnya

1. Fakta
2. prinsip,
3. konsep dan
4. generalisasi sangat memerlukan bantuan media agar lebih mudah dipahami siswa.

Adapun kriteria pemilihan aspek media menurut Arsyad (Rivana et al., n.d.) antara lain :

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, berdasarkan tujuan instruksional yang mengacu kepada ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda memerlukan kode dan simbol yang berbeda.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Jika tidak tersedia waktu, dana, dan sumber daya lainnya untuk memproduksi, tidak perlu dipaksakan.
- d. Guru terampil menggunakan media dalam proses pembelajaran.
- e. Pengelompokan sasaran. Media yang efektif untuk kelompok besar belum tentu sama efektifnya jika digunakan pada kelompok kecil atau perorangan. Ada media yang tepat untuk jenis kelompok besar, kelompok sedang, kelompok kecil, dan perorangan.

- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya, visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan dan ingin disampaikan tidak boleh terganggu oleh elemen lain yang berupa latar belakang.

Dari berbagai aspek di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya dalam pembuatan media pembelajaran fokus yang pertama ialah tema yang diambil sesuai dengan mata pelajaran yang akan diujikan mengandung/memiliki konsep maupun fakta. Dalam penerapannya dapat merangsang kognitif, afektif, dan psikomotor siswa.

Dalam media pembelajaran tidak hanya berfokus pada anak didik saja, namun juga dalam penyampaian materi guru harus terampil dan luwes dalam pembawaannya.

Selain itu harus ada unsur mutu teknis maupun kelayakan media yang akan merangsang kognitif, afektif, dan psikomotor, dan harus memperhatikan pengelompokan pengaplikasian, apakah untuk perseorangan siswa atau untuk kelompok

b. Macam-macam media pembelajaran

Media dapat di bedakan bebrapa macam dilihat dari berbagai aspek :

1. Dilihat dari sifatnya, media dapat di bagi dalam :

- a. Media audio

Media audio merupakan media yang mengusung unsur suara dan dapat di terima dengan indera pendengar.

Elemen pertama dari proses mendengarkan adalah mendengar. Mendengar adalah proses fisiologis otomatis menerima rangsangan pendengaran. mendengar adalah

proses yang terjadi antara gelombang suara dan getaran yang masuk melalui liang telinga, yang menghubungkan gendang telinga di telinga tengah, kemudian merangsang impuls saraf ke otak.

b. Media visual

Media visual merupakan media yang dapat di terima oleh indera penglihatan. Salah satu yang termasuk media visual merupakan film, slide, foto, lukisan, gambar, dan berbagai media yang berbahan yang dicetak di media grafis.

Ada dua jenis pesan yang terkandung dalam media visual: pesan verbal dan pesan non-verbal. Pesan visual verbal terdiri dari kata-kata dalam bentuk tertulis (bahasa linguistik), dan dan pesan visual non-verbal adalah pesan yang dituangkan dalam simbol visual non-verbal.

c. Media audio visual

Media audio visual merupakan penggabungan dari media audio dan media visual yang memiliki unsur bentuk, suara, dan gambar. Sebagai contoh slide suara atau film.

c. Fungsi media pembelajaran

Dalam pembelajaran pasti memerlukan media yang konkrit dan tidak abstrack yang bertujuan menyampaikan informasi maupun materi untuk siswa, maka dari itu dibuatlah media ini agar siswa dapat mempunyai gambaran untuk sebuah persoalan.

Adapula beberapa fungsi media pembelajaran dalam (Khairuzzaman, 2016), antara lain :

- 1) Memotivasi siswa agar ingin membaca

- 2) Memberikan petunjuk makna secara detail
- 3) Memberikan petunjuk tentang isi pokok paragraf atau wacana
- 4) Memberikan informasi tambahan berkenaan dengan isi teks
- 5) Memberikan materi non verbal yang dipahaminya
- 6) Memberikan analisis simbolik tentang hubungan bahasa tulis dan bunyi

Menurut Levie & Lentz (Ilham et al., 2017) mengemukakan empat fungsi media pembelajaran, khususnya media visual yaitu :

- a) Fungsi Atensi (perhatian), yaitu menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi kepada isi pelajaran yang berkaitan dengan makna visual yang ditampilkan atau menyertai teks materi pelajaran.
- b) Fungsi Afektif, (watak, sifat, perilaku) media visual dapat terlihat dari tingkat kenikmatan siswa ketika belajar (atau membaca) teks yang bergambar. Gambar atau lambang visual dapat menggugah emosi dan sikap siswa, misalnya yang menyangkut masalah sosial atau ras.
- c) Fungsi Kognitif, media visual terlihat dari temuan-temuan penelitian yang mengungkapkan bahwa lambang visual atau gambar memperlancar pencapaian tujuan untuk memahami atau mengingat informasi atau pesan yang terkandung dalam pesan.
- d) Fungsi Kompensatoris (memfasilitasi anak yang memiliki keterbatasan), media pembelajaran terlihat dari hasil penelitian bahwa media visual yang memberikan konteks untuk memahami teks membantu siswa yang lemah dalam membaca untuk mengorganisasikan informasi dalam teks dan mengingatnya kembali

d. Manfaat media pembelajaran

Media pembelajaran dapat digunakan dalam penyampaian materi secara ringkas dan menarik

Dalam penelitian (Khairuzzaman, 2016) menjabarkan media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi dengan ringkas. Karena isi dan bentuk penyajian disusun secara ringkas untuk menarik perhatian. Berikut ini manfaat dari media pembelajaran yaitu:

1. Pemanfaatan media akan jauh menarik perhatian anak dalam pembelajaran.
2. Mendalami makna dalam materi yang diberikan
3. Pembelajaran akan lebih bervariasi

Selain menambah motivasi dan minat siswa, media pembelajaran dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan informasi dengan cara yang menarik dan terpercaya, memfasilitasi interpretasi informasi, dan meringkas informasi. Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa kelebihan media pembelajaran dalam proses pembelajaran dapat mempermudah dan memperjelas penyajian pesan atau informasi yang di sampaikan, dimana media pendidikan dapat digunakan untuk meningkatkan dan mengarahkan perhatian siswa. untuk meningkatkan motivasi siswa. dan dalam interaksi belajar dan terbatas ruang dan waktu.

e. Prinsip-prinsip pemilihan dan penggunaan media

Pemilihan suatu metode mengajar tertentu akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang tepat, meskipun masih ada unsur lain yang harus diperhatikan dalam memilih media, yaitu tujuan pengajaran, jenis tugas dan respon yang diharapkan dari siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung. Melihat pentingnya

peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar, tidak mudah bagi seorang guru untuk pemilihan media belajar dalam kegiatan belajar mengajar.

Kemudian dari segi teori belajar, berbagai kondisi dan prinsip-prinsip psikologis perlu mendapat pertimbangan dalam pemilihan dan penggunaan media pembelajaran. Misalnya, motivasi, perbedaan individual, tujuan pembelajaran, organisasi isi, persiapan sebelum belajar, emosi, partisipasi, umpan balik, penguatan, latihan dan pengulangan, penerapan.

Dalam (Harahap & Siregar, 2018) :

1. Media jadi dan Media Rancangan Ditinjau dari kesiapan pengadaannya, media dikelompokkan dalam dua jenis, yaitu media jadi karena sudah merupakan komoditi perdagangan dan terdapat di pasaran luas dalam keadaan siap pakai, dan media rancangan karena perlu dirancang dan dipersiapkan secara khusus untuk maksud atau tujuan pembelajaran tertentu. Adapun masing-masing jenis media yang sudah kita sebutkan itu sesungguhnya mempunyai kelebihan dan keterbatasan. Kelebihan dari media jadi adalah hemat waktu, tenaga dan biaya untuk pengadaannya. Sebaliknya untuk mempersiapkan media yang dirancang secara khusus untuk memenuhi kebutuhan tertentu akan memeras banyak waktu, tenaga dan biaya karena untuk mendapatkan dan kesahihannya diperlukan serangkaian kegiatan validasi prototipnya. Sementara kekurangan media jadi ialah kecilnya kemungkinan untuk mendapatkan media jadi yang dapat sepenuhnya sesuai dengan tujuan atau kebutuhan pembelajaran setempat. Mungkin faktor waktu, tenaga dan biaya ini dikaitkan dengan laju perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi modern yang menyebabkan banyak negara berkembang memilih media jadi baik untuk diangkat secara utuh, dengan

modifikasi seperlunya, maupun diadaptasikan dengan keadaan setempat.

2. Dasar Pertimbangan Pemilihan Media Dasar pertimbangan untuk memilih suatu media sangatlah sederhana, yaitu dapat memenuhi kebutuhan atau mencapai tujuan yang diinginkan atau tidak. Adapun beberapa faktor yang dipertimbangkan dalam pemilihan media, yaitu: tujuan instruksional yang ingin dicapai, karakteristik siswa dan sasaran, jenis rangsangan belajar yang diinginkan (audio, visual. Gerak, dan seterusnya), keadaan latar atau lingkungan, kondisi setempat, dan luasnya jangkauan yang ingin dilayani. Faktor-faktor tersebut pada akhirnya harus diterjemahkan dalam norma atau kriteria keputusan pemilihan. (Harahap & Siregar, 2018).

3. Kriteria pemilihan Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media, yaitu:

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Media harus dipilih berdasarkan tujuan instruksional yang telah ditetapkan yang secara umum mengacu kepada salah satu atau gabungan dari dua tau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotor.
- b. Tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip, atau generalisasi. Media yang berbeda, misalnya film dan grafik memerlukan simbol dan kode yang berbeda, dan oleh karena itu memerlukan proses dan keterampilan mental yang berbeda untuk memahaminya. Contoh lain, televisi, tepat untuk mempertunjukkan proses dan transformasi yang memerlukan manipulasi ruang dan waktu.
- c. Praktis, luwes, dan bertahan. Media yang dipilih sebaiknya dapat digunakan di mana pun dan kapan pun dengan peralatan yang tersedia di sekitarnya, serta mudah dipindahkan dan dibawa ke mana-mana.

- d. Guru terampil menggunakannya. Pemilihan media ini harus punya pertimbangan apakah guru mampu menggunakannya dalam proses pembelajaran, sebab sebaik apa pun medianya jika guru tidak mampu menggunakannya media itu tidak akan ada artinya.
- e. Pengelompokan sasaran. Pemilihan media harus disesuaikan dengan sasaran, apakah kelompok kecil, sedang atau besar.
- f. Mutu teknis. Pengembangan visual baik gambar maupun fotograf harus memenuhi persyaratan teknis tertentu. Misalnya visual pada slide harus jelas dan informasi atau pesan yang ditonjolkan tidak boleh terganggu elemen lain yang berupa latar belakang.

f. Pengertian komik

Komik merupakan salah satu alat komunikasi massa yang berisi gabungan antara gambar dan teks yang disajikan secara unik untuk menyampaikan sebuah informasi. Komik sendiri merupakan sebuah cerita bergambar. Komik merupakan cerita bergambar yang disusun secara sistematis dan mempunyai jalan cerita (Untari & Saputra, 2016).

Nilai edukatif media komik dalam proses pembelajaran tidak diragukan lagi. Menurut Wahyuningsih (2012: 20) dalam menyatakan media komik dalam proses pembelajaran menciptakan minat para siswa, mengefektifkan proses pembelajaran, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya.

Dalam penelitian (Subroto & Qohar, 2020) berpendapat bahwa komik memiliki daya tarik tertentu pada anak-anak usia sekolah, karena pada umumnya siswa merasa nyaman dalam menggabungkan informasi dalam bentuk visual dan teks yang ada pada komik. Secara tradisional, komik pada umumnya memiliki beberapa pesan untuk anak-anak, seperti solidaritas, persahabatan,

kejujuran, dan sebagainya. Anak-anak juga sering memilih sastra komik daripada teks tradisional karena komik menawarkan visual, gambar dan seni lainnya bersamaan dengan kata-kata dan dialog. Semua hal tersebut membuat teks bukan hanya untuk dibaca saja.

Komik merupakan salah satu media visual yang dirancang sebagai media pembelajaran yang memiliki kelebihan-kelebihan yang sulit didapatkan dari media lain. Kelebihan itu diantaranya mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa, penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya (Wicaksono et al., 2020)

g. Elemen dalam komik

Komik memiliki beberapa elemen sebagai berikut:

- 1) Panel yaitu kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang membentuk sebuah alur cerita.
- 2) Sudut Pandang yaitu pengambilan gambar dalam suatu posisi.
- 3) Parit adalah ruang di antara panel.
- 4) Balon Kata disebut balon ucapan, balon dialog, dan balon kata-kata.
- 5) Bunyi huruf disebut sound lettering, yang digunakan untuk mendramatisir sebuah adegan.
- 6) Ilustrasi yaitu seni gambar yang dipakai untuk memberi penjelasan atas suatu tujuan atau maksud tertentu secara visual.
- 7) Cerita yaitu sebuah medium narasi visual. Karena unsur dasar terbentuknya komik, yaitu gambar dan narasi atau cerita.
- 8) Splash yaitu panel dalam halaman komik.
- 9) Garis gerak yaitu efek gerakan yang ditimbulkan oleh pergerakan karakter-karakter yang muncul dalam ilustrasi komik.
- 10) Symbolia yaitu representasi ikon yang digunakan dalam komik dan kartun.

11) Kop komik yaitu bagian dari halaman komik yang berisi judul dan nama pengarang

Dapat disimpulkan dari berbagai penjelasan di atas dapat ditarik kesimpulan bahwasanya media komik bukan hanya sekedar media dalam penyampaian materi, namun menjadi sebuah inovatif dalam mengembangkan kemampuan siswa, minat atau daya tarik dari mengamati cerita secara visual guna melatih pemahaman siswa dalam membaca intensif.

2. Pengertian membaca intensif

Membaca merupakan satu keterampilan berbahasa di samping menyimak, berbicara, dan menulis. Keterampilan membaca memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia. Seseorang yang memiliki keterampilan berbicara tentu akan dapat berkomunikasi dengan bahasa tulis, mampu menggali informasi, menambah wawasan dan memperdalam ilmu pengetahuan. Dalam pembahasan membaca intensif merupakan kunci utama dalam sebuah kegiatan membaca, karena menekankan aspek-aspek secara detail untuk menemukan informasi. Salah satu keterampilan berbahasa yang sangat penting dikuasai oleh siswa adalah membaca, (Aswir & Misbah, 2018) memberikan pengertian bahwa bagi pendidik sendiri harus menyadari betapa pentingnya membaca yang kemudian disebut sebagai keterampilan dasar bagi siswa.

Membaca intensif membutuhkan beberapa pemahaman agar bisa mendapatkan tujuan atau informasi yang diinginkan, ada tiga proses yang terjadi saat kita membaca intensif yaitu pemahaman arti, pemahaman interpretasi, dan pemahaman kritis.

- a. Pemahaman arti memiliki makna bahwa dalam membaca tentu yang kita butuhkan adalah pemahaman akan bacaan tersebut agar bisa menerima informasi yang diinginkan.

- b. Selanjutnya adalah pemahaman interpretasi yaitu saat membaca kita akan memberikan kesan terhadap suatu bacaan seperti reaksi-reaksi yang diharapkan apabila kita membaca informasi tersebut.
- c. Terakhir adalah pemahaman kritis dimana kita harus memiliki pemikiran yang kritis agar bisa menyerap informasi yang dibutuhkan secara cepat dan tepat, dalam (Volkers, 2019) menjelaskan Indikator membaca intensif yaitu sebagai berikut :

- 1) Memahami pengertian sederhana (leksikal, gramatikal, retorikal).
- 2) Memahami signifikansi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi atau keadaan kebudayaan, dan reaksi pembaca).
- 3) Evaluasi atau penilaian (meliputi isi dan bentuk).
- 4) Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan yang ideal.

membaca intensif yang merupakan kunci utama dalam sebuah kegiatan membaca, karena menekankan aspek-aspek secara detail untuk menemukan informasi persoalan pemahaman yang mendalam, pemahaman ide-ide naskah dari ide pokok hingga ide penjelas.

3. Ketrampilan membaca

Membaca berasal dari kata baca yang artinya memahami arti tulisan. Membaca merupakan suatu kesatuan kegiatan terpadu yang mencakup beberapa kegiatan, seperti mengenali huruf dengan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan. membaca pada hakikatnya adalah suatu hal yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif.

Membaca juga memiliki beberapa aspek antara lain :

- 1) Aspek sensori, yaitu kemampuan untuk memahami simbol-simbol tertulis.

- 2) Aspek perseptual, yaitu kemampuan untuk menginterpretasikan apa yang dilihat sebagai simbol.
- 3) Aspek skemata, yaitu kemampuan menghubungkan informasi tertulis dengan struktur pengetahuan yang telah ada.
- 4) Aspek berpikir, yaitu kemampuan membuat inferensi dan evaluasi dari materi yang dibaca.

Dari pengertian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses kegiatan komunikasi yang kompleks. Kegiatan dalam membaca meliputi proses mengartikan, menafsirkan makna, dan juga mengubah ide-ide dari bacaan menjadi lambang yang bermakna, menghubungkannya dengan bunyi dan maknanya serta menarik kesimpulan mengenai maksud bacaan yang bertujuan untuk mendapatkan sebuah informasi.

4. Bahasa Indonesia

Bahasa merupakan alat utama dalam hal berkomunikasi, bahasa adalah sarana penyampai ilmu pengetahuan. Pengajaran bahasa Indonesia yang berfungsi sebagai bahasa nasional dan bahasa negara, memiliki dua peran penting dalam kurikulum yaitu:

- 1) meningkatkan penguasaan berbahasa, dan
- 2) membentuk kompetensi literasi. Yang pertama, melalui pembelajaran dapat ditingkatkan kemampuan siswa dalam menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Yang kedua, meningkatkan penguasaan keterampilan membaca dan menulis (tanpa menafikan keterampilan menyimak dan berbicara). Kompetensi membaca dan menulis yang diperoleh siswa dari belajar bahasa Indonesia selain berguna dalam lingkup pelajaran bahasa juga dibutuhkan untuk menguasai bermacam informasi yang terdapat dalam mata pelajaran lain.

Dalam pembelajaran literasi bahasa Indonesia, strategi pembelajaran hendaknya dipertimbangkan antara strategi pembelajaran membaca dan strategi pembelajaran menulis. Dalam pembelajaran membaca, dapat dibagi menjadi beberapa tahapan, yaitu tahap sebelum

membaca/pre-reading (dalam rangka membangun konteks), tahap saat membaca (while reading), dan tahap setelah membaca (post reading).

B. Penelitian yang relevan

Media berasal dari Bahasa latin “medius” yang memiliki arti “tengah, perantara atau pengantar”.

1. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Untari & Saputra, 2016) mengatakan bahwa media dapat dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, kejadian yang membangun kondisi yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Sedangkan dalam penelitian ini saya menemukan persamaan pada objek/audience yang di teliti yakni pada siswa kelas IV sekolah dasar, dan memiliki persamaan pada metodenya, yakni menggunakan metode kuantitatif.
2. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ratu Pratiwi et al., 2020) pembelajaran berbasis media komik meningkatkan daya tarik dan motivasi siswa dalam belajar serta mudah dalam penggunaan. Hasil ini didukung oleh penelitian yang lakukan Hadi & Dwijananti (2015), yakni bahwa mobile comic dapat membuat siswa tertarik dan termotivasi untuk belajar. Pada penelitian ini saya menemukan perbedaan dengan penelitian yang saya teliti yakni pada metodenya yang menggunakan metode *Research and Development (R&D)*
3. Penelitian sebelumnya yang telah dilakukan oleh Wicaksono et. al (Wicaksono et al., 2020) menunjukkan bahwa penggunaan media komik KOMSA (Komik Sains) berbasis kontekstual dalam meningkatkan hasil belajar kognitif serta memiliki keefektifan dalam kriteria sedang. Hal ini sejalan dengan pendapat Puspitorini (2014) dalam penelitiannya menyimpulkan bahwa media komik mampu meningkatkan motivasi, hasil belajar kognitif, dan hasil belajar afektif.

Pada penelitian ini saya menemukan perbedaan dengan penelitian yang saya teliti yakni pada metodenya yang menggunakan metode *Research and Development (R&D)*

C. Kerangka berpikir

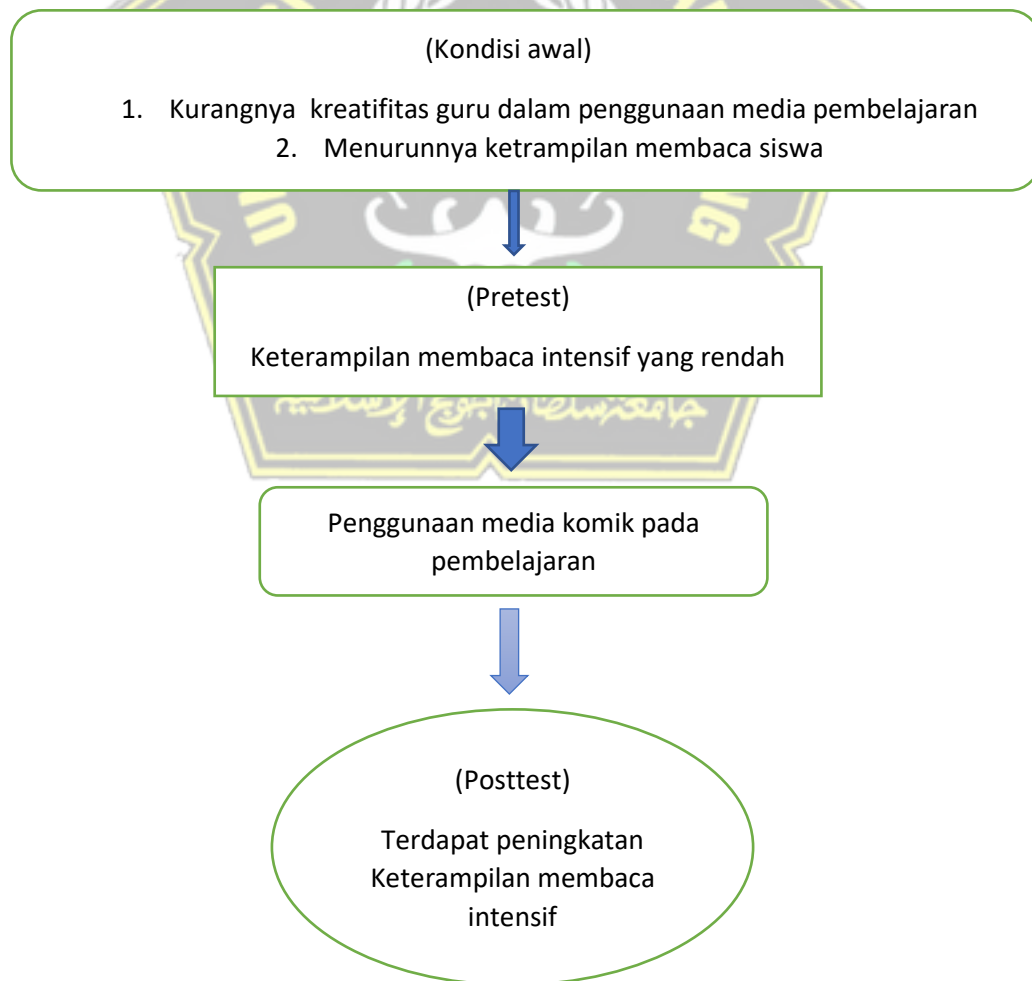
Permasalahan yang dihadapi dunia pendidikan sangat kompleks. Salah satunya adalah guru dituntut untuk tidak mengajarkan suatu pelajaran yang monoton. Guru dituntut untuk menjadi guru yang profesional dalam mengajar. Karena belajar bukanlah semata-mata mentransfer pengetahuan yang ada di dalam dirinya, tetapi belajar lebih pada bagaimana otak memproses dan menginterpretasikan pengalaman baru dengan pengetahuan yang sudah dimilikinya dalam format baru.

Keterampilan membaca intensif siswa kelas IV SDN Gadu 01 masih rendah, hal ini disebabkan proses pembelajaran yang dilakukan guru masih bersifat konvensional yang hanya berceramah dan menggunakan metode penugasan, sehingga siswa kurang tertarik dalam mengikuti pelajaran. Hal ini juga mengakibatkan siswa kurang mengerti makna dan tujuan dari pembelajaran, sehingga Bahasa Indonesia selalu dianggap sebagai mata pelajaran yang sulit, rumit, dan kurang menarik perhatian siswa.

Keberhasilan pembelajaran membaca tergantung kepada guru. Melalui pembelajaran membaca, guru membukakan cakrawala pengetahuan siswa. Siswa diajak untuk menjelajah dunia pengetahuan yang luas. Dengan demikian, keterampilan membaca siswa sangat bergantung pada proses pembelajaran, karena dalam belajar yang terpenting adalah proses bukan hasil yang diperolehnya. Proses pembelajaran yang baik akan memberikan hasil belajar yang baik. Hal ini sangat erat kaitannya dengan seorang guru memiliki menjadi salah satu peran penting dalam keberhasilan belajar seseorang. Oleh karena itu, guru dituntut untuk kreatif dalam menggunakan media dalam penyampaian suatu materi pelajaran.

Membaca adalah suatu hal yang rumit dan melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan. Membaca merupakan kemampuan dan keterampilan untuk membuat suatu penafsiran terhadap bahan yang dibaca. Untuk mengatasi hal tersebut diperlukan suatu strategi yang baik dan tepat dalam menentukan media pembelajaran yang sesuai. Media yang peneliti sajikan dalam penelitian ini berupa media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca intensif siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Jadi dengan penggunaan media komik tersebut diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca intensif siswa, sehingga diperoleh hasil belajar yang baik. Artinya penggunaan media komik tersebut diharapkan dapat memberikan pengaruh yang signifikan terhadap keterampilan membaca intensif siswa.

Adapun kerangka berpikir dapat digambarkan sebagai berikut:



D. Hipotesis penelitian

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji hipotesis sebagai berikut:

Ho = Tidak ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas IV SDN Gadu 01.

H1 = Ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca intensif siswa kelas IV SDN Gadu 01.



BAB III.

METODE PENELITIAN

A. Desain penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan jenis penelitian eksperimen. Menurut yang dilakukan oleh jaedun, penelitian eksperimen merupakan penelitian yang dilakukan dengan cara memberikan treatment/perlakuan terhadap subjek yang akan diteliti. Desain yang digunakan *pre-experimental design* dengan jenis desai *one group pretest-posttest*. Pada desain ini dilakukan pretest sebelum diberikan perlakuan untuk mengetahui kemampuan awal siswa. Setelah mendapatkan hasil *pretest*, siswa diberikan perlakuan yakni penggunaan media pembelajaran komik dan langkah terakhir ialah pemberian *post test* untuk mengetahui hasil akhir kemampuan membaca intensif siswa.

Berikut merupakan table desain penelitian *one group pretest-posttest* :

Table 3.1 desain penelitian *one group pretest-posttest*

| Pre-test | Perlakuan | Post-test |
|----------------|-------------|----------------|
| 0 ₁ | Media komik | 0 ₂ |

Eksperimen dilakukan untuk mengetahui pengaruh X (pengaruh media komik) terhadap Y (terhadap ketrampilan membaca siswa). Peneliti menggunakan penelitian eksperimen semu dengan *one group pretest-posttest design*, karena dengan menggunakan penelitian ini peneliti dapat mengetahui hasil ketika sebelum dan sesudah diberikan perlakuan atau treatment. Hal ini dilakukan untuk membandingkan dua hasil yang telah di dapat dan melihat perubahan yang terjadi pada seorang siswa yang telah diberikan treatment atau perlakuan tersebut.

B. Populasi dan sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Menurut penelitian yang dilakukan oleh (Sugiyono 2010) dalam buku (Aswir & Misbah, 2018) Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari subjek/objek yang mempunyai karakteristik dan kuantitas tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari, diamati, dianalisis, dan kemudian ditarik kesimpulan.

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dijelaskan bahwa populasi merupakan keseluruhan subjek atau objek yang menjadi focus dalam penelitian dengan memperhatikan beberapa karakteristik yang sesuai dengan penelitian yang dilakukan, Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa SDN Gadu 01. Populasi terjangkau dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN Gadu 01.

2. Sampel

Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang diteliti. sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi itu sendiri (Aswir & Misbah, 2018).

Dalam penelitian ini metode sampel yang digunakan yaitu sampel jenuh. definisi sampling jenuh yakni “Teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relative kecil, atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel”.

Sampel dari penelitian ini adalah kelas IV SDN Gadu 01 yang akan dibagi sebagai kelas kontrol maupun sebagai kelas eksperimen. Penentuan kelas yang dijadikan sampel dalam penelitian ini dilihat berdasarkan tingkat kemampuan yang dimiliki oleh masing-masing kelas sampel.

C. Teknik pengumpulan data

Pada penelitian ini penulis menggunakan Teknik pengumpulan data berupa tes soal uraian yang digunakan ketika *pretest* dan *posttest* untuk menguji kemampuan dalam kemampuan membaca intensif siswa kelas IV. Tes tersebut diberikan pada akhir pokok bahasan materi yang telah dipelajari.

Penulis membuat sendiri tes untuk mengukur kemampuan siswa, tes tersebut akan digunakan sebagai instrument dalam penelitian ini dan disusun berdasarkan kemampuan membaca intensif siswa.

D. Instrument penelitian

Penelitian dapat diartikan sebagai suatu proses penyelidikan secara sistematis yang ditujukan pada penyediaan informasi untuk menyelesaikan masalah. Dalam melaksanakan kegiatan penelitian, keberadaan instrument penelitian merupakan alat yang digunakan untuk mengumpulkan, memeriksa, menyelidiki suatu masalah yang sedang diteliti. Pada penelitian ini penulis menggunakan tes soal berbentuk uraian.

Dalam pendapat yang dikemukakan oleh Bloom dalam (Yustitia, n.d.) salah satu bentuk perilaku sebagai tujuan yang harus dirumuskan adalah domain kognitif. Domain kognitif merupakan tujuan pendidikan yang berhubungan dengan kemampuan intelektual.

Taksonomi tujuan pembelajaran direpresentasikan dalam dua dimensi yaitu dimensi proses kognitif dan dimensi pengetahuan. Dimensi proses kognitif meliputi: (1) mengingat, (2) memahami, (3) menerapkan, (4) menganalisis, (5) mengevaluasi, (6) mencipta.

Dimensi pengetahuan meliputi: (1) pengetahuan faktual, (2) pengetahuan konseptual, (3) pengetahuan prosedural, (4) pengetahuan metakognisi.

Adapun bagaimana kemampuan penulis dalam menganalisis tujuan pembelajaran dimensi kognitif, sedangkan tujuan dari pelaksanaan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan kemampuan siswa dalam ranah kognitif.

Tabel 3.2 Kisi- kisi instrument penelitian

| Kompetensi Dasar | Standar kompetensi | Indicator membaca intensif | Level kognitif | No soal | Bentuk soal |
|--|--|---|----------------|---------|-------------|
| 3.9 Mencermati tokoh-tokoh yang terdapat dalam teks fiksi | | 1. Pengertian sederhana meliputi leksikal, gramatikal, maupun retorikal | C1 | 9 | Uraian |
| 4.9 Menyampaikan hasil identifikasi tokoh-tokoh yang terdapat pada teks fiksi secara lisan, tulis, dan visual | 7. memahami teks melalui membaca intensif | 2. memahami signifikasi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, relevansi atau keadaan budaya, dan reaksi pembaca. | C2 | 4, 10 | Uraian |
| | | 3. memahami signifikasi atau makna (maksud dan tujuan pengarang, | C3 | 1, 3, 8 | Uraian |

| | | | | | |
|--|--|---|----|------|--------|
| 7.1 Menemukan kalimat utama pada tiap paragraf melalui membaca intensif | | 4. Kecepatan membaca yang fleksibel, yang mudah d disesuaikan dengan keadaan ideal. | C4 | 2, 5 | Uraian |
| | | 5. Kemampuan menganalisa isi bacaan | C5 | 6, 7 | Uraian |

E. Teknik analisis data

1. Analisis instrument tes

a. Uji validitas

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kesahihan suatu instrument penelitian. Instrument yang valid/sah memiliki nilai validitas yang tinggi, sedangkan instrument yang kurang valid memiliki validitas yang rendah. Dalam penelitian ini uji validitas digunakan untuk menguji validitas instrument tes berupa soal menggunakan Teknik korelasi *product moment* menggunakan aplikasi SPSS.

Adapun cara yang dapat digunakan untuk menentukan valid atau tidaknya sebuah instrument yaitu :

1. Jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05, maka instrument tersebut dinyatakan valid.
2. Jika $r_{hitung} < r_{tabel}$ dengan taraf signifikan 0,05, maka instrument tersebut dinyatakan tidak valid.

b. Uji reliabilitas

Realibilitas instrument penelitian adalah suatu alat yang memberikan hasil yang tetap sama (konsisten). Bila suatu alat pengukur di pakai dua kali untuk mengukur gejala yang sama dan hasil pengukuran yang diperoleh relative konsisten, maka alat pengukur tersebut reliabel. Analisis reliabilitas dilakukan dengan menggunakan *software* SPSS dengan Teknik formula *Cronbach's alpha* karena tipe soal yang digunakan adalah uraian. Koefisien reliabilitas yang dihasilkan, selanjutnya di interpretasikan dengan menggunakan kriteria dari *Guilford* yaitu :

Tabel 3.3 interpretasi nilai r

| Koefisien reliabilitas (r) | Interpretasi |
|----------------------------|---------------|
| $0,00 \leq r < 0,20$ | Sangat rendah |
| $0,20 \leq r < 0,40$ | Rendah |
| $0,60 \leq r < 0,80$ | Tinggi |
| $0,80 \leq r < 1,00$ | Sangat tinggi |

Adapun cara yang dapat digunakan untuk menentukan reliabilitas atau tidaknya sebuah instrument yaitu :

1. Jika nilai reliabilitas suatu instrument atau instrument $> 0,6$ atau 60%, maka instrument tersebut dinyatakan reliable.
2. Jika nilai reliabilitas suatu instrument atau instrument $< 0,6$ atau 60%, maka instrument tersebut dinyatakan tidak reliable

c. Daya pembeda

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk dapat membedakan antara siswa dengan kemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah. Untuk mencari daya pembeda penulis menggunakan program SPSS 25.0.0 *for windows*.

Untuk menafsirkan daya pembeda pada soal dapat menggunakan klasifikasi sebagai berikut.

Tabel 3.4 klasifikasi daya pembeda

| Koefisien daya pembeda | Interpretasi |
|------------------------|--------------|
| DP =0,00 | Sangat jelek |
| $0,00 < DP \leq 0,20$ | Jelek |
| $0,20 < DP \leq 0,40$ | Cukup |
| $0,40 < DP \leq 0,70$ | Baik |
| $0,70 < DP \leq 1,00$ | Sangat baik |

Adapun cara yang dapat digunakan untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dan siswa yang berkemampuan rendah yakni :

1. Jika nilai daya beda suatu instrument $> 0,40$ atau 40% , maka soal dapat diterima.
2. Jika nilai daya beda suatu instrument $< 0,40$ atau 40% , maka soal tidak dapat diterima.

d. Tingkat kesukaran

Soal yang terlalu mudah tidak dapat merangsang siswa untuk berfikir kritis. Soal yang terlalu sukar dapat membuat siswa putus asa saat mengerjakan soal dan enggan mengerjakan kembali soal yang diberikan karena merasa diluar kemampuannya. Sundayana mengungkapkan pendapatnya dalam (Iii & Penelitian, 2017) bahwa “tingkat kesukaran adalah keberadaan suatu butir soal yang dipandang sukar, sedang atau mudah dalam mengerjakannya”.

Untuk mengetahui tingkat kesukaran setiap butir soal uraian dapat menggunakan rumus sebagai berikut :

$$TK = \frac{SA+SB}{1A+1B}$$

Keterangan :

TK = Tingkat kesukaran

SA = Jumlah skor kelompok atas

SB = Jumlah skor kelompok bawah

IA = Jumlah skor ideal kelompok atas

IB = Jumlah skor kelompok bawah

Rentang kesukaran soal berkisar antara 0,00 sampai 1,00. Indeks 1,00 menunjukkan soal terlalu mudah, sedangkan indeks kesukaran 0,00 menunjukkan soal terlalu sukar. Terdapat klasifikasi taraf kesukaran yakni sebagai berikut :

Tabel 3.5 klasifikasi indeks kesukaran soal

| Nilai P (tingkat kesukaran) | Klasifikasi |
|------------------------------------|--------------------|
| TK = 0,00 | Terlalu sukar |
| $0,00 < TK \leq 0,30$ | Soal sukar |
| $0,30 < TK \leq 0,70$ | Soal sedang |
| $0,70 < TK \leq 1,00$ | Soal mudah |
| TK = 1,00 | Terlalu mudah |

2. Analisis data

Analisis data yang dilakukan untuk mengetahui kondisi awal dari sampel yang diambil peneliti. Data yang dianalisis diperoleh dari data nilai *pretest* dan *posttest*. Analisis data meliputi uji normalitas dengan penjabaran sebagai berikut :

a. Uji normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui data yang dianalisis apakah sampel yang digunakan normal atau tidak. Jika data berdistribusi normal maka menggunakan statistik parametrik untuk menguji hipotesis. Data yang dianalisis menggunakan uji normalitas berasal dari nilai *posttest* kemampuan berfikir kritis siswa. Dalam

penelitian ini, peneliti menggunakan uji *shapiro wilk* (uji *liliefors*) dengan menggunakan program SPSS 25.0 *for windows*. Adapun hipotesis yang digunakan yakni sebagai berikut :

Ho = data berdistribusi normal

Ha = data tidak berdistribusi normal

Adapun langkah uji *shapiro wilk* (uji *liliefors*) yang dikemukakan oleh Sundayana (2016:86) dalam (Afana, 2021) sebagai berikut :

1. Buat lembar kerja
2. Pilih *analyse, descriptive statistic, dan explore*
3. Masukkan variable yang akan di uji normalitasnya yaitu variable data ke kotak *dependent list*, kemudian pilih *plots*
4. Tandai kotak *normality plots with test*, pilih *continue*, lalu OK
5. Dan diperoleh hasil dalam table
6. Dari hasil table, akan diperoleh nilai L_{maks}
7. Kriteria kenormalan kurva sebagai berikut :
 - a. Jika $L_{maks} \leq L_{tabel}$ maka data berdistribusi normal, atau
 - b. Jika nilai $sig. > \alpha$ maka berdistribusi normal

b. Uji hipotesis

Uji hipotesis ini dilakukan setelah uji normalitas telah terpenuhi. Pada penelitian ini menggunakan statistik parametrik dilakukan untuk data yang berdistribusi normal. Uji hipotesis yang digunakan dapat diuraikan sebagai berikut :

a. Uji *paired samples T Test* (Uji-T)

Pada penelitian ini peneliti menggunakan uji hipotesis menggunakan *paired samples T Tes* (Uji-t) dengan bantuan program SPSS 25.0 *for windows*. Uji hipotesis digunakan untuk mengetahui perbedaan antara rata-rata nilai sebelum diberikan

treathment (pretest) dengan rata-rata setelah diberikan *treathment (post-test)* dengan menggunakan media pembelajaran komik.

Kriteria dalam uji *paired samples T Test* (Uji-T) yaitu :

Ho diterima apabila $T_{hitung} > T_{tabel}$ atau sig. $> 0,05$

Ho ditolak apabila $T_{hitung} \leq T_{tabel}$ atau sig. $> 0,05$

Hipotesis dari pengajuan ini sebagai berikut :

Ho = tidak ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* ketrampilan membaca intensif siswa menggunakan media komik.

Ha = ada perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai *pretest* dan *posttest* ketrampilan membaca intensif siswa menggunakan media komik.

Adapun langkah-langkah dalam menggunakan uji *paired samples T Test* (uji-t) menurut sundayana (Afana, 2021) sebagai berikut :

1. Buatlah sebuah variable, dengan nama: nilai, type variable numerik, angka decimal : 0, masukkan data.
2. Pilih menu analyse, kemudian pilih submenu compare means-paired samples T Test
3. Klik variable pretest dan posttest sebagai current selections, kemudian masukkan ke kotak paired variables.
4. Pilih options untuk menentukan tingkat kepercayaan yang diinginkan, continue, kemudian pilih OK.

Ketentuan dalam uji t yaitu sebagai berikut :

(1) Taraf signifikan (α) = 5%(0,05)

(2) Kriteria dalam uji t :

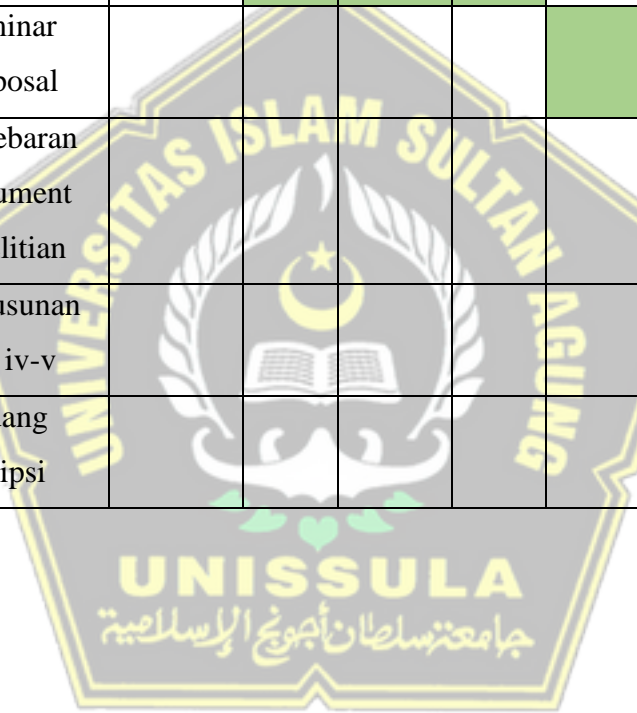
Ho diterima apabila $t_{hitung} > - t_{tabel}$ atau sig. $> 0,05$

Ho ditolak apabila $t_{hitung} \leq - t_{tabel}$ atau sig. $< 0,05$

F. Jadwal penelitian

Tabel 3.6 Jadwal rencana penelitian yang dilaksanakan dalam waktu bulan terhitung.

| No | Uraian | Agustus | Nov | Des | Jan | Feb | Jun | Jul | Agsts |
|----|----------------------------------|---------|-----|-----|-----|-----|-----|-----|-------|
| 1 | Pengajuan judul | | | | | | | | |
| 2 | Proposal Bab 1-3 | | | | | | | | |
| 3 | Seminar proposal | | | | | | | | |
| 4 | Penyebaran instrument penelitian | | | | | | | | |
| 5 | Penyusunan bab iv-v | | | | | | | | |
| 6 | Sidang skripsi | | | | | | | | |



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data Penelitian

Pada sub bab ini akan dijelaskan mengenai pengolahan data dari awal hingga akhir penelitian yang sudah dilakukan di SD Negeri Gadu 01. Data yang sudah diperoleh kemudian diolah menggunakan aplikasi SPSS dan *Microsoft Excel*. Data yang diperoleh dari awal hingga akhir didapatkan dengan cara memberikan pretest kepada siswa sebelum mendapat perlakuan dengan menggunakan media pembelajaran komik dan pemberian *posttest* kepada siswa setelah diberikan treatment. Soal yang diberikan pada saat *pretest* dan *posttest* merupakan soal untuk mengukur kemampuan membaca intensif siswa dengan indikator yang telah ditentukan. Sebelum soal diberikan sebelumnya suda diuji validitas, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran.

Setelah mendapatkan data awal melalui pretest dari sampel yang sebanyak 9 siswa dan diolah hasil dari pretest rata-rata 25,22, varians 43,444, simpangan baku 6,591 memiliki nilai maksimum sebesar 32 dan minimum 15. Data awal yang diperoleh peneliti dipergunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak melalui kelas yang digunakan untuk penelitian.

Adapun data yang diperoleh melalui *posttest* dari 9 siswa memperoleh data dengan rata rata 34.22, varians 20.194, dan simpangan baku 4.494, nilai maksimum 39 dan nilai minimum 26.

Untuk menjawab rumusan masalah yang telah dirumuskan uji yang dilakukan untuk hipotesis yaitu uji paired sample t test untuk melihat pengaruh penerapan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca intensif siswa kelas IV SD.

Berikut ini merupakan penjabaran dan penjelasan data awal sampai akhir:

B. Hasil Analisis data penelitian

Dari hasil penelitian yang telah didapatkan dan dijabarkan menunjukkan bahwa penelitian telah benar-benar dilaksanakan. Setelah memperoleh data, data tersebut dianalisis guna untuk menjawab hipotesis yang telah diajukan. Adapun untuk analisis data dilakukan mulai dari instrumen penelitian, data awal hingga data akhir yang didapatkan. Adapun untuk penjelasan dan penjabaran analisis data yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Analisis Instrumen Tes

Analisis instrument tes dilakukan untuk menguji soal dengan indikator yang telah di tentukan untuk mengukur kemampuan berpikir kritis siswa. Instrument tes diuji dengan berbagai macam uji yaitu validasi, reliabilitas, daya pembeda, dan tingkat kesukaran. Uji instrument tes dilakukan guna untuk mendapatkan soal-soal yang berkualitas atau layak sebagai hasil dari penelitian yang dilaksanakan. Adapun untuk penjabaran dan penjelasan sebagai berikut:

C. Uji Validasi

Uji validasi digunakan untuk mengetahui soal yang di uji cobakan bersifat valid atau tidaknya suatu instrumen. Uji validasi instrumen soal tes berjumlah 15 soal yang akan diujikan kepada siswa kelas V SD Negeri Gadu 01 yang berjumlah 11 siswa. Hasil dari uji validasi soal tersebut baru nantinya akan digunakan dalam penelitian bagi siswa kelas IV SD Negeri Gadu 01. Kriteria uji validasi butir $r_{hitung} > t_{tabel}$ dari taraf signifikansi 5% maka butir instrumen dikatakan valid. Sebaliknya jika $r_{hitung} < t_{tabel}$ dari signifikansi 5% maka butir instrumen dikatakan tidak valid atau gugur.

Hasil uji validasi soal membaca intensif yang mengujikan 15 soal menunjukkan bahwa ada 12 soal yang dinyatakan valid, sedangkan 3 butir soal dinyatakan tidak valid. Item soal yang valid akan diambil 10 soal yang nantinya akan digunakan sebagai bahan soal pre test dan posttest siswa

kelas IV. Data perhitungan validasi uji soal tes diatas menggunakan Mr Excel dapat dilihat pada lampiran.

D. Uji Reliabilitas

Analisis tes dapat dikatakan memiliki tingkat kepercayaan tinggi jika tes tersebut memiliki hasil yang tetap. Sebelum dilakukannya pengujian reliabilitas harus ada dasar pengambilan keputusan yaitu alpha sebesar 0,60. Variabel yang dianggap reliabel jika nilai variabel tersebut lebih besar dari >0,60 jika lebih kecil maka variabel yang diteliti tidak bisa dikatakan reliabel karena <0,60. Hasil uji reliabilitas menggunakan *SPSS 25 for windows* dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut :

Tabel 4.1 Hasil Uji Reliabilitas soal Ketrampilan Membaca Intensif

| Reliability Statistics | |
|------------------------|------------|
| Cronbach's Alpha | N of Items |
| .858 | 15 |

Berdasarkan tabel 4.1 diatas, diketahui hasil analisis *Cronbach Alpha* sebesar 0,858 maka dapat diambil kesimpulan bahwa data penelitian tersebut bersifat reliabel atau bisa dipercaya dengan kriteria tinggi dikarenakan nilai variable tersebut lebih dari 0,60.

E. Daya Pembeda

Uji daya pembeda merupakan pengukuran untuk mengetahui sejauh mana suatu butir soal mampu membedakan siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan berkemampuan rendah berdasarkan kriteria tertentu. Semakin tinggi koefisien daya pembeda suatu butir soal, semakin mampu butir soal tersebut membedakan antara siswa yang memiliki kemampuan tinggi dan kemmpuan rendah. Berikut ini adalah klasifikasi untuk membedakannya.

Tabel 4.2 Klasifikasi Daya Pembeda

| Koefisien daya pembeda | Interpretasi |
|-------------------------------|---------------------|
| DP =0,00 | Sangat jelek |
| $0,00 < DP \leq 0,20$ | Jelek |
| $0,20 < DP \leq 0,40$ | Cukup |
| $0,40 < DP \leq 0,70$ | Baik |
| $0,70 < DP \leq 1,00$ | Sangat baik |

Analisis daya pembeda soal dengan menggunakan *SPSS 25 for windows* diperoleh hasil analisis daya pembeda pada table maka dapat di simpulkan bahwa dari 15 soal yang diujikan terdapat 6 kategori sangat baik, 6 kategori baik, 1 kategori cukup, dan 2 kategori sangat jelek. Hasil pengujian daya pembeda soal selengkapnya dapat di lihat pada lampiran.

F. Tingkat Kesukaram

Suatu soal dikatakan baik apabila memiliki tingkat kesukaran yang seimbang. Hal ini disebabkan soal yang terlalu mudah tidak dapat membuat siswa untuk dapat berpikir kritis dalam memecahkan suatu permasalahan dalam soal. Soal yang terlalu sukar dapat membuat siswa putus asa dalam mengerjakan soal.

Tingkat kesukaran soal dihitung dengan bantuan *SPSS 25 for windows*. Untuk menafsirkan tingkat kesukaran soal dapat digunakan klasifikasi sebagai berikut

Tabel 4.3 klasifikasi Indeks Kesukaran Soal

| Nilai P (tingkat kesukaran) | Klasifikasi |
|------------------------------------|--------------------|
| TK = 0,00 | Terlalu sukar |
| $0,00 < TK \leq 0,30$ | Soal sukar |
| $0,30 < TK \leq 0,70$ | Soal sedang |
| $0,70 < TK \leq 1,00$ | Soal mudah |
| TK = 1,00 | Terlalu mudah |

Hasil perhitungan yang sudah dibandingkan dengan klasifikasi indeks kesukaran soal pada tabel 4.5, maka dapat diketahui apakah butir soal yang digunakan memiliki tingkat kesukaran butir soal dapat dipaparkan pada tabel 4.6 berikut ini

Tabel 4.4 Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

| NO | TINGKAT KESUKARAN | KATEGORI |
|-----------|------------------------------|-----------------|
| B1 | 0,68 | SEDANG |
| B2 | 0,84 | MUDAH |
| B3 | 0,29 | SUKAR |
| B4 | 0,61 | SEDANG |
| B5 | 0,29 | SUKAR |
| B6 | 0,81 | MUDAH |
| B7 | 0,59 | SEDANG |
| B8 | 0,86 | MUDAH |
| B9 | 0,86 | MUDAH |
| B10 | 0,70 | SEDANG |
| B11 | 0,86 | MUDAH |
| B12 | 0,86 | MUDAH |
| B13 | 0,70 | SEDANG |
| B14 | 0,65 | SEDANG |
| B15 | 0,63 | SEDANG |

Berdasarkan hasil analisis uji coba taraf kesukaran soal pada tabel 4.6 maka dapat disimpulkan bahwa 15 soal yang disediakan terdapat soal dengan kategori mudah yaitu soal nomor 2,6,8,9,11,12 Sedangkan soal dengan kategori sedang yaitu soal nomor 1,4,7,10,13,14,15 dan untuk kategori sukar di soal nomer 3 dan 5.

Berikut merupakan hasil rekapitulasi uji coba instrumen tes dalam menyelesaikan soal bahasa Indonesia untuk melihat ketrampilan membaca intensif. Analisis Instrumen yang digunakan Apabila sudah dilakukan uji coba instrumen, langkah selanjutnya yaitu menentukan butir soal yang digunakan dan yang tidak digunakan. Sesuai dengan penelitian yang dilakukan ada beberapa soal yang dipakai atau digunakan, untuk melaukan penelitian posttest di kelas IV antara lain yaitu butir soal nomor 2,3,5, 6,7,8,10,13,14,15

2. Analisis data awal

Analisis data awal diperoleh dari hasil pretest membaca intensif dengan menggunakan cerita deskriptif pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dibagikan di awal pembelajaran. Pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro Wlik (liliefors) dengan signifikan = 0,05 berbantuan dengan *SPSS 25 for windows*. Data hasil pretest kemampuan berpikir kritis siswa sebagai berikut :

Tabel 4.5 hasil uji normalitas data awal

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|-------------|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
| | Statistic | df | Sig. | Statistic | df | Sig. |
| PRETES T | .161 | 9 | .200* | .887 | 9 | .186 |

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

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan

1. Jika sig (signifikansi) > 0,05, maka data penelitian berdistribusi normal
2. Jika sig (signifikansi) < 0,05, maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.8 hasil uji normalitas data awal dan dasar pengambilan keputusan diperoleh nilai sig sebesar $0,186 > 0,05$ yang artinya data tersebut berdistribusi normal.

3. Analisis data akhir

a. Uji Normalitas

Analisis data akhir diperoleh dari hasil posttest membaca intensif dengan menerapkan komik sebagai media membaca sebuah teks cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia yang dibagikan di akhir pembelajaran. Pengujian normalitas menggunakan uji Shapiro Wlik (lilliefors) dengan signifikan = 0,05 berbantuan dengan *SPSS 25 for windows*. Data hasil pretest kemampuan berpikir kritis siswa sebagai berikut :

Table 4.6 Hasil Uji Normalitas Data Akhir

| | Kolmogorov-Smirnov ^a | | | Shapiro-Wilk | | |
|--------------|---------------------------------|----|------|--------------|----|------|
| | Statistic | Df | Sig. | Statistic | Df | Sig. |
| POSTTES T | .235 | 9 | .162 | .884 | 9 | .173 |

a. Lilliefors Significance Correction

Dasar pengambilan keputusan

1. Jika sig (signifikansi) $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal
2. Jika sig (signifikansi) $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji normalitas data akhir dan dasar pengambilan keputusan diperoleh nilai sig sebesar $0,173 > 0,05$ yang artinya data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji *Paired Sample T-Test*

Uji t digunakan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan yang signifikan antara nilai pretest dan nilai posttest pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca intensif.. Dasar pengambilan keputusan

1. Jika sig (2-tailed) < 0,05, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre test dan post test
2. Jika sig (2-tailed) > 0,05, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre test dan post test

Tabel 4.7 Hasil Paired Samples T-Test

| | | Paired Samples Test | | | | | | | |
|--------|----------|---------------------|----------------|-----------------|---|--------|-----|----|-----------------|
| | | Paired Differences | | | | | | | |
| | | Mean | Std. Deviation | Std. Error Mean | 95% Confidence Interval of the Difference | | T | df | Sig. (2-tailed) |
| | | | | | Lower | Upper | | | |
| Paired | PRE TEST | - | 3.606 | 1.202 | - | -6.229 | - | 8 | .000 |
| ir | - POST | 9.0 | | | 11.77 | | 7.4 | | |
| 1 | TEST | 00 | | | 1 | | 88 | | |

Diketahui bahwa hasil signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata pada data pre test dan post test. Berdasarkan pengujian diatas menunjukkan bahwa ada pengaruh penggunaan media komik terhadap ketrampilan membaca intensif pada siswa kelas IV SDN Gadu 01.

Analisis data awal nilai pretest kemampuan membaca intensif siswa di awal pembelajaran menggunakan uji normalitas. Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji Shapiro Wilk dengan bantuan program *SPSS 25 for Windows*. Data tersebut

memiliki nilai sig yang lebih besar dari taraf signifikansi 0,05. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji normalitas data pretest sebesar 0,186 sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai pretest berdistribusi normal karena sig. > 0,05.

Hasil uji normalitas data akhir dan dasar pengambilan keputusan diperoleh nilai sig sebesar 0,173 sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai posttest tersebut berdistribusi normal karena nilai sig.>0,05.

c. Uji Gain Ternormalisasi

Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pembelajaran sebelum di beri perlakuan dan setelah di beri perlakuan. Dalam menganalisis data pada uji ini menggunakan program Excel.

Tabel 4.8 Pembagian N Gain Score

| Nilai N Gain | Kategori |
|-----------------------|----------|
| $g > 0,7$ | Tinggi |
| $0,3 \leq g \leq 0,7$ | Sedang |
| $g < 0,3$ | Rendah |

Tabel 4.9 Kategori tafsiran efektifitas N Gain

| Presentase (%) | Tafsiran |
|----------------|----------------|
| <40 | Tidak Efektif |
| 40-55 | Kurang Efektif |
| 56-75 | Cukup Efektif |
| >76 | Efektif |

Uji ini dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya peningkatan pembelajaran sebelum di beri perlakuan dan setelah di beri perlakuan. Dalam menganalisis data pada uji ini menggunakan

program Excel. Berdasarkan uji gain ternormalisasi hasil dari data tersebut masih ada beberapa siswa yang kategori sedang dan tinggi dan berdasarkan hasil dari 9 siswa 7 siswa meningkat dengan kategori tinggi karena hasil N gain $> 0,7$ dan 2 siswa meningkat dengan kategori sedang. Pada hasil data tersebut tidak ada siswa yang mengalami penurunan dalam pembelajaran menggunakan media komik, jadi untuk penerapan media komik terhadap kemampuan membaca intensif siswa kelas IV di SD Negeri Gadu 01 sangat efektif. Setelah semua data terpenuhi, dilanjutkan dengan uji hipotesis. Di bawah ini diuraikan uji hipotesis sebagai berikut.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest siswa kelas IV menunjukkan bahwa ada perubahan yang signifikan antara pretest dan posttest kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata hasil pre test siswa adalah 25,22 dan untuk rata rata pos test yaitu 34,22 maka diperoleh N Gain score sebesar 0,63 sehingga dapat dikategorikan sedang dan N gain score persen memperoleh hasil 62,94% sehingga termasuk kategori cukup efektif. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca intensif terdapat pengaruh yang signifikan dan cukup efektif dalam pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Gadu 01.

C. Pembahasan

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca intensif siswa SD Negeri Gadu 01. Variabel dalam penelitian ini yaitu penggunaan media komik sebagai variabel *independent* (variabel bebas) dan kemampuan membaca intensif sebagai variabel *dependent* (variabel terikat) pada siswa kelas IV SD Negeri Gadu 01.

Berdasarkan data yang telah diperoleh dari hasil penelitian, berpacu pada bagian analisis data yang telah dipaparkan diperoleh hasil

kemampuan membaca intensif siswa melalui media pembelajaran komik menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran komik.

Hal ini ditunjang dari data yang diperoleh data *pretest* yakni dari kriteria Jika sig (signifikansi) $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal dan Jika sig (signifikansi) $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Berdasarkan tabel 4.12 hasil uji normalitas data awal dan dasar pengambilan keputusan diperoleh nilai sig sebesar $0,186 > 0,05$ yang artinya data tersebut berdistribusi normal atau melebihi kriteria.

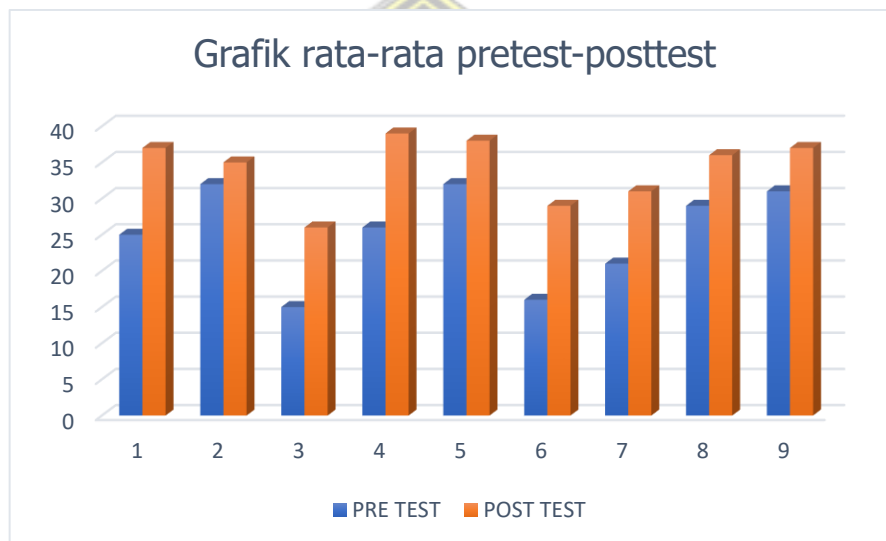
Dan pada perolehan data *posttest* dengan kriteria jika sig (2-tailed) $< 0,05$, maka terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre test dan post test dan Jika sig (2-tailed) $> 0,05$, maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada data pre test dan post test, pada tes tersebut diperoleh nilai sig sebesar $0,173$ sehingga dapat disimpulkan bahwa data nilai *posttest* tersebut berdistribusi normal karena nilai sig $> 0,05$ yang artinya data tersebut layak atau melebihi kriteria.

Pembelajaran menggunakan media komik diharapkan menjadi sebuah alternative dalam metode metode pembelajaran, sehingga anak cenderung dapat menerima materi maupun rangsangan dengan lebih efektif selama pembelajaran. Dalam penelitian yang dilakukan oleh (Ais, 2019) mengungkapkan Media komik berfungsi untuk menyampaikan materi pembelajaran yang disampaikan melalui serangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan di dalamnya mengandung cerita terkait dengan materi yang diajarkan .

Dalam penelitian ini siswa diberikan 2 perlakuan, yakni menggunakan metode konvensional dan menggunakan media komik, dalam hal ini peneliti menggunakan subjek penelitian pada kelas 4 sebanyak 9 siswa, pertama kali siswa diberikan media pembelajaran secara konvensional yakni memberikan bacaan lalu siswa membaca dan

memahami materi yang diberikan lalu siswa mengerjakan soal yang telah diberikan.

Lalu siswa kemudian mengerjakan soal kembali namun berbeda dan menggunakan media pembelajaran komik. Setelah semua siswa mengerjakan semua prosedur selanjutnya ialah tahap penskoran dan penghitungan menggunakan metode uji yang telah ditetapkan. Dapat kita lihat melalui diagram batang tentang grafik peningkatan antara pretest dan posttest.



Gambar 4.10 Grafik perolehan pretest-posttest

Dari grafik dan uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa dari hasil pretest dan posttest yang telah diolah menunjukkan adanya perbedaan antara sebelum dan sesudah diterapkannya media pembelajaran menggunakan komik. Hal ini juga didukung dengan uji normalitas yaitu hasil dari pretest dan posttest, hasil dari pretest dengan sig. 0,186 ($0,186 > 0,05$) dan hasil dari *posttest* ialah sig. 0,173 ($0,173 > 0,05$) dengan ketentuan :

1. Jika sig (signifikansi) $> 0,05$, maka data penelitian berdistribusi normal

2. Jika sig (signifikansi) $< 0,05$, maka data penelitian tidak berdistribusi normal.

Dengan demikian dapat diketahui data hasil uji normalitas berdistribusi normal. Lalu berbantuan dengan uji paired sample t test dari hasil pretest dan posttest berbantuan SPSS yang dimana sebelumnya dalam uji tersebut sudah ditentukan kriteria tertentu. Jika sig. (2-tailed) $< \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak. Dan dari uji coba tersebut diperoleh hasil pada kolom sig. (2-tailed) yaitu didapatkan hasil 0,000. Pada kriteria yang telah ditentukan yaitu jika sig. (2-tailed) $< \alpha$ ditolak. Dari hasil uji *Paired sample t test* dapat disimpulkan dimana pada kolom sig diperoleh angka sig (2-tailed) $0,000 < \alpha = 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Setelah menggunakan uji normalitas, *paired sampel T test* selanjutnya uji gain ternormalisasi pada uji yang berjumlah 10 siswa yang berkategori tinggi yakni sebanyak 8 siswa dan 2 siswa berkategori sedang. Dengan begitu dapat ditarik kesimpulan dari penjabaran diatas dikatakan adanya pengaruh pada penerapan media pembelajaran komik pada siswa kelas IV SD Negeri Gadu 01.

Berdasarkan hasil pretest dan posttest siswa kelas IV menunjukan bahwa ada perubahan yang signifikan antara pretest dan posttest kemampuan membaca siswa dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Rata-rata hasil pre test siswa adalah 25,22 dan untuk rata rata pos test yaitu 34,22 maka diperoleh N Gain score sebesar 0,63 sehingga dapat dikategorikan sedang dan N gain score persen memperoleh hasil 62,94% sehingga termasuk kategori cukup efektif. Dapat simpulkan bahwa penggunaan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca intensif terdapat pengaruh yang signifikan dan cukup efektif dalam pembelajaran siswa kelas IV SD Negeri Gadu 01.

Penelitian ini sejalan dengan teori yang kemukakan oleh (Riwanto & Wulandari, 2018) Kelebihan media komik dalam kegiatan belajar mengajar, dinyatakan: 1. Komik menambah pembendaharaan katakata pembacanya, 2. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, 3. Dapat mengembangkan minat baca anak dan

salah satu bidang studi yang lain, 4. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain

Dan didukung oleh penelitian yang dikemukakan oleh (Wahidah et al., 2019) pada model pembelajaran pada dasarnya merupakan bentuk pembelajaran yang tergambar dari awal sampai akhir yang disajikan secara khas oleh guru. Dengan kata lain model pembelajaran merupakan bungkus atau bingkai dari penerapan suatu pendekatan metode dan teknik pembelajaran. Sehingga metode maupun media berpengaruh pada proses belajar mengajar siswa.

Pengembangan media juga termasuk unsur yang perlu di perhatikan karena media adalah alat bantu yang sangat bermanfaat bagi para siswa dan pendidik dalam proses belajar dan mengajar. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (Nurrita, 2018) yang menjelaskan dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada siswa tetapi siswa juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga siswa lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru.

Pelajaran Bahasa Indonesia menjadi salah satu mata Pelajaran yang membuat anak cepat bosan karena biasanya pelajaran tersebut mengharuskan siswa untuk terampil dalam membaca.oleh karena itu perlu media menarik agar anak tidak cepat bosan. Hal tersebut sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh (wahyu,2016) yang menggunakan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan ketrampilan membaca. Hasil perhitungan tes ketrampilan membaca, pemahaman, mengalami peningkatan dari hasil pretest yang sebelumnya 56.52 menjadi 73.33 sehingga mengalami peningkatam sebesar 16.81

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan (Muhaimin et al,2023) Penggunaan media pembelajaran akan menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media komik. Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita - cerita yang sederhana, mudah

ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Sehingga mampu media komik menjadi media yang sangat efisien dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

Hal tersebut dapat menjadi gambaran bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis komik ini memiliki kelebihan yakni siswa lebih terlihat lebih aktif dalam proses belajar mengajar, suasana pembelajaran lebih menyenangkan dan dapat membangun pemahaman dan minat siswa.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan dari rumusan masalah, hipotesis dan hasil penelitian yang dilakukan di SD Negeri Gadu 01 pada siswa kelas IV berjumlah 9 maka dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan terhadap penelitian dengan judul “ Pengaruh Media Komik Terhadap Ketrampilan Membaca Intensif Siswa Kelas IV”. Dari data pre test yang diperoleh rata rata hasil yang didapatkan siswa yaitu 25,22 kemudian dilakukan post test dengan menerapkan media komik maka memperoleh rata-rata hasil belajar siswa sebesar 34,22. Berdasarkan uji N gain score persen memperoleh hasil 62,94% sehingga termasuk kategori cukup efektif. Berdasarkan Uji Paired sample T test yang telah dilakukan hasil signifikansi (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima maka terdapat perbedaan yang signifikan atau nyata antara hasil belajar pada data pre test dan post test. Berdasarkan hasil tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian yang dilakukan tentang penggunaan media komik terhadap ketrampilan membaca intensif siswa kelas IV di SD Negeri Gadu 01 terjadi perbedaan yang signifikan dan cukup efektif meningkatkan dilihat dari hasil pre test dan post test siswa yang mengalami peningkatan.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya, maka penulis menyadari masih terdapat banyak keterbatasan dan kekeliruan yang ada dalam penelitian ini. Namun dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi yang bermanfaat. Peneliti menyarankan guru dapat menerapkan media komik dalam proses pembelajaran khususnya mata Pelajaran Bahasa Indonesia untuk membantu meningkatkan kemampuan ketrampilan membaca intensif bagi siswa karena media komik dianggap lebih menarik dan bisa dengan mudah memahami bacaan sehingga

lebih efektif jika diterapkan daripada penggunaan bacaan yang berbentuk paragraf.



DAFTAR PUSTAKA

- Destiana, D. (2019). Keterampilan Berbahasa Menulis Karangan Deskripsi.
- Supardi, S. U., Leonard, L., Suhendri, H., & Rismurdiyati, R. (2015). Pengaruh media pembelajaran dan minat belajar terhadap hasil belajar fisika. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 2(1).
- Tarigan, M. R. (2015). Peningkatan Keterampilan Menulis Paragraf Eksposisi Melalui Metode Diskusi dengan Media Koran Siswa Kelas X SMA Negeri 6 Binjai Tahun Pelajaran 2013/2014. *Jurnal Edukasi Kultura: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya*, 2(2).
- Harahap, M., & Siregar, L. M. (2018). Mengembangkan sumber dan media pembelajaran. *Educational, January*, 10.
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *JPsD (Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar)*, 3(2), 171-185.
- Ilham, M., Amin, B., & Arief, T. A. (2016). Pengaruh Penerapan Pendekatan Kontekstual Terhadap Hasil Belajar Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD Inpres Paccinongan Kabupaten Gowa. *Skripsi Universitas Muhammadiyah Makassar*.
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2016). Keefektifan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman pada siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 29-39.
- Helmitasari, H. (2019). *PENGARUH MEMBACA INTENSIF TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS IV SEKOLAH DASAR NEGERI 129 SELUMA* (Doctoral dissertation, IAIN BENGKULU).
- Azizah, M., Fahrurazi, F., & Qoriaty, N. I. (2014). Tingkat Pengetahuan dan Pendidikan Ibu Balita dengan kejadian Penyakit Pneumonia pada Balita di kelurahan Keraton Kecamatan Martapura Kabupaten Banjar. *An-Nadaa: Jurnal Kesehatan Masyarakat (e-Journal)*, 1(1), 1-4.
- Putri, D. R. (2019). Keterampilan Berbahasa" membaca Intensif".
- Afana, R. M. N. (2021). *PENGARUH PENDEKATAN LINGKUNGAN TERHADAP KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS PADA MUATAN IPA SISWA KELAS V SDN GONDO 01* (Doctoral dissertation, Universitas Islam Sultan Agung).

- Ganjar, D. (2020). Pengaruh Model Pembelajaran dan Kreativitas Belajar Siswa Terhadap Hasil Belajar Ilmu Pengetahuan Alam. *ALFARISI: Jurnal Pendidikan MIPA*, 1(2).
- Rivana, D. O., & Susilowibowo, J. (2013). IDENTIFIKASI TENTANG PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI KELAS XI IPS DI SMA NEGERI 1 CERME. *Jurnal Pendidikan Akuntansi (JPAK)*, 1(2).
- Janah, S. N. (2019). *PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING TERHADAP KEMAMPUAN MEMECAHKAN MASALAH PADA PEMBELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL (Penelitian Quasi Eksperimen pada kelas IV SDN 055 Jatihandap)* (Doctoral dissertation, FKIP UNPAS).
- Saadah, S., Pratiwi, A. R., Pratiwi, S. A., & Halimah, S. (2020). Penggunaan Media dalam Pembelajaran PKn SD. *PANDAWA*, 2(3), 386-395.
- Santika, I. G. N., & Sudiana, I. N. (2021). Insersi pendidikan karakter melalui pembelajaran bahasa Indonesia ditinjau dari perspektif teoretis. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia Undiksha*, 11(4), 464-472.
- Wicaksono, A. G., & Riyadi, U. S. (2020). Pengembangan media komik komsa materi rangka pada pembelajaran IPA di sekolah dasar. 10 (May), 215–226.
- Yustitia, V. (2017). Kemampuan analisis mahasiswa PGSD terhadap tujuan pembelajaran dimensi kognitif pada mata kuliah perencanaan pembelajaran SD. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 7(1), 83-93.
- Rosyida, A. (2019). Pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), 47-63.
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energ. *JURNAL PANCAR (Pendidik Anak Cerdas dan Pintar)*, 2(1).
- Wahidah, S. N., Sari, Y., & Jupriyanto, J. (2021). Pengaruh Model Kontekstual Terhadap Kemampuan Pemahaman Konsep Peserta Didik Kelas V SD Al Hikmah Semarang. *Prosiding Konstelasi Ilmiah Mahasiswa Unissula (KIMU) Klaster Humanoira*.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242. Muhaimin, M. R.,

Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399-405

