

Ari Uswatun K. 158620600194

Artikel.pdf

by

Submission date: 04-Mar-2023 10:42AM (UTC+0700)

Submission ID: 2028501100

File name: Ari Uswatun K. 158620600194 Artikel.pdf (347.38K)

Word count: 6688

Character count: 24270

PENGARUH MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER TERHADAP HASIL BELAJAR PADA PEMBELAJARAN PKn KELAS IV

Ari Uswatun Khasanah¹⁾, Feri Tirtoni*²⁾ (10pt)

¹⁾ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

*feritirtoni@umsida.ac.id

Abstract. This research was backgrounded by the low value of Pkn. In the study using quantitative type Pre-experimental in the form of One - Shoot Case Study is a design taken in a group by providing a treatment then observed to measure the results achieved. Researchers want to test whether there is a development of character education-based comic media on grade 4 learning outcomes. Using a sample of 24 students. The instrument used to measure the ability of learning outcomes for grade 4 elementary schools is a multiple-choice test, which is obtained from the posttest results. The data from the posttest were analyzed and obtained a hypothesis test using the formula t test one sample assisted by SPSS software version 22, namely t count of 6.789 < from t table 0.05 (0.404) and sig value. (2-tailed) 0.000 > from t table 0.05. So the decision H_a took was accepted and H_0 was rejected. Which means that in this study, there is an influence of character education-based comic media on the learning outcomes of Pkn grade IV at SDN Sukorejo.

Keywords – comic media, learning outcomes

Abstrak. Penelitian ini dilatarbelakangi rendahnya nilai mata pelajaran Pkn. Pada penelitian menggunakan kuantitatif jenis Pre-experimental berbentuk One - Shoot Case Study merupakan sebuah desain yang diambil dalam kelompok dengan memberikan sebuah treatment kemudian diobservasi untuk mengukur hasil yang dicapainya. Peneliti ingin mengujicobakan apakah ada pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar kelas 4. Dengan menggunakan sampel 24 siswa. Instrumen yang digunakan untuk mengukur kemampuan hasil belajar Pkn kelas 4 SD yaitu dengan tes berbentuk pilihan ganda, yang didapat dari hasil posttest. Data posttest tersebut dianalisis dan diperoleh uji hipotesisnya menggunakan rumus t test one sample berbantuan software SPSS versi 22 yaitu t hitung sebesar 6,789 < dari t tabel 0,05 (0,404) dan nilai sig. (2-tailed) 0,000 > dari t tabel 0,05. Maka keputusan yang diambil H_a diterima dan H_0 ditolak. Yang artinya pada penelitian kali ini pengaruh media komik berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar Pkn kelas IV.

Kata Kunci - media komik, hasil belajar

I. PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan upaya untuk meningkatkan sumber daya manusia dalam kehidupan yang berarah lebih baik untuk jenjang selanjutnya. Pendidikan adalah suatu proses yang mempengaruhi peserta didik supaya mampu menyesuaikan diri dengan lingkungan yang akan menimbulkan perubahan pada dirinya yang berfungsi untuk kehidupan bermasyarakat [1]. Melalui pendidikan, generasi muda akan mencapai suatu kondisi yang lebih baik serta dapat meningkatkan kesejahteraan hidup. Proses pengubah sikap dan tingkah laku seseorang atau kelompok orang dalam usaha mendewasakan manusia melalui upaya pengajaran dan pelatihan, baik di lingkungan formal maupun informal. Di era modern sekarang, pendidikan memiliki peran yang sangat penting bagi kemajuan suatu bangsa. Kemajuan bangsa tidak mungkin tercapai tanpa adanya sumber daya manusia yang berkualitas serta tanpa dukungan adanya pendidikan yang berkualitas.

Proses belajar mengajar hakikatnya merupakan dua konsep yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. Dua konsep tersebut terpadu dalam satu kegiatan manakala terjadi interaksi guru dan siswa, siswa-siswa pada saat pengajaran berlangsung [2]. Dalam proses belajar mengajar antara guru dan peserta didik merupakan suatu penyampaian pesan, info atau materi yang melalui dengan alat bantu saluran atau media tertentu kepada penerima pesan. Tingkatan pemahaman pemerolehan hasil belajar dapat digambarkan oleh Dele sebagai suatu proses komunikasi.

Pendidikan karakter merupakan upaya yang dilakukan oleh guru kepada peserta didik untuk mengembangkan moral baik perilaku kepada masyarakat disekitar lingkungan. Pendidikan karakter di dalam sekolah dasar merupakan awal proses penanaman karakter di lingkungan sekolah. Sehingga pendidikan karakter ini sangat penting untuk di implementasikan di mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi. Oleh karena itu, pendidikan karakter sesungguhnya ditanamkan sejak anak usia dini. Karakter seseorang apabila telah terbentuk sejak usia dini, maka ketika dewasa tidak akan mudah berubah. Pendidikan karakter berkaitan dengan budi pekerti, perilaku. Tujuan pendidikan karakter untuk mendorong lahirnya anak yang baik dan menanamkan kebiasaan hal yang baik dalam kehidupan seperti menjaga perilaku

dan moralnya. Pembinaan perilaku dan moral peserta didik merupakan suatu pembinaan yang sangat baik, sekaligus hal yang utama bagi manusia dalam kehidupan masyarakat.

Pembelajaran melalui gambar akan membantu peserta didik dalam memahami pelajarannya, sebab dengan adanya gambar dan s¹an bahasa yang menjelaskan maksud dari gambar itu akan membuat peserta didik dapat menyaksikan langsung apa yang telah dijelaskan oleh guru dan dapat menghindarinya salah pen²ran oleh peserta didik. Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik ²in dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik [3]. Media pembelajaran memiliki peran penting dalam proses pembelajaran khususnya pada mata pelajaran PKn yang berbasis teks. Media membantu guru dalam menyajikan materi atau data dengan menarik dan mempermudah siswa dalam memperoleh pemahaman materi. Sejalan dengan pendapat Sadiman, media pembelajaran berguna dalam memperjelas penyajian pesan agar tidak verbalis dan menimbulkan kegarahan belajar [4]. Melalui pembelajaran PKn yang merupakan pembelajaran yang membentuk karakter pada seseorang. Pada mata pelajaran PKn peserta didik dapat memfokuskan pada pembentukan karakter warga Negara yang dapat memahami hak dan kewajiban sebagai warga Negara Indonesia. Oleh karena itu, guru memberikan pemahaman melalui media komik dengan tercapainya tujuan pembelajaran yang sebagaimana mestinya. Dalam pembentukan karakter bangsa dapat melalui pendidikan yang dilakukan dengan me¹rtapkan nilai-nilai karakter dalam mata pelajaran yang diajarkan disekolah.

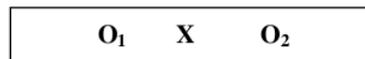
Berdasarkan hasil observasi, pada tanggal 19 Oktober 2018 terdapat masalah yaitu rendahnya nilai pada mata pelajaran PKn. Hal ini disebabkan dari (85,2%) menyatakan bahwa pembelajaran PKn itu berupa lembar-lembar sehingga siswa menghindari dari pembelajaran, dibuktikan rata-rata nilai siswa pada pembelajaran PKn kurang dari KKM. Guru kurang memanfaatkan media pembelajaran sehingga guru hanya mengg¹rtakan metode berceramah dan siswa akan menjadi pasif mendengarkan penjelasan yang disampaikan guru. Sehingga hasil belajar pada pembelajaran PKn kurang memuaskan. Hal ini disebabkan oleh pemahaman siswa yang masih kurang terhadap materi yang diajarkan. Pada saat itu siswa dalam belajar pembelajaran PKn masih rendah seperti perhatian siswa pada pembelajaran masih kurang dan siswa cenderung ramai saat mengikuti pembelajaran PKn. Untuk mengatasi masalah tersebut peneliti menggunakan media komik berbasis pendidikan karakter.

Hasil belajar merupakan pemberian nilai terhadap kegiatan belajar mengajar yang dilakukan oleh siswa dan guru dalam mencapai tujuan pengajaran. Hasil belajar dari ranah kognitif yang terdiri dari enam aspek yakni pengetahuan atau ingatan, pemahaman, aplikasi, analisis, sintesis, dan evaluasi [5]. Kedua aspek pertama disebut kognitif tingkat rendah dan keempat aspek berikutnya termasuk kognitif tingkat tinggi. ¹

Dengan adanya permasalahan diatas, untuk lebih menarik ter¹hadap hasil belajar maka peneliti mengambil judul Pengaruh Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN ¹ Sukorejo. Berdasarkan latar belakang di atas, tentang Pengaruh Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN Sukorejo. Maka ¹pat di definisikan rumusan masalahnya yaitu adakah Pengaruh Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN Sukorejo?. Seberapa besar Pengaruh Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN Sukorejo?. Dan tujuan penelitian yaitu untuk mengetahui Pengaruh Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN ¹ Sukorejo dan untuk mengetahui seberapa besar Pengaruh Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Terhadap Hasil Belajar Pada Pembelajaran PKn Kelas IV SDN Sukorejo

II. METODE

Pada penelitian ini rancangan yang digunakan adalah ¹ One Group Pretest- Posttest Design. Dalam desain ini terdapat ² Pre-test sebelum diberikan perlakuan dan Post-test setelah diberikan p¹lakuan, sehingga dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan dan setelah perlakuan [6]. Dalam penelitian ini yang menjadi subyek yaitu kelas IV SDN Sukorejo, desain ini diharapkan agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV dengan demikian desain dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar Desain One Group Pretest- Posttest Design
Keterangan:

O₁: Nilai *Pre-Test* hasil belajar siswa (Sebelum diberikan perlakuan media komik)

O₂: Nilai *Post-Test* hasil belajar siswa (Sesudah diberikan perlakuan media komik)

X₁: Perlakuan pembelajaran dengan menggunakan media komik.

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan peneliti untuk dipelajari kemudian ditarik kesimpulannya. Jadi populasi bukan hanya orang, tetapi juga obyek dan benda-benda alam lain. Populasi juga bukan sekedar jumlah yang ada pada objek atau subjek yang dipelajari, tetapi meliputi seluruh karakteristik atau sifat yang dimiliki oleh subjek atau objek itu. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi adalah seluruh siswa kelas IV SDN Sukorejo yang berjumlah 24 siswa.

Sampel adalah bagian dari jumlah karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Sedangkan sampel secara sederhana diartikan sebagai bagian dari populasi yang menjadi sumber data sebenarnya dalam suatu penelitian. Adapun teknik sampling yang digunakan adalah *Non Probability Sampling* dengan jenis *sampling jenuh*. Teknik ini dipilih karena pengambilan anggota sampel dari populasi dilakukan secara menyeluruh, karena populasi relatif kecil, kurang dari 30 siswa. Dan teknik ini dipilih karena dalam satu kelasnya ada 24 siswa.

Sumber data adalah subjek darimana data diperoleh. Sumber data yang digunakan di SDN Sukorejo ini diambil dari hasil pretest dan posttest hasil belajar.

Jenis data yang dilakukan pada penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder. Data primer diperoleh peneliti secara langsung dari hasil penelitian yang sudah dilakukan, data ini diambil secara langsung dari subjek penelitian yakni siswa kelas IV SDN Sukorejo dengan jumlah siswa 24. Adapun data sekunder berupa data dokumentasi yang diperoleh dari proses penelitian.

Sebelum melakukan penelitian, peneliti terlebih dahulu harus melewati tiga tahapan uji validitas. Yang pertama uji validitas isi, dimana uji tersebut peneliti merancang instrument yang disesuaikan. Yang kedua uji validitas konstruk dimana instrument yang sudah sesuai dengan teori harus diuji oleh para ahli dibidangnya. Dalam hal ini peneliti memilih 2 validator yang sesuai dibidangnya. Validator pertama adalah dosen yakni bapak Dr. Nur Efendi, M. Pd dan validator kedua adalah guru kelas dari SDN Sukorejo yakni ibu Haryanti, S.Pd instrument yang dibuat oleh peneliti dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Dan tahap selanjutnya adalah uji validitas empirik. Uji ini dilakukan untuk mengujikan soal yang dibuat valid atau tidak. Menguji dengan memberikan soal kepada siswa yang sudah mempelajari materi sebelumnya. Selain itu penerapan model pembelajaran yang kurang inovatif yang juga membuat hasil belajar siswa menjadi menurun [7]. Pemahaman konsep sangat diperlukan dalam proses belajar mengajar sebab menjadi tolak ukur dalam kegiatan belajar mengajar yang nantinya akan diberikan sebuah permasalahan yang harus dipecahkan dan diberikan upaya penyelesaian masalah dengan melatih siswa meningkatkan hasil belajar [8]. Berikut data yang diperoleh dari uji validitas empirik yang diuji cobakan pada siswa kelas IV dengan jumlah 24 siswa.

Data uji validitas empirik di atas akan dihitung dengan rumus korelasi *product moment* berbantuan software SPSS versi 22. Berikut hasil perhitungan data uji validitas empirik menggunakan software SPSS versi 22.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

Tabel 1 Hasil Perhitungan Validitas Empirik Menggunakan SPSS versi 22

r hitung	r tabel	Keputusan
0,998	0,878	Valid
0,991	0,878	Valid

Berdasarkan tabel di atas, keputusan diperoleh dari $r \text{ hitung} > r \text{ tabel}$ dinyatakan valid. Berikut hasil rekapitulasinya dengan $r \text{ tabel} 0,05$ dengan $N = 24$ pada level signifikansi 5% adalah 0,404. Dan berikut ini adalah rekapitulasinya: Rekapitulasi Hasil Uji Validitas Empirik. Pada penelitian ini, menggunakan uji reliabilitas empirik, yaitu mengujikannya dengan siswa yang sebelumnya sudah menerima materi. Data uji reliabel empirik di atas akan dihitung dengan rumus *Alpha Cronbach* berbantuan software SPSS versi 22. Berikut hasil perhitungan data uji reliabel empirik menggunakan software SPSS versi 22:

Tabel 2 Hasil Perhitungan Uji Reliabilitas Empirik Menggunakan SPSS versi 22

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	of Items
.916	.996	

One-Sample Test				
Test Value = 73				
	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
			Lower	Upper
Mostest	.230	.286	.800	4.78
			2.38	

Dari tabel di atas diperoleh *Cronbach's Alpha* 0,916 kemudian dibandingkan dengan harga kritik 0,7. Maka keputusan yang diambil apabila koefisien *Cronbach's Alpha* lebih besar dari harga kritik 0,7 dapat dikatakan instrumen tersebut reliabel. Dan pada hasil SPSS versi 22 nilai *Cronbach's Alpha* diperoleh 0,916 > harga kritik 0,7. Artinya instrumen dianggap reliabel.

Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui jawaban dari rumusan masalah. Dengan analisis uji t peneliti dapat menjawab hipotesis penelitian, berikut ini penjabarannya :

a. Uji statistik

$$H_0 = \mu_x < 73$$

$$H_a = \mu_x > 73$$

Dalam hal ini peneliti menggunakan nilai 73 diperoleh dari KKM mata pelajaran PKn di SDN Sukorejo. Jika nilai t hitung > dari distribusi t tabel 0,05 dan nilai sig. (2-tailed) < 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Artinya ada pengaruh penggunaan media komik berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas IV.

1) Jika nilai t hitung < dari distribusi t tabel 0,05 dan nilai sig. (2-tailed) > 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya tidak ada pengaruh penggunaan media komik berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas IV.

Hasil Uji One Sample Test

Berdasarkan tabel hasil uji One sample test di atas, diketahui t hitung 1,230 < dari t tabel 0,05 (2,132) dan nilai sig. (2-tailed) 0,286 x 2 = 0,572 > dari t tabel 0,05. Jadi keputusan yang diambil H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya tidak ada pengaruh media komik berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn kelas IV di SDN Sukorejo.

Dengan media komik siswa dapat menyusun pendapat atau jawaban dengan sedemikian rupa sehingga memunculkan nilai karakter yang mencerminkan pada mata pelajaran PKn yaitu saling bekerja sama dengan giat, musyawarah, menghargai perbedaan antara agama. Maka dari itu guru harus lebih kreatif pada saat melakukan pembelajaran di dalam kelas dengan menggambarkan teknik pembelajaran yang menarik agar siswa lebih mudah dalam menerima materi yang telah diberikan oleh gurunya. Melalui pembelajaran yang dilakukan dengan cara belajar dan bermain, siswa akan merasakan bahagia dan mereka akan merasakan kebermaknaan dari pembelajaran berlangsung. Siswa yang merasakan senang dengan suatu pembelajaran maka mereka akan mengengang hal-hal tersebut lebih lama. Setelah siswa mampu memahami makna dari materi tersebut maka siswa akan lebih lama dalam mengingat materi, dan ketika mereka dilakukan tes akan memperoleh hasil yang lebih baik. Dalam pembelajaran ini sesuai salah satu teori yaitu teori piaget dimana pengetahuan itu datang dari suatu tindakan yang bergantung kepada seberapa jauh siswa aktif dalam berinteraksi dengan lingkungannya, salah satunya siswa didorong untuk menemukan sendiri pengetahuan melalui interaksi spontan dengan lingkungannya yaitu dengan saling berinteraksi dan bertukar

pendapat dengan siswa yang lainnya dengan dibantu oleh guru dalam memberikan suatu pertanyaan yang akan membuka pengetahuan yang didapat setiap siswa [9].

Pembelajaran dalam Kurikulum 2013 merupakan proses penguasaan dimana guru memberikan ide dan keahlian serta kreativitas yang berkaitan dengan materi pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan dengan keterampilan bahasa, jasmani dan bermain selain itu dengan adanya proyek didalam kelas siswa dengan mudah dalam memahami materi pembelajaran [10]. Selain model, metode dan strategi pembelajaran yang digunakan untuk diterapkan dalam proses pembelajaran berlangsung dikelas, media juga berperan penting untuk diterapkan pada saat kegiatan pembelajaran berlangsung. Media sebagai alat bantu dalam memudahkan guru untuk menyampaikan materi, selain itu media juga digunakan untuk memperlancar proses komunikasi antar siswa. Dengan media siswa lebih mudah menerima materi yang diberikan oleh guru, oleh sebab itu guru harus mampu membuat sebuah media yang menarik untuk siswa. Dengan media yang menarik maka siswa akan lebih semangat dalam menerima materi sehingga hasil belajar siswa dapat meningkat sesuai dengan apa yang diterapkan.

Pembelajaran didalam Kurikulum 2013 merupakan memuat pembelajaran tematik dimana hal tersebut merupakan salah satu metode dalam proses belajar mengajar dalam pembelajaran terbaru yang berupa sistem pembelajaran yang terbentuk secara individu maupun kelompok, dan mereka aktif dalam berkreasi dan menciptakan output yang bermanfaat guna menciptakan pembelajaran yang bermakna [11]. Pada penelitian kali ini menerapkan pembelajaran dengan menggunakan media komik berbasis pendidikan karakter pada mata pelajaran PKN. Proses pembelajaran didalam kelas harus dilakukannya dengan sudah matang. Mata ng dalam arti kita sebagai guru haruslah mempersiapkan hal-hal yang diperlukan dalam pembelajaran didalam kelas. Antara lain RPP, Promes, Prota, Bahan Ajar, sampai dengan Media Pembelajaran. Seluruh perangkat pembelajaran tersebut diselesaikan sebelum proses belajar mengajar dimulai. Dan proses penyusunannya harus sesuai dengan karakteristik siswa tentunya [12].

Dengan bertujuan untuk bisa membantu siswa dalam memahami isi dari maksud materi tersebut serta mampu bekerjasama menyelesaikan masalah dan juga mampu bekerjasama dengan baik saat pembelajaran berlangsung dan siswa lebih kreatif dalam menyusun materi agar pelajaran yang mereka terima dapat dengan mudah dipahami. Melihat kenyataan-kenyataan tersebut maka diperlukan suatu proses penyelesaian masalah terkait proses pembelajaran di kelas. Dengan menerapkan pembelajaran yang inovatif, kreatif dan menyenangkan. Selain itu juga haruslah sesuai dengan karakteristik siswa SD kelas IV yang mengutamakan proses berfikir secara kritis dan analitis [13]. Disamping dengan mendesain pertanyaan dan jawaban yang menarik untuk siswa. Fungsi dari media komik ini dapat membantu siswa memahami tentang keberagaman karakteristik contohnya seperti perbedaan agama tetapi kita tetap saling menghormati dan menghargai. Selain itu, banyak juga tenaga pengajar yang telah menyusun perangkat pembelajaran, namun dalam proses penerapannya sudah tidak sesuai dengan RPP yang telah dibuatnya. Hal tersebut menunjukkan kompetensi pedagogik rendah. Kompetensi-kompetensi tersebut dapat dilihat dari latar belakang serta pengalaman guru dalam mengajar didalam kelas [14]. Karena banyak guru yang menggunakan model pembelajaran konvensional. Hal tersebut yang menjadikan siswa merasa bosan dan malas. Selain itu juga menimbulkan siswa memiliki daya ingat dan imajinasi yang kurang. Dalam hal itu dikarenakan kurangnya pembelajaran yang memberikan permasalahan yang berhubungan kegiatan sehari-hari mereka [15]. Media komik ini juga menarik perhatian siswa dan juga sampai orang dewasa karena juga memudahkan siswa dalam memahami materi yang sudah diberikan oleh gurunya sehingga hasil belajar siswa dapat memenuhi standar nilai yang ditentukan dari sekolah.

Berdasarkan hasil dari analisis data hasil belajar siswa yang telah dikemukakan, terdapat hasil penelitian yang harus dijelaskan. Dengan hasil belajar penelitian tersebut nantinya dapat dijadikan sebagai pedoman dalam menggunakan model atau metode pembelajaran yang lebih variatif, khususnya pada jenjang sekolah dasar. Langkah-langkah yang dilakukan saat proses pembelajaran berlangsung yaitu menjelaskan terlebih dahulu materi dengan keragaman karakteristik dengan bantuan media komik, siswa beserta kelompoknya mendiskusikan materi yang telah disampaikan, kemudian siswa beserta kelompoknya mengerjakan soal dengan cara berfikir sama untuk menemukan jawaban, siswa secara bergantian menyampaikan isi jawaban selanjutnya guru beserta siswa menyimpulkan jawaban.

Dari uraian diatas mengenai langkah-langkah pembelajaran yang telah direncanakan dan dilaksanakan maka dapat dinyatakan bahwa proses pembelajaran tidak hanya terpusat pada guru saja, melainkan siswa juga ikut serta dalam saat proses pembelajaran berlangsung. Siswa menjawab soal dan bekerjasama. Sehingga siswa dapat memperoleh banyak pengetahuan dan pengalaman baik saat proses pembelajaran.

Berdasarkan analisis data terhadap hasil belajar siswa kelas IV yang berupa soal tes tulis dan soal pilihan ganda dengan jumlah soal sebanyak 20. Materi keragaman karakteristik nilai tertinggi sebesar 90 dan terendah 25. Sehingga dapat disimpulkan bahwa hasil tes tulis rata-rata kelas sebesar 53,5. Nilai tersebut termasuk belum memenuhi KKM. Pada pertemuan pertama banyak siswa yang belum mencapai nilai ketuntasan belajar dikarenakan siswa belum pernah mencoba menggunakan media, hampir setiap kali pembelajaran guru hanya menggunakan metode ceramah saja sehingga siswa hanya mendengarkan dan mengerjakan latihan soal akibatnya antusias belajar siswa cenderung berkurang dan canggung. Selain itu tindakan pertemuan pertama siswa kurang mendengarkan saat guru menjelaskan materi, ada beberapa siswa bergurau dengan temannya sehingga beberapa materi yang sudah diberikan kurang bisa dipahami oleh siswa, sehingga banyak siswa yang menjawab soal masih kurang tepat.

Dengan acuan diatas maka dilakukan tindakan perbaikan yang dilaksanakan pada pertemuan kedua. Dari hasil tindakan yang dilaksanakan dipertemuan kedua bahwa hasil tes tulis nilai yang paling tinggi adalah yaitu 100 dan terendah 70 dengan nilai rata-rata yaitu 87,8 nilai tersebut sudah memenuhi kriteria KKM. Sehingga dapat dinyatakan terdapat peningkatan yang signifikan terhadap presentase belajar. Dengan adanya suatu peningkatan yang terjadi pada hasil belajar yang diperoleh siswa tersebut dapat menunjukkan bahwa penggunaan media komik ini berdampak positif pada peningkatan pemahaman siswa terhadap mata pelajaran PKn. Adapun penelitian lain pada Pembelajaran IPA yang dilakukan dengan model pembelajaran *guided inquiry* berbantuan media audio visual bergambar berpengaruh juga secara baik terhadap kompetensi pengetahuan IPA siswa sekolah dasar [16].

IV. KESIMPULAN

Berdasarkan penjelasan diatas maka ada beberapa hal dari hasil penelitian yang harus dijelaskan diantaranya yaitu: keputusan penelitian dapat kita ambil dengan menguji hipotesisnya. Karena peneliti menggunakan uji hipotesis t test one sample maka hasil perhitungan data yang diperoleh dengan bantuan software SPSS versi 22 adalah nilai t hitung 1,230 dengan df 4 yang didistribusikan dalam tabel t 0,05 yaitu 2,132 dan nilai sig. (2-tailed) 0,286 dikalikan dua karena menggunakan 2-tailed menjadi 0,572.

Keputusan yang diambil untuk uji hipotesis t test one sample yaitu apabila t hitung lebih besar dari distribusi t tabel dan sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 maka diputuskan H_0 diterima dan H_0 ditolak yang artinya penelitian yang dilakukan berpengaruh. Sedangkan apabila t hitung lebih kecil dari distribusi t tabel 0,05 dan sig. (2-tailed) lebih besar dari 0,05 maka diputuskan H_0 ditolak dan H_0 diterima yang artinya penelitian yang dilakukan tidak ada pengaruhnya.

Dari penjelasan keputusan uji hipotesis t test one sample diatas maka dapat diputuskan pada penelitian ini yaitu nilai t hitung sebesar 1,230 < dari t tabel 0,05 (2,132) dan nilai sig. (2-tailed) 0,572 > dari t tabel 0,05. Jadi keputusan yang diambil H_0 ditolak dan H_0 diterima yang artinya tidak ada pengaruh dalam media komik berbasis pendidikan karakter terhadap hasil belajar pada mata pelajaran PKn di kelas IV SDN Sukorejo.

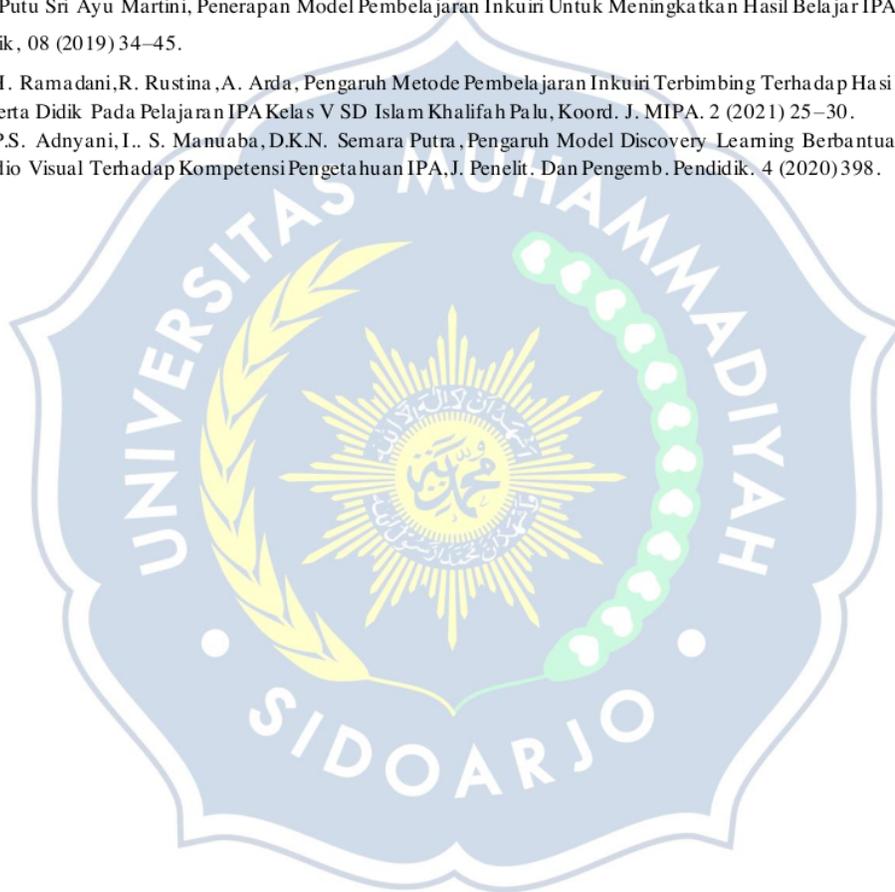
UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terima kasih penulis tujukan yang pertama kepada Allah SWT, yang selalu memberikan rahmat dan ridhonya kepada saya. Kepada kedua orang tua dan pihak sekolah SD Negeri Sukorejo yang telah mengizinkan peneliti untuk melakukan penelitian ditempat tersebut. Tidak lupa terima kasih kepada teman-teman seperjuangan yang selalu memberikan semangat serta dukungan.

REFERENSI

- [1] Hamalik, Oemar, *Psikologi Belajar dan Mengajar*. Bandung: Sina Baru Algensido, (2002).
- [2] Sudjana, *Dasar-dasar proses belajar mengajar* (Bandung: 2013) hlm 28
- [3] Azhar Arsyad, *Media Pembelajaran*. (Jakarta: 2013) hlm 13
- [4] Anip Dwi Saputro, 2015. "Aplikasi Komik sebagai Media Pembelajaran" *Muaddib* 5, no.1 (Januari- Juni) : hlm 2
- [5] Rifki Afandi, "Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Ular Tangga Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa dan Hasil Belajar IPS di Sekolah Dasar" *JINoP (Jurnal Inovasi Pembelajaran)* Vol 1 No 1, Tahun 2015, 88.
- [6] Dr. Nana Sudjana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Hal 22
- [7] N. Pt Linda Kusuma Putri, N. Kusmaryatni, I. Nyoman Murda, J. Pendidikan Guru Sekolah Dasar, F. Pendidikan, Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Media Audio-Visual Terhadap Hasil Belajar IPA, 6 (n.d.) 2018.
- [8] M. Masruri, M. Taufiq, M.T. Hidayat, S. Ghufron, Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V Sd Pada Mata Pelajaran Ipa Di Sd Kyai Hasyim Surabaya, J. Reforma. 8 (2020) 247. <https://doi.org/10.30736/rf.v8i2.219>.
- [9] N. Ari Wariyanti, Rusijono, Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Mahasiswa, 5 (2019).

- [10] A.-N. Apriani, M.N. Wangid, Pengaruh Ssp Tematik-Integratif Terhadap Karakter Disiplin Dan Tanggung Jawab Siswa Kelas Iii Sd, *J. Prima Edukasia*. 3 (2015) 12–25. <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4061>.
- [11] A. Shoimin, 68 Model Pembelajaran Inovatif dalam Kurikulum 2013, Ar Ruzz Media, Yogyakarta, 2014.
- [12] M.P. I Ketut Dedi Agung Susanto Putra, I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd, I Made Citra Wibawa, S.Pd., Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Berbantuan Peta Pikiran Terhadap Hasil Belajar IPA Kelas V SD, *Mimb. PGSD Undiksha*. 5 (2018).
- [13] Y. Agustin, Pelaksanaan Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Muatan Ipa Pada Siswa Kelas V Di Sdn 004 Sungai Kunjang, 01 (2021) 1–13.
- [14] Ni Putu Sri Ayu Martini, Penerapan Model Pembelajaran Inkuiri Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPA Peserta Didik, 08 (2019) 34–45.
- [15] N.H. Ramadani, R. Rustina, A. Arda, Pengaruh Metode Pembelajaran Inkuiri Terbimbing Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pelajaran IPA Kelas V SD Islam Khalifah Palu, *Koord. J. MIPA*. 2 (2021) 25–30.
- [16] N.P.S. Adnyani, I. S. Manuaba, D.K.N. Semara Putra, Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Audio Visual Terhadap Kompetensi Pengetahuan IPA, *J. Penelit. Dan Pengemb. Pendidik*. 4 (2020) 398.



Ari Uswatun K. 158620600194 Artikel.pdf

ORIGINALITY REPORT

9%

SIMILARITY INDEX

8%

INTERNET SOURCES

0%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1

eprints.walisongo.ac.id

Internet Source

5%

2

repository.radenintan.ac.id

Internet Source

2%

3

Submitted to UIN Raden Intan Lampung

Student Paper

2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%