

# **PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR PKN PESERTA DIDIK KELAS III SD NEGERI 27 KOTO BARU KABUPATEN PESISIR SELATAN**

**Wina Maisafni Dunita**  
Guru SDN 11 Cubadak Air Utara

**Zainal asril**  
Dosen Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN Imam Bonjol Padang

**Mulyadi**  
Dosen Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Imam Bonjol padang

## *Abstract*

This research is motivated by the results of PKn learning in third grade students of SDN 27 Koto Baru, Pesisir Selatan Regency, there are still many who have not reached KKM (Minimum Completion Criteria), which is 70.00 Based on the results of the PKn Mid Semester Examination, the students who were declared complete were 7 people and 13 people were not yet completed. This was because students considered Civics to be memorizing and boring lessons, the learning process tended to be centered on educators, making students less active in PKn learning, and educators use less interesting learning media. This study was conducted with the aim to determine whether there is an influence of comic media on Civics learning outcomes and can see differences in student learning outcomes before and after applying comic media in class III SDN 27 Koto Baru South Coastal District. This study used a Pre-Experimental type of study. The design used in this study is One Group Pretest - Posttest Design, which is an experiment conducted on one group only, without a comparison group. The sample in the study was all third grade students of SDN 27 Koto Baru, South Coastal District who were registered in the 2017-2018 school year. The instruments used were in the form of Objective tests of 10 questions. PKn learning outcomes data processing techniques were by calculating the effectiveness of treatment with the test - The results showed that the average score of the learning outcomes test before the treatment (pretest) was 54.5 and the average test score of the learning outcomes after the treatment (Posttest) was 78. Data analysis was performed using the t test and obtained t count = 7.02 and t table = 1.729, so it is concluded that t count > t table (7.02 > 1.729). It means that the change in student learning outcomes between pretest and posttest is very significant. This proves that there are differences in learning outcomes after applying comic media to PKn learning in third grade students of SDN 27 Koto Baru, South Coastal District.

Keywords: Media Comics, Learning Outcomes

## **Abstrak**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar PKN peserta didik kelas III SDN 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan masih banyak yang belum mencapai KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal) yaitu 70,00. Berdasarkan hasil Ujian Mid Semester PKN peserta didik yang dinyatakan tuntas sebanyak 7 orang dan yang belum tuntas sebanyak 13 orang. Hal ini disebabkan karena peserta didik menganggap PKN merupakan pelajaran yang sifatnya hafalan dan membosankan, proses pembelajaran cenderung berpusat pada pendidik, sehingga membuat peserta didik kurang aktif dalam pembelajaran PKN, dan pendidik kurang menggunakan media pembelajaran yang menarik. Penelitian ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh media komik terhadap hasil belajar PKN serta dapat melihat perbedaan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah menerapkan media komik di kelas III SDN 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian Pra Eksperimen. Rancangan yang digunakan pada penelitian ini adalah One Group Pretest – Posttest Desain, yaitu eksperimen yang dilakukan terhadap satu kelompok saja, tanpa kelompok pembanding. Sampel pada penelitian adalah seluruh peserta didik kelas III SDN 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan yang terdaftar pada tahun ajaran 2017-2018. Instrument yang digunakan adalah berupa tes Objektif sebanyak 10 soal. Teknik pengolahan data hasil belajar PKN yaitu dengan menghitung efektifitas treatment dengan uji -t. Hasil penelitian menunjukkan bahwa

rata-rata skor tes hasil belajar sebelum perlakuan (pretest) adalah 54,5 dan rata-rata skor tes hasil belajar setelah perlakuan (Posttest) adalah 78. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t dan diperoleh  $t_{hitung} = 7,02$  dan  $t_{tabel} = 1,729$ , sehingga disimpulkan  $t_{hitung} > t_{tabel}$  ( $7,02 > 1,729$ ). Berarti perubahan hasil belajar peserta didik antara pretest dan posttest sangat signifikan. Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar setelah menerapkan media komik pada pembelajaran PKn peserta didik kelas III SDN 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan.

Kata Kunci: Media Komik, Hasil Belajar

## PENDAHULUAN

Pendidikan menurut Sasmi Nelwati (2007:15) mempunyai arti penting dalam kehidupan manusia, dengan pendidikan manusia dapat dibedakan dengan makhluk-makhluk lainnya yang menempati alam semesta ini. Hal ini menunjukkan bahwa manusia tidak akan menjadi manusia tanpa melalui proses pendidikan.

Manusia dan pendidikan tidak dapat dipisahkan, sebab pendidikan merupakan kunci dari masa depan manusia yang dibekali dengan akal dan pikiran. Allah SWT berfirman dalam Alquran tentang ilmu pengetahuan dalam al-Qur'an surat Al-Mujadalah ayat 11

يٰٓاَيُّهَا الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا اِذَا قِيْلَ لَكُمْ تَفَسَّحُوْا فِى  
الْمَجْلِسِ فَاَفْسَحُوْا يَفْسَحِ اللّٰهُ لَكُمْ وَاِذَا قِيْلَ  
اَنْشُرُوْا فَاَنْشُرُوْا يَرْفَعِ اللّٰهُ الَّذِيْنَ ءَامَنُوْا مِنْكُمْ  
وَالَّذِيْنَ اُوتُوْا الْعِلْمَ دَرَجٰتٍ وَاللّٰهُ بِمَا تَعْمَلُوْنَ



Artinya: ...”Hai orang-orang beriman apabila kamu dikatakan kepadamu: "Berlapang-lapanglah dalam majlis", Maka lapangkanlah niscaya Allah akan memberi kelapangan untukmu. dan apabila dikatakan: "Berdirilah kamu", Maka berdirilah, niscaya Allah akan meninggikan orang-orang yang beriman di antaramu dan orang-orang yang diberi ilmu pengetahuan beberapa derajat. dan Allah Maha mengetahui apa yang kamu kerjakan..” (QS.al-Mujadalah:11)

Ayat tersebut di atas selanjutnya sering digunakan para ahli untuk mendorong diadakannya kegiatan di bidang ilmu

pengetahuan, dengan cara mengunjungi atau mengadakan dan menghadiri majelis ilmu. Orang yang mendapatkan ilmu itu selanjutnya akan mencapai derajat yang tinggi dari Allah (Abuddin Nata, 2012:155).

Pendidikan membantu individu dalam memahami dan mengenali tentang berbagai macam ilmu pengetahuan. Inti dari pendidikan adalah mewujudkan suasana proses belajar dan mengajar. Sebagaimana yang tertulis dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional Nomor 20 pasal 1 ayat 1 Tahun 2003:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spritual, keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa, dan Negara sebagaimana dituangkan dalam Undang-undang No. 20 Tahun 2003 (Hasymi (2013:4).

Menurut Ahmad Susanto (2013:223) tujuan pendidikan di Indonesia diharapkan dapat mempersiapkan peserta didik menjadi warga Negara yang memiliki komitmen kuat dan konsisten untuk mempertahankan Negara Kesatuan Republik Indonesia (NKRI).

Pendidikan yang merupakan pondasi pertama untuk mencapai suksesnya pendidikan selanjutnya adalah pendidikan di Sekolah Dasar (SD) atau Madrasah Ibtidaiyah (MI). Pendidikan dikatakan berhasil apabila semua tujuan pembelajaran yang telah ditentukan dapat tercapai yang terungkap dalam hasil belajar peserta didik. Pada tingkat pendidikan sekolah dasar ada beberapa mata pelajaran wajib diberikan dan dipelajari di SD/MI, mulai dari

kelas I sampai kelas VI diantaranya adalah mata pelajaran PKn.

Kegiatan meningkatkan mutu pendidikan, banyak hal yang telah dilakukan oleh pemerintah seperti penyempurnaan kurikulum, penyediaan sarana dan prasarana, serta meningkatkan kualitas pembelajaran di kelas dengan menggunakan alat pembelajaran. Upaya peningkatan mutu pendidikan melalui peningkatan kualitas proses pembelajaran harus diarahkan kepada peningkatan kemampuan guru melibatkan siswa di dalam kegiatan pembelajaran. Dengan demikian, guru diharapkan dapat memanfaatkan sarana yang ada, salah satunya dapat menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan pembelajaran PKn.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan pendidikan Pancasila dan unsur-unsur yang dapat mengembangkan jiwa dan nilai-nilai 1945 kepada generasi muda (Hamid Darmadi,2012:30).6Matapelajaran PKn, dapat diarahkan untuk mengembangkan pengetahuan serta pemahaman konsep yang bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari agar peserta didik dapat menjadi warga Negara Indonesia seutuhnya dalam pembentukan karakter bangsa. Oleh karena itu, sudah seharusnya pendidikan didesain guna memberikan pemahaman dan meningkatkan prestasi belajar peserta didik dengan menggunakan alat bantu pembelajaran yang dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran dan terkuasainya materi yang diajarkan.

Guru dituntut mengkomunikasikan materi pelajaran PKn kepada peserta didik dengan baik agar materi dapat dikuasai dan dipahami sepenuhnya oleh peserta didik dengan menggunakan berbagai media dan metode pembelajaran, sehingga peserta didik dapat memahami dan mengamalkan nilai-nilai yang diperoleh dari pembelajaran PKn. Pembelajaran PKn saat ini jarang sekali menggunakan media yang menarik yang dapat membangkitkan minat belajar peserta didik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik. Hal ini menyebabkan peserta didik menjadi kurang termotivasi dalam belajar. Peserta didik hanya

mendengarkan penjelasan guru dan kurang melibatkan peran serta peserta didik, sehingga peserta didik cenderung jenuh dan tidak dapat berkonsentrasi dalam belajar, dan akibatnya membuat hasil belajar peserta didik tidak memuaskan.

Kenyataan yang terjadi di SD Negeri 27 Koto Baru, berdasarkan pengamatan dan hasil observasi dari penulis, ditemui berbagai persoalan dalam pembelajaran PKn di SD Negeri 27 Koto Baru, diantaranya sebagai berikut: 1) Guru dalam proses pembelajaran PKn masih menggunakan media papan tulis dalam pembelajaran, 2) Guru hanya mencatatkan konsep-konsep teori PKn kepada siswa, 3) Pembelajaran sebagian besar berpusat pada guru, 4) Guru kurang kreatif dalam menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik, 5) Peserta didik sibuk dengan aktivitas yang lain.

Berdasarkan hasil wawancara dengan peserta didik kelas III SD Negeri 27 Koto Baru beberapa peserta didik menyukai pelajaran PKn dan beberapa peserta didik lagi tidak menyukai pelajaran PKn, tapi lebih banyak yang kurang menyukai pelajaran PKn karena dalam pelajaran PKn sangat banyak materi yang banyak dengan mencatat dan hafalan.

Proses pembelajaran yang demikian mengakibatkan peserta didik tidak aktif dan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn kurang memuaskan. Nilai PKn beberapa peserta didik kelas III SD Negeri 27 Koto Baru masih berada di bawah rata-rata, dimana rata-rata nilai yang ditetapkan adalah 70,00 hal itu disebabkan oleh pemahaman peserta didik yang masih kurang terhadap materi yang diajarkan, dan pembelajaran PKn cenderung mencatat rangkuman yang diberikan oleh guru, sehingga siswa menjadi pasif selama proses pembelajaran.

Dari 20 orang siswa kelas III SDNegeri 27 Koto Baru peserta didik dinyatakan tuntas 35% . Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal pembelajaran belum dapat dikatakan tuntas.

Pembelajaran PKn agar memudahkannya untuk dipelajari dan terkesan tidak membosankan juga dapat membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran PKn, maka diperlukan guru yang kreatif dan inovatif yang dapat memilih serta menggunakan media karakteristik peserta didik, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan menyenangkan.

Permasalahan tersebut dapat dijawab apabila dalam proses pembelajaran guru dapat membuat peserta didik aktif dan antusias dalam belajar PKn, caranya guru harus menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, dan antusias dalam belajar yaitu dengan menggunakan media pembelajaran komik.

Media pengajaran menurut Nana Sudjana (2013:2) dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Sedangkan menurut Harsja W. Bachtiar (2012:6) Media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran adalah seluruh alat dan bahan yang dapat dipakai untuk tujuan pendidikan, seperti radio, televisi, buku, Koran majalah, dan sebagainya (Wina Sanjaya, 2008:204).

Luasnya popularitas komik telah mendorong banyak guru bereksperimen dengan medium ini untuk maksud pengajaran. Banyak percobaan yang telah dibuat di dalam seni bahasa pada tingkat SMP dan SMA (Nana Sudjana, 2013:65).<sup>10</sup> Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dalam dihubungkan dengan gambar dan dirancag untuk memberikan hiburan kepada pembaca. <sup>11</sup> Komik adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan. Komik cenderung diberi lettering yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan. Seiring dengan perkembangannya, komik yang tadinya khusus untuk lelucon dan

cenderung untuk segmentasi anak-anak, mulai bertransformasi menjadi bacaan segmentasi remaja dan dewasa (M. S. Gumelar,2011:3).

Cerita-cerita dalam komik yang ringkas dan menarik perhatian, dilengkapi dengan aksi, bahkan dalam lembaran surat kabar dan buku-buku, komik dibuat lebih hidup, serta diolah dengan pemakaian warna-warna utama secara bebas (M. S. Gumelar,2011:3).<sup>13</sup> Komik sebagai media pembelajaran digunakan sebagai alat untuk menyampaikan pesan pembelajaran, dimana dengan menggunakan media komik dapat merujuk pada sebuah proses komunikasi antara pembelajar dengan sumber belajar, dan komunikasi dalam pembelajaran akan berjalan secara maksimal jika pesan dalam pembelajaran disampaikan dengan menarik, jelas, dan runtut seperti halnya dengan menggunakan media komik.

Media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SD Negeri 27 Koto Baru, karena didalam komik akan memuat gambar yang menarik dan dipadukan dengan tulisan yang menggambarkan alur cerita yang menarik. Selain itu, biasanya didalam komik akan mengadung unsur humor untuk menarik perhatian peserta didik. Media komik jika dimanfaatkan dalam pembelajaran maka dapat membantu dan menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn.

Menurut Murizal (2017:61) Pembelajaran dengan menggunakan media komik sangat perlu diterapkan sejak dini untuk peserta didik kelas III pada pembelajaran PKn, karena pada kelas rendah ini peserta didik banyak sekali melakukan pertumbuhan dan perkembangan baik secara fisik maupun mental. Piaget membagi perkembangan kognitif anak ke dalam 4 periode utama yaitu periode sensorimotorik (usia 0-2 tahun), periode praoperasional (usia 2-7 tahun) peserta didik belajar menggunakan objek dan gambaran dari kata-kata, tahapan operasional konkret (usia 7-11 tahun) peserta didik menggunakan logika yang memadai, tahapan operasional formal (usia 11 tahun-

dewasa) peserta didik sudah bisa menggunakan nalar secara logis.

Pembelajaran dengan menggunakan media komik sangat baik digunakan pada kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan karena peserta didik sudah berada pada tahapan perkembangan operasional konkret dan peserta didik sudah bisa menggunakan logika yang memadai. Peserta didik sudah mampu melakukan pengurutan, peserta didik sudah memiliki kemampuan untuk mengidentifikasi serangkaian benda menurut tampilannya, peserta didik sudah bisa memecahkan suatu masalah. Oleh karena itu sangat cocok digunakan media komik pada peserta didik kelas III SD Negeri 27 Koto Baru kabupaten Pesisir Selatan.

Konsep materi yang akan diterapkan dalam penggunaan media komik dalam pembelajaran PKn adalah dengan kompetensi dasar “Memiliki Perilaku harga diri sebagai individu”. Materi ini dapat melihat dan mencerminkan perilaku yang mencerminkan harga diri dalam kehidupan sehari-hari dan mengenal hal-hal apa saja yang dapat meningkatkan harga diri, sehingga penulis berkeinginan untuk membuat sebuah media komik untuk pembelajaran PKn dengan materi memiliki perilaku harga diri sebagai individu.

Alasan dipilihnya media komik karena belum pernah diterapkan dan akan menarik jika diaplikasikan pada saat pembelajaran. Peserta didik akan lebih aktif untuk belajar dan memudahkan memahami materi yang diajarkan. Berdasarkan fenomena di atas, penulis tertarik untuk mencoba melakukan kajian lebih lanjut lagi melalui suatu penelitian dengan judul, “Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar PKn Peserta Didik Kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan”.

## **METODE**

Berdasarkan rumusan masalah dan tujuan penelitian yang telah dikemukakan sebelumnya, maka model penelitian yang dilakukan ini adalah penelitian eksperimen. Penelitian

eksperimen adalah metode penelitian yang digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali. Dengan kata lain penelitian eksperimen mencoba meneliti ada tidaknya hubungan sebab akibat. Dalam penelitian ini peneliti hanya menggunakan satu kelompok subjek eksperimen (one group pretest posttest design).

Pada metode eksperimen menurut Sugiyono, (2015:107) variabel-variabel di kontrol sedemikian rupa, sehingga variabel luar yang mungkin mempengaruhi dapat dihilangkan. Metode eksperimen bertujuan untuk mencari hubungan sebab akibat dengan memanipulasi satu atau lebih variabel, ada satu atau lebih kelompok eksperimen dan membandingkan hasilnya dengan kelompok kontrol yang tidak mengalami manipulasi.

Pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa penelitian ini berusaha, untuk mencari pengaruh secara sistematis antara variabel bebas (Y) dengan variabel terikat (X), Penelitian ini berusaha menggambarkan sejauh mana “Pengaruh media komik terhadap hasil belajar PKn peserta didik kelas III SD Negeri 27 Koto Baru”. Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah “one group pretest posttest design”. Suryabrata (2015:101) mengungkapkan bahwa dalam rancangan ini digunakan satu kelompok subjek. Pertama-tama dilakukan pengukuran, lalu dikenakan perlakuan untuk jangka waktu tertentu, kemudian dilakukan pengukuran untuk kedua kalinya.

One Group Pretest Posttest Design adalah salah satu desain eksperimen semu yang mana dilakukan pretest untuk mengetahui kemampuan peserta sebelum perlakuan diberikan. Setelah itu dilakukan treatment dengan menggunakan media komik dalam pembelajaran PKn. Materi yang diajarkan tentang memiliki perilaku harga diri sebagai individu. Setelah treatment, dilakukan posttest untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah perlakuan diberikan. Kemudian hasil pretest dibandingkan dengan hasil posttest. Arikunto menyatakan “perbedaan hasil pretest (T1) dengan posttest (T2) merupakan pengaruh dari perlakuan yang

diberikan”. Secara sederhana, Suryasubrata (2015:102) menggambarkan desain penelitian yang digunakan sebagai berikut:

**Tabel 3.1**  
**Desain Penelitian One Group**  
**Pretest-Posttest**

| Pre test       | Treatment | Posttest       |
|----------------|-----------|----------------|
| T <sub>1</sub> | X         | T <sub>2</sub> |

Keterangan:

T1 = tes awal (pretest) sebelum perlakuan diberikan

T2 = tes akhir (posttest) setelah perlakuan diberikan

X = perlakuan (treatment)

Dalam penelitian ini yang akan menjadi populasi adalah peserta didik kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. Untuk lebih jelasnya gambaran populasi penelitian dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 3.2**  
**Jumlah Peserta Didik Kelas III SD**  
**Negeri 27 Koto Baru Kabupaten**  
**Pesisir Selatan**

| Jumlah peserta didik laki-laki | Jumlah peserta didik Perempuan | Jumlah peserta didik Keseluruhan |
|--------------------------------|--------------------------------|----------------------------------|
| 7                              | 13                             | 20                               |

Sumber: Tata Usaha SDN 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan

Subjek dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 27 Koto Baru yang berjumlah 20 orang peserta didik, yang terdiri dari 7 orang peserta didik laki-laki dan 13 orang peserta didik perempuan.

Dalam penelitian ini akan diambil jumlah sampel sesuai jumlah populasinya. Teknik pengambilan sampel seperti ini dinamakan sampling jenuh.

Sugiyono (2015:124-125) menjelaskan bahwa sampling jenuh adalah, “Teknik pengumpulan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel. Hal ini sering dilakukan bila jumlah populasi relatif kecil, yaitu kurang dari 30 orang atau penelitian yang ingin membuat generalisasi dengan kesalahan yang sangat kecil. Istilah lain sampel jenuh adalah sensus, dimana semua anggota populasi dijadikan sampel.”

Dengan demikian, sampel pada penelitian ini adalah seluruh peserta didik kelas III yang berjumlah 20 orang.

Sumber data primer dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SDN 27 Koto Baru yang menjadi sampel penelitian. Sumber data sekunder diperoleh dari tata usaha dan pendidik kelas III SDN 27 Koto Baru.

Instrumen adalah alat yang digunakan dalam mengumpulkan data. Adapun bentuk instrumennya yaitu Tes pilihan Objektif. Tes ini digunakan untuk menilai dan mengukur hasil belajar siswa, terutama hasil belajar kognitif berkenaan dengan penguasaan bahan pengajaran sesuai dengan tujuan pendidikan dan pengajaran. Tes yang digunakan untuk mengukur melalui pretest dan posttest hasil belajar siswa yang berupa tes objektif jenis pilihan ganda sebanyak 10 item yang terdiri dari 4 option atau pilihan jawaban yaitu a, b, c dan d yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah pembelajaran. Dimana semua tes yang diberikan mengukur ranah kognitif yang meliputi aspek pengetahuan (C1), pemahaman (C2), dan penerapan (C3). Sebelum membuat instrumen, terlebih dahulu peneliti membuat kisi-kisi instrumen agar soal yang dibuat mengacu pada indikator- indikator kemampuan siswa pada materi “memiliki harga diri sebagai individu”.

Soal yang digunakan pada tes awal (pretest) ekuivalen dengan soal yang digunakan pada tes akhir (posttest). Hal ini dimaksudkan supaya tidak ada pengaruh perbedaan instrumen terhadap perubahan keterampilan proses PKn dan hasil belajar PKn yang terjadi. Adapun

langkah- langkah yang dilakukan sebagai berikut:

### 1. Menyusun Tes

Dalam menyusun tes tersebut penulis melakukan tahapan sebagai berikut:

- a. Menentukan tujuan mengadakan tes, yaitu untuk mengetahui hasil belajar PKn.
- b. Membuat pembatasan pada materi yang akan diujikan.
- c. Menyusun kisi-kisi tes hasil belajar PKn.
- d. Menyusun butir-butir soal pretest dan posttest.

### 2. Validitas Tes

Suatu tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur hendak apa yang hendak diukur (Sugiyono, 2013:168). Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi. Untuk instrument yang berbentuk test, pengujian validitas isi dapat dilakukan dengan membandingkan antara isi instrument dengan materi pelajaran yang telah diajarkan. Secara teknis pengujian validitas isi dapat dibantu dengan menggunakan Kisi-kisi instrument, atau matrik pengembangan instrument.

Instrumen disusun sesuai dengan kisi-kisi soal yang dibuat, kemudian instrumen tersebut divalidasi oleh validator. Selanjutnya dilakukan uji coba tes terlebih dahulu sebelum diberikan kepada kelas yang akan diteliti. Dengan uji coba tes ini diharapkan dapat diketahui soal-soal yang baik yang dapat dijadikan sebagai soal tes pada kelas sampel penelitian ini.

### 3. Melaksanakan Uji Coba Tes

Hasil dari suatu penelitian dapat dipercaya jika data yang digunakan benar-benar akurat atau sudah memiliki reliabilitas, dan validitas soal. Agar soal yang disusun memiliki kriteria soal yang baik, maka soal tersebut perlu dilakukan uji coba terlebih dahulu di sekolah lain atau di lokal lain. Uji coba soal dilakukan di sekolah lain tapi masih dalam satu kabupaten dengan sekolah tempat penelitian yaitunya di

SD Negeri 19 Padang Sirih kabupaten Pesisir Selatan.

### 4. Melakukan Analisis Tes Uji Coba

Setelah instrumen disusun sesuai dengan kisi-kisi soal yang dibuat, kemudian instrument tersebut divalidasi oleh validator kemudian dilakukan analisis item soal untuk melihat baik atau tidaknya suatu tes. Analisis soal antara lain bertujuan untuk mengadakan identifikasi soal yang baik, kurang baik dan jelek. Dengan analisis soal dapat diperoleh baik atau tidaknya sebuah soal dengan petunjuk untuk mengadakan perbaikan (Suharsimi Arikunto: 207).<sup>22</sup> Suatu soal perlu dianalisis yang bertujuan untuk mengetahui kualitas soal. Langkah- langkah yang dilakukan dalam menganalisis item soal adalah sebagai berikut :

#### a. Uji Reliabilitas

Dalam persyaratan tes, bahwa reabilitas berhubungan dengan masalah kepercayaan. Suatu tes dapat dikatakan mempunyai taraf kepercayaan yang tinggi jika tes tersebut dapat memberikan hasil yang tetap (Sugiyono:168).<sup>23</sup>

Teknik yang digunakan untuk mengukur realibilitas suatu tes dalam penelitian adalah dengan menggunakan rumus K-R 20 karena instrumen yang digunakan berupa soal pilihan ganda, dengan rumus sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{n}{n-1} \left( 1 - \frac{S^2 - \sum pq}{S^2} \right)$$

Keterangan:

$r_{11}$  = Reabilitas tes secara keseluruhan

n = banyak item

p = proposi subjek yang menjawab item benar

q = proporsi subjek yang menjawab item salah

$\sum pq$  = jumlah hasil perkalian antara p dan q

S = standar deviasi dari tes

**Tabel 3.3**  
**Kalisikasi Koefisien Reliabilitas Tes**

| Reliabilitas     | K u a l i f i k a s i |
|------------------|-----------------------|
| Kurang dari 0,30 | Terlalu sukar         |
| 0,30 – 0,70      | Cukup (sedang)        |
| Lebih dari 0,70  | Terlalu Mudah         |

Nilai  $r_{11}$  yang diperoleh dari perhitungan di peroleh 0,57 berarti berada di  $0,40 < 11 \leq 0,60$ , maka disimpulkan soal ujicoba tes tersebut memiliki reliabilitas yang sedang (Anas Sudijono, 2011:372). b. Taraf Kesukaran Soal yang baik adalah soal yang tidak terlalu mudah dan tidakterlalu sukar. Soal yang terlalu mudah tidak merangsang siswa untuk mempertinggi usaha memecahkannya. Sebaliknya soal yang sukar akan menyebabkan siswa menjadi putus asa dan tidak mempunyai semangat untuk mencoba. Rumus pengujian taraf kesukaran sebagai berikut:

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

Keterangan:

P = Indeks Kesukaran

B = banyak siswa yang menjawab soal dengan betul

JS = jumlah seluruh siswa peserta tes<sup>25</sup>

**Tabel 3.4**

**Klasifikasi Tingkat Kesukaran Soal**

| No | Indeks Kesukaran | Klasifikasi |
|----|------------------|-------------|
| 1. | 1,00 – 0,30      | S u l i t   |
| 2. | 0,30 – 0,70      | S e d a n g |
| 3. | 0,70 – 1,00      | M u d a h   |

Soal yang diambil adalah soal dengan tingkat kesukarannya mudah, sedang, dan sukar. Dari 10 soal yang diujicoba maka didapatkan tes 1 soal sulit kategori sulit, 3 soal kategori sedang dan 6 soal kategori mudah. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Daya pembeda

Daya pembeda adalah kemampuan sesuatu soal untuk membedakan antara siswa yang berkemampuan tinggi dengan siswa yang berkemampuan rendah. Rumus yang digunakan untuk menghitung daya pembeda adalah sebagai berikut:

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

Keterangan:

D = Daya pembeda

$B_A$  = Jumlah siswa yang menjawab benar pada butir soal kelompok atas

$B_B$  = Jumlah siswa yang menjawab benar pada butir soal kelompok bawah

$J_A$  = Banyaknya siswa pada kelompok atas

$J_B$  = Banyaknya siswa pada kelompok bawah<sup>26</sup>

**Tabel 3.6**  
**Klasifikasi Daya Pembeda<sup>27</sup>**

| No | Daya Pembeda | K l a s i f i k a s i                             |
|----|--------------|---|
| 1  | 0,4 - 1,0    | Diskriminasi tinggi item soal dapat diterima      |
| 2  | 0,2 - 0,39   | Diskriminasi wajar item soal masih dapat diterima |
| 3  | 0 - 0,19     | Diskriminasi rendah sebaiknya soal direvisi       |
| 4  | Empu Negatif | Tidak ada diskriminasi soal harus diganti         |

Analisis data bertujuan untuk menguji hipotesis yang diajukan, apakah diterima atau ditolak. Untuk mengetahui hasil belajar peserta didik kelas III SDN 27

Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan setelah menerapkan media komik pada pembelajaran PKn, diberikan test akhir (posttest). Data hasil belajar yang diperoleh dari pemberian pretest dan posttest, kemudian dianalisis dengan cara sebagai berikut:

1. Menentukan rata-rata kelas dari hasil belajar PKn peserta didik berupa nilai pretest dan posttest.

Untuk Menentukan nilai rata-rata pretest dan posttest di gunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudijono (2009:305) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

$\bar{x}$  =Nilai rata-rata  
 $\sum X$  jumlah seluruh skor  
 $N$  = jumlah peserta didik

2. Menghitung efektifitas treatment dari penelitian dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Anas Sudjono (2009:306) yaitu sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{\bar{MD}}{SE_{MD}}$$

Keterangan :

Md : Mean of Difference (nilai rata-rata hitung dari beda/selisih) antara pretest dengan posttest, yang dapat diperoleh dengan rumus:

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$\sum D$  : jumlah beda/selisih antara skor pretest (variable x) dan skorPosttest (variable y), dan D dapat diperoleh dengan rumus:

$$D = X - Y$$

$SE_{MD}$  : Standar error (standar kesesatan) dari mean of different yang dapat diperoleh dengan rumus :

$$SE_{MD} = \frac{SD_d}{\sqrt{N-1}}$$

$SD_d$  :

$SD_d$ : Deviasi standar dari perbedaan antara skor posttestdan pretest

$N$ : Banyaknya subjek/jumlah frekuensi/ banyaknya individu

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan pada kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan, maka diperoleh data hasil belajar PKn peserta didik. Peserta didik diberi tes awal (pretest) pada pokok bahasan, mengenal pentingnya memiliki harga diri di kelas III. Sebelum pembelajaran dengan media komik diberikan kepada peserta didik, terlebih dahulu diinformasikan kepada peserta didik mengenai pokok bahasan yang akan dipelajari.

Jumlah soal pretest yang diberikan sebanyak 10 (sepuluh) butir soal objektif. Soal pretest dapat dilihat pada lampiran. Setelah hasil pretest diperoleh selanjutnya dilakukan perhitungan rata-rata kelas pada nilai pretest. Dari perolehan nilai pretest peserta didik tersebut dapat dilihat kemampuan peserta didik dalam memahami materi yang dipelajari. Adapun nilai pretest peserta didik kelas III disajikan pada tabel 4.1

**Tabel 4.1**  
**Hasil Pretest Kelas III SDN 27 Koto Baru**

| N o                  | Nilai Pretest | Frekuensi |
|----------------------|---------------|-----------|
| 1                    | 10            | 1         |
| 2                    | 30            | 3         |
| 3                    | 40            | 2         |
| 4                    | 50            | 3         |
| 5                    | 60            | 5         |
| 6                    | 70            | 3         |
| 7                    | 80            | 2         |
| 8                    | 90            | 1         |
| Jumlah Peserta Didik |               | 20        |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang memperoleh nilai 10 sebanyak 1 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 30 sebanyak 3 orang,

peserta didik yang memperoleh nilai 40 sebanyak 2 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 50 sebanyak 3 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 60 sebanyak 5 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 70 sebanyak 3 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 80 sebanyak 2 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 90 sebanyak 1 orang. Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa peserta didik yang mengikuti tes 20 orang, peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal sebanyak 14 orang (70 %) dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal sebanyak 6 orang (30 %).

Berdasarkan tabel hasil pretest di atas dapat dilihat bahwa masih banyak peserta didik yang belum mencapai KKM artinya hasil belajar peserta didik belum memuaskan pada mata pelajaran PKn. Dengan demikian perlu diadakan tindakan lebih lanjut untuk meningkatkan hasil belajar PKn peserta didik.

Adapun cara yang dilakukan adalah dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran PKn. Setelah menggunakan media komik pada pembelajaran PKn di kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan ini diharapkan hasil belajar peserta didik akan meningkat dari hasil pretest. Pada akhir pertemuan pembelajaran diberikan posttest untuk menguji kemampuan peserta didik setelah diberikan pembelajaran dengan menggunakan media komik pada mata pelajaran PKn. Hasil posttest yang diperoleh peserta didik dapat dilihat pada tabel 4.2 di bawah ini:

**Tabel 4.2**  
**Hasil Posttest Kelas III SDN 27 Koto Baru**

| No                   | Nilai Posttest | Frekuensi |
|----------------------|----------------|-----------|
| 1                    | 40             | 2         |
| 2                    | 50             | 1         |
| 3                    | 70             | 4         |
| 4                    | 80             | 5         |
| 5                    | 90             | 5         |
| 6                    | 1000           | 3         |
| Jumlah Peserta didik |                | 20        |

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa peserta didik yang memperoleh nilai 40 sebanyak 2 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 50 sebanyak 1 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 70 sebanyak 4 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 80 sebanyak 5 orang, peserta didik yang memperoleh nilai 90 sebanyak 5 orang, dan peserta didik yang mendapat nilai 100 sebanyak 3 orang.

Berdasarkan tabel di atas terlihat bahwa peserta didik yang mengikuti tes sebanyak 20 orang, peserta didik yang memperoleh nilai di bawah kriteria ketuntasan minimal sebanyak 3 orang (15%) dan peserta didik yang memperoleh nilai di atas kriteria ketuntasan minimal sebanyak 17 orang (85%).

Analisa data dilakukan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik dengan menghitung nilai rata-rata yang berguna untuk menggambarkan hasil belajar PKn peserta didik setelah menggunakan media komik dalam pembelajaran PKn peserta didik kelas III SDN 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. Analisis data hasil belajar PKn peserta didik dapat dilakukan dengan menentukan nilai rata-rata pretest dan posttest.

1. Menentukan nilai rata-rata pretest dan posttest.

Untuk Menentukan nilai rata-rata pretest dan posttest di gunakan rumus yang dikemukakan oleh Sudijono (2009 : 82) sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N}$$

Keterangan :

- $\bar{x}$  =Nilai rata-rata
- $\sum X$  =jumlah seluruh skor
- $N$  = jumlah peserta didik

Nilai rata-rata pretest:

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1090}{20} = 54,5$$

Nilai rata-rata posttest :

$$\bar{x} = \frac{\sum X}{N} = \frac{1560}{20} = 78$$

Dari hasil perhitungan rata- rata pretest dengan posttest di atas dapat dilihat perbedaan hasil belajar yang sangat jauh. Untuk mengetahui selisih atau perbedaan nilai rata-rata pretest dan posttest dapat dilihat pada tabel 4.3 berikut:

**Tabel 4.3**  
**Selisih Nilai rata-rata Pretest dan Posttest**

|          | $\bar{x}$ | Selisih | Nilai Tertinggi | Nilai terendah |
|----------|-----------|---------|-----------------|----------------|
| Pretest  | 54,5      | 23,5    | 90              | 10             |
| Posttest | 78        |         | 100             | 50             |

Dari tabel diatas dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai rata-rata antara Pretest dan Posttest dengan selisih poin. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar PKn peserta didik kelas III SDN 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan setelah menerapkan media pembelajaran komik.

2. Menghitung efektifitas treatment dari penelitian dengan menggunakan rumus yang dikemukakan oleh Anas Sudjono yaitu sebagai berikut:

$$t_0 = \frac{MD}{SEMD}$$

**Tabel 4.4**  
**Skor Hasil Belajar Peserta didik setelah Pretest dan Posttest Dengan Menggunakan Media Komik**

| No | Nama Subjek | Pretest | Posttest | Gain (d) (N-X) | 100   |
|----|-------------|---------|----------|----------------|-------|
| 1  | A F D       | 90      | 100      | 10             |       |
| 2  | O H         | 80      | 90       | 10             | 100   |
| 3  | I M C       | 80      | 90       | 10             | 100   |
| 4  | N A R       | 70      | 90       | 20             | 400   |
| 5  | H P         | 70      | 70       | 0              | 0     |
| 6  | Y G         | 70      | 100      | 30             | 900   |
| 7  | C A         | 60      | 80       | 20             | 400   |
| 8  | H A         | 60      | 100      | 40             | 1600  |
| 9  | S A P       | 60      | 70       | 10             | 100   |
| 10 | G R P       | 60      | 70       | 10             | 100   |
| 11 | N O P M     | 60      | 80       | 20             | 400   |
| 12 | B L R       | 50      | 80       | 30             | 900   |
| 13 | J G         | 50      | 80       | 30             | 900   |
| 14 | K Z         | 50      | 90       | 40             | 1600  |
| 15 | G E P       | 40      | 90       | 50             | 2500  |
| 16 | F I S       | 40      | 70       | 30             | 900   |
| 17 | A G Y       | 30      | 40       | 10             | 100   |
| 18 | F A P       | 30      | 40       | 10             | 100   |
| 19 | N P M       | 30      | 80       | 50             | 2500  |
| 20 | P A M       | 10      | 50       | 40             | 1600  |
|    | Jumlah      | 1090    | 1560     | 470            | 15300 |

| N o | Nama Subjek | Pretest | Posttest | Gain (d)<br>(Y-X) | d <sup>2</sup> |
|-----|-------------|---------|----------|-------------------|----------------|
|     | Rata-rata   | 54,5    | 7 8      | 23,5              | 7 6 5          |

$$Md = \frac{\sum d}{N}$$

$$= \frac{470}{20}$$

$$= 23,5$$

Untuk menganalisis, hasil pra-eksperimen yaitu dengan menggunakan pretest dan posttest one group design dengan menggunakan rumus sebagai berikut :

$$t_0 = \frac{MD}{SEMD}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{\sum D^2}{N} - \frac{(\sum D)^2}{N}}$$

$$SD_D = \sqrt{\frac{15300}{20} - \frac{470^2}{20}}$$

$$SD_D = \sqrt{765 - 23,5^2}$$

$$SD_D = \sqrt{765 - (552,25)}$$

$$SD_D = 212,75$$

$$SD_D = 14,59$$

$$SE_{MD} = \frac{SD_D}{\sqrt{N-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{14,59}{\sqrt{20-1}}$$

$$SE_{MD} = \frac{14,59}{\sqrt{19}}$$

$$SE_{MD} = \frac{14,59}{4,36}$$

$$SE_{MD} = 3,35$$

$$t = \frac{MD}{SE_{MD}}$$

$$t = \frac{23,5}{3,35}$$

$$t = 7,02$$

jadi dapat disimpulkan  $t_{hitung} = 7,02$

Setelah mendapatkan  $t_{hitung}$  lalu dikonsultasikan dengan tabel nilai t.Df atau db-nya = N-1 = 20-1 = 19, dengan df sebesar 19 kita berkonsultasi pada tabel nilai “t”, pada taraf signifikansi 5%,

diperoleh harga kritik t pada tabel sebagai berikut :

Pada taraf signifikansi 5 % :  
 $t_{tabel} = 1,729$

Dengan membandingkan besarnya t yang diperoleh dalam perhitungan ( $t_{hitung} 7,02$ ) adalah lebih besar dari pada ( $t_{tabel} 1,729$ ) pada taraf signifikansi 5%, maka dapat disimpulkan terdapat perbedaan yang signifikan.

### 3. Uji hipotesis

Setelah dilakukan pengujian hipotesis melalui uji-t dengan formulasi statistik hipotesis yang di uji adalah :

$$H_0 = \text{diterima jika } t_{hitung} < t_{tabel}$$

$$H_a = \text{diterima jika } t_{hitung} > t_{tabel}$$

Keterangan :

$H_0$  = Hipotesis Nihil

$H_a$  = Hipotesis Alternatif

Dengan demikian  $t_{hitung}$  (yaitu sebesar 7,02) adalah jauh lebih besar dari pada ( $t_{tabel} 1,729$ ) pada taraf signifikansi 5 %. Dengan demikian maka Hipotesis Nihil di tolak. Berarti antara Variabel 1 (variable X) dan Variabel II (variable Y) terdapat pebedaan mean signifikan.

Kesimpulan dapat ditarik antara skor hasil tes PKn sebelum perlakuan (pretest) dan sesudah perlakuan (posttest) dilaksanakan pada tes PKn, terdapat peningkatan yang signifikasi. Ini mengandung makna, bahwa pelaksanaan pembelajaran menggunakan Media Komik telah berhasil membantu proses belajar peserta didik di SDN 27 Koto Baru dalam meningkatkan kemampuan memahami materi tentang memiliki harga diri sebagai individu. Nilai PKn mereka sangat signifikasi meningkat atau lebih baik jika dibandingkan sebelum mengikuti program tes.

## KESIMPULAN DAN REKOMDASI

Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisis data serta pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media komik di kelas III SDN 27 Koto Baru sudah dilaksanakan sesuai dengan rencana yang telah ditetapkan, yakni 4 kali pertemuan. Namun sebelum memulai materi, diadakan pretest dengan persentasi kelulusan 30% dan diakhir pembelajaran diadakan posttest dengan persentase kelulusan 85%. Hasil penelitian menunjukkan terdapat perbedaan hasil belajar PKn dengan menerapkan media komik di kelas III SDN 27 Koto Baru. Hal ini dilihat dari rata-rata hasil posttest yang lebih besar dari pada rata-rata hasil pretest. Rata-rata hasil pretest peserta didik di kelas III SDN 27 Koto Baru adalah 54,5 sedangkan rata-rata hasil penilaian posttest adalah 78. Analisis data dilakukan dengan menggunakan uji t dan diperoleh t hitung = 7,02 dan t tabel = 1,729 sehingga disimpulkan  $t \text{ hitung} > t \text{ tabel}$  ( $7,02 > 1,729$ )

Berarti perubahan hasil belajar siswa antara pretest dan posttest sangat signifikan. Berdasarkan hasil penelitian dan hasil analisa data serta pembahasan maka dapat diambil kesimpulan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan terhadap hasil belajar dengan menerapkan media komik pada materi memiliki harga diri sebagai individu dalam pembelajaran PKn peserta didik kelas III SDN 27 Koto Baru. Oleh karna itu jelaslah bahwa dengan menerapkan media komik hasil belajar peserta didik terlihat adanya peningkatan yang signifikan.

## REFERENSI

Konsep Faktor dan Kelipatan. Jakarta: UIN Syarif Hidayatullah. 2014.

Apriyanti, Fitri. Pengaruh pemanfaatan media komik matematika terhadap hasil belajar kelas V SDN 24 Pontianak Tenggara. Pontianak: Universitas Tanjung Pura. 2012.

Arikunto, Suharsimi. Dasar –dasar Evaluasi Pendidikan. Jakarta: Bumi Aksara2012.

Bara Saputro, Henggang dan dkk. Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD. Yogyakarta: Universita Negeri Yogyakarta. 2015.

Darmadi, Hamid. Pengantar Pendidikan Kewarganegaraan. Bandung: Alfabeta. 2002.

Departemen Agama RI. Al-quran dan Terjemah Pe-Kata. Bandung: Kiaracandong. 2010.

Dewiki, Santidan Sri Yuniati. Ilmu Alamiah Dasar. Jakarta: Universitas Terbuka. 2006.

Enawaty, Eny. Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas X SMA Negeri 3 Pontianak pada Materi Larutan Elektrolit dan Nonelektrolit. Pontianak: Universitas Tanjung Pura. 2010.

Gumelar, M. S. Comic Making. Jakarta: PT. Indeks. 2011.

Hasymi. Pendidikan Kewarganegaraan. Padang: Hayfa Press. 2012.

Nelwati, Sasmi. Dasar-dasar Kependidikan. Padang: IAIN IB Press Padang. 2007.

Puspitorini, Retno dan dkk. Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta. 2014.

Rusman. Pembelajaran Tematik Terpadu. Jakarta: Rajawali Press. 2015.

Sadirman S. Arief dan Dkk. Media Pendidik.an. Jakarta: Rajawali Press. 2010.

Sanjaya, Wina. Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran. 2008.

Subana, dkk. Statistik Pendidikan. Bandung: CV Pustaka Setia. 2000.

- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai. *Media Pengajaran*. Bandung: Algesindo. 2013.
- Sudijono, Anas. *Pengantar Statistik Pendidikan*. Jakarta: RajaGrafindo Persada. 2009.
- Berorientasi Kearifan Lokal Bali Terhadap Motivasi Belajar Dan Pemahaman Konsep Fisika. Singaraja: Universitas Pendidikan Ganesha. 2013.
- Pengantar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Pers. 2011
- Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D)*. Bandung: Alfabeta. 2014.
- . *Metode Penelitian Kombinasi*. Bandung: Alfabeta. 2013.
- Susanto, Ahmad. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana. 2013.
- Suryabrata, Sumadi. *Metodologi Penelitian*. Surabaya: Rajawali Pers. 2015.
- W. Bachtiar, Harsja. *Media Pendidikan*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada. 2012.
- Wina Yasa Pramadi, Putu. *Pengaruh Penggunaan Komik*