

**PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL  
BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI ARTI  
GAMBAR DAN MAKNA PANCASILA KELAS III SD  
NEGERI 01 JATI KARANGANYAR  
SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat  
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan  
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

**JUNITA NUGRAHANI**

NIM. 1703096110

**PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
SEMARANG  
2023**

## **PERNYATAAN KEASLIAN**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Junita Nugrahani

NIM : 1703096110

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul :

### **PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI ARTI GAMBAR DAN MAKNA PANCASILA KELAS III SD NEGERI 01 JATI KARANGANYAR**

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri,  
kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 11 Januari 2023

Pembuat Pernyataan



**Junita Nugrahani**

NIM : 1703096110



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jalan Prof. Hamka Km. 2 Semarang 50185  
Telepon 024-7615387, www.walisongo.ac.id

### PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini :

Judul : “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Arti Gambar dan Makna Pancasila Kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar”

Penulis : Junita Nugrahani

NIM : 1703096110

Program Studi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana dalam ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 14 April 2023

#### DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji,

  
**Dr. H. Fakrur Rozi, M.Ag**

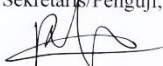
NIP. 196912201995031001

Penguji Utama I,

  
**Zulaikhah, M.Ag**

NIP. 197601302005012001

Sekretaris/Penguji,

  
**Mohammad Rofiq, M.Pd**

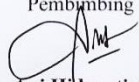
NIP. 199101152019031013

Penguji Utama II,

  
**Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I**

NIP. 198908222019031014

Pembimbing

  
**Dra. Ani Hidayati, M. Pd**

NIP. 196112051993032001

## NOTA DINAS

Semarang, 11 Januari 2023

Kepada  
Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
UIN Walisongo  
di Semarang

*Assalamu'alaikum Wr. Wb.*

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Arti Gambar dan Makna Pancasila Kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar**  
Nama : Junita Nugrahani  
NIM : 1703096110  
Fakultas : Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Saya memandang bahwa skripsi tersebut sudah dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo untuk diujikan dalam Sidang Munaqasyah.

*Wassalamu'alaikum Wr. Wb.*

Pembimbing,



**Dra. Ani Hidayati, M.Pd**  
NIP. 19611205 199303 2 001

## ABSTRAK

**Judul : Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Arti Gambar dan Makna Pancasila Kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar**

Nama : Junita Nugrahani

NIM : 1703096110

Skripsi ini membahas tentang pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar peserta didik kelas III di SD Negeri 01 Jati Kabupaten Karanganyar. Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif eksperimen dengan desain *One grup pretest-posttest*. Populasi penelitian ini yaitu kelas III yang berjumlah 18 peserta didik. Metode pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda, angket, dan dokumentasi. Analisis dalam penelitian ini menggunakan pengujian hipotesis, uji perbedaan rata-rata dengan analisis uji t, analisis pengaruh dua variabel dengan korelasi biserial dan analisis koefisien determinasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik. Hal ini dapat dibuktikan dengan hasil analisis uji hipotesis, uji perbedaan dua rata-rata diperoleh t hitung 1,917. Rata-rata *posttest* menunjukkan 78,05 dan rata-rata *pretest* sebesar 60,83. Artinya hasil yang diperoleh terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

**Kata kunci : Media Komik, Hasil Belajar**

## TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai Arabnya.

ا	a	ط	t}
ب	b	ظ	z}
ت	t	ع	'
ث	s	غ	g
ج	j	ف	f
ح	h	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	z	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	ه	h
ش	sy	ء	'
ص	ṣ	ي	y
ض	ḍ		

### Bacaan Mad:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong :

au = اُوْ

ai = اِيْ

iy = اِيْ

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

“Dengan Menyebut Nama Allah Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang”

*Alhamdulillah*, segala puji dan syukur peneliti ucapkan kepada Allah Subhanahu Wa Ta’ala atas segala nikmat, rahmat, dan karuniaNya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penelitian dan penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Pada Materi Arti Gambar dan Makna Pancasila Kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar” dengan lancar, baik, dan benar. Tidak lupa shalawat serta salam semoga selalu tercurah kepada Rasulullah Muhammad Shalallahu ‘Alaihi Wasallam.

Dalam penyusunan skripsi ini banyak hambatan dan rintangan yang dihadapi oleh penulis. Namun berkat adanya bimbingan, arahan, dan dukungan dari berbagai pihak penulis dapat menyelesaikannya dengan baik. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini terutama kepada :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Dr. Ahmad Ismail, M.Ag, M.Hum yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.

2. Ketua jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, Hj. Zulaikhah, M.Ag yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
3. Dosen wali, Kristi Liani Purwanti M.Pd yang selalu mendukung, memberi motivasi, dan mengarahkan dalam perkuliahan kepada penulis.
4. Dosen pembimbing, Dra. Ani Hidayati, M.Pd yang selalu memberikan bimbingan, arahan, nasehat, serta meluangkan waktu, tenaga dan pikiran selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali banyak pengetahuan kepada penulis dalam menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Kepala Sekolah SD Negeri 01 Jati, Reni Asyaroh Nur Syamsiyah, M.Pd serta dewan guru khususnya guru kelas III Ibu Widyastuti, S.Pd yang telah memberikan izin dan banyak membantu dalam penelitian skripsi ini.
7. Ucapan terima kasih tak henti-hentinya kepada kedua orang tua yakni Bapak Sutoyo dan Ibu Mulyani, yang selalu memberikan dukungan, nasehat, kasih sayang, serta do'a yang tidak pernah putus kepada penulis.



8. Sudaraku Agus Suryanto dan Imam Rosyid, serta keluarga besar yang juga memberikan perhatian, semangat, dan do'a.
9. Teman-teman Kopika Akhwat (Fatma, Riris, Syifa) yang selalu memberikan warna, semangat, dan dukungan kepada penulis dalam menyusun naskah skripsi ini.
10. Semua teman-teman yang tidak disebutkan penulis yang telah memberikan banyak sekali dorongan, perhatian, dan bantuanselama skripsi ini dapat selesai.

Kepada semua pihak yang telah banyak membantu, penulis tidak dapat memberikan apa-apa kecuali ucapan terima kasih dengan tulus dan do'a semoga Allah membalas semua kebaikan dengan sebaik-baik balasan. Penulis menyadari masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, segala kritik dan saran sangat penulis harapkan demi perbaikan skripsi ini. Semoga dengan adanya skripsi ini dapat memberikan manfaat kepada pembaca.

Semarang, 11 Januari 2023

Penulis,



**Junita Nugrahani**

NIM. 1703096110

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>PERNYATAAN KEASLIAN</b> .....	ii
<b>PENGESAHAN</b> .....	iii
<b>NOTA DINAS</b> .....	iv
<b>ABSTRAK</b> .....	v
<b>TRANSLITERASI ARAB-LATIN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	viii
<b>DAFTAR</b>	
<b>TABEL</b> .....	xixii
<b>DAFTAR</b>	
<b>LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian .....	7
<b>BAB II MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR</b>	
<b>PESERTA DIDIK PADA MATERI ARTI GAMBAR DAN</b>	
<b>MAKNA PANCASILA</b> .....	9
A. Hakikat Media Pembelajaran .....	9
B. Hakikat Komik .....	12
C. Hasil Belajar.....	18
D. Materi Arti Gambar dan Makna Pancasila.....	21

E. Kajian Pustaka.....	24
F. Rumusan Hipotesis.....	27
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>29</b>
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	29
B. Tempat dan Waktu Penelitian.....	30
C. Populasi dan Sampel.....	30
D. Variabel dan Indikator.....	30
E. Teknik Pengumpulan Data.....	32
F. Instrumen Penelitian.....	34
G. Teknik Analisis Data.....	37
<b>BAB IV ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>48</b>
A. Deskripsi Data.....	48
B. Analisis Data.....	52
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	65
D. Keterbatasan Penelitian.....	66
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>68</b>
A. Kesimpulan.....	68
B. Saran.....	69
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>70</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

## **DAFTAR TABEL**

Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Angket Motivasi Belajar

Tabel 4.2 Kategori dan Presentase Angket Motivasi Belajar

Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal

Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal

Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Daya Beda Butir Soal

Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Normalitas Data Awal

Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Homogenitas Data Awal

Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Normalitas Data Akhir

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Homogenitas Data Akhir

Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Perbedaan Rata-rata

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Profil Sekolah

Lampiran 2 Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba

Lampiran 3 Daftar Nama Peserta Didik Kelas *Eksperimen*

Lampiran 4 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Lampiran 5 Kisi-kisi Soal Uji Coba

Lampiran 5a Soal Uji Coba

Lampiran 5b Sampel Soal Uji Coba

Lampiran 6 Soal *Pretest* dan *Posttest*

Lampiran 6a Sampel Nilai *Pretest*

Lampiran 6b Sampel Nilai *Posttest*

Lampiran 7 Perhitungan Validitas Butir Soal Uji Coba

Lampiran 8 Perhitungan Reliabilitas Butir Soal Uji Coba

Lampiran 9 Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal Uji Coba

Lampiran 10 Perhitungan Daya Beda Butir Soal Uji Coba

Lampiran 11 Daftar Nilai *Pretest* dan *Posttest* Kelas *Eksperimen*

Lampiran 12 Uji Normalitas Nilai *Pretest*

- Lampiran 13 Uji Homogenitas Nilai *Pretest*
- Lampiran 14 Uji Normalitas Nilai *Posttest*
- Lampiran 15 Uji Homogenitas Nilai *Posttest*
- Lampiran 16 Kisi-kisi Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 16a Sampel Angket Motivasi Belajar
- Lampiran 17 Lembar Validasi Media Pembelajaran
- Lampiran 18 Lembar Validasi Materi Pembelajaran
- Lampiran 19 Surat Penunjukan Pembimbing
- Lampiran 20 Surat Izin Penelitian
- Lampiran 21 Surat Keterangan Penelitian
- Lampiran 22 Dokumentasi Penelitian
- Lampiran 23 Dokumentasi Media Pembelajaran
- Lampiran 24 Daftar Riwayat Hidup

## **BAB I**

### **PENDAHULUAN**

#### **A. Latar Belakang**

Menurut UU No. Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional, pendidikan adalah usaha secara sadar yang terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran supaya peserta didik aktif mengembangkan potensi dalam dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukannya, masyarakat, bangsa, dan negara.<sup>1</sup> Di sekolah, pembelajaran sudah menggunakan kurikulum 2013 yang sebelumnya menggunakan KTSP 2006. Salah satu perubahan yang dominan di sekolah dasar (SD/MI) yaitu diterapkannya sistem berbasis pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik merupakan pembelajaran perpaduan antara berbagai mata pelajaran (Bahasa Indonesia, IPA, IPS, PKn, Matematika, SBdP, dan PJOK).

Penelitian ini membahas tentang pembelajaran PKn di SD/MI. Pembelajaran PKn dianggap kurang menarik oleh peserta didik. Kendalanya yaitu penggunaan media yang belum tepat saat pembelajaran berlangsung. Peserta didik kemudian kurang begitu tertarik dan antusias terhadap pembelajaran PKn karena selama ini

---

<sup>1</sup> Amos Neolaka dan Grace Amialia A. Neolaka. *Landasan Pendidikan: Dasar Pengenalan Diri Sendiri Menuju Perubahan Hidup*. (Depok: Kencana, 2017) hal.12

dianggap sebagai pembelajaran yang hanya mementingkan hafalan. Sehingga menyebabkan rendahnya semangat atau rasa antusias mereka dalam mengikuti pembelajaran PKn. Secara prakteknya, pembelajaran PKn masih menghadapi berbagai macam kendala. Terutama guru mengalami kesulitan misalnya untuk membuat peserta didik aktif dalam mengikuti pembelajaran. Sarana sumber belajar yang kurang mendukung juga menjadi salah satu faktor tidak tercapainya tujuan pembelajaran dengan baik.

Media pembelajaran yaitu suatu alat yang diciptakan untuk membuat seseorang melakukan suatu kegiatan belajar. Pada saat kegiatan belajar, bahan belajar yang diterima peserta didik diperoleh melalui media.<sup>2</sup> Biasanya, guru dalam menggunakan alat bantu mengajar dapat berupa gambar, model, atau alat-alat lainnya yang dapat memberikan pengalaman nyata, motivasi belajar, serta mempertinggi daya serap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran dapat mempermudah peserta didik dalam memahami sesuatu yang rumit menjadi lebih ringkas untuk dicerna.

Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan kelas III yang menganggap bahwa media gambarlah yang sesuai untuk diterapkan pada pembelajaran PKn. Karena, gambar merupakan bahasa yang mudah dimengerti, dipahami, dan dinikmati oleh siapa saja yang

---

<sup>2</sup> Rudi Susilana dan Cepi Riana. *Media Pembelajaran (hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian)*. (Bandung: CV. Wacana Prima, 2008) hal. 20



melihatnya. Gambar yang berwarna-warni akan menarik perhatian peserta didik dan membangkitkan semangat belajar pada proses pembelajaran. Seorang guru harus pandai dalam memilih gambar yang dapat mendukung materi yang akan disampaikan. Selain itu, pemilihan gambar yang tepat dan penggunaan secara efektif harus disesuaikan dengan tingkat usia anak. Berdasarkan pra riset yang dilakukan pada kelas III SD Negeri 01 Jati, proses pembelajaran kurang menarik dan hanya mengandalkan buku sebagai sarana untuk belajar. Kondisi kelas juga kurang kondusif yang ditunjukkan dengan peserta didik ramai sehingga peserta didik kurang memperhatikan guru dalam menjelaskan materi. Kurangnya media pembelajaran menjadi salah satu penyebab peserta didik kurang kondusif dalam mengikuti proses pembelajaran. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan media komik untuk pembelajaran PKn di SD Negeri 01 Jati pada materi arti gambar dan makna Pancasila.

Media komik merupakan salah satu media pembelajaran di sekolah dasar sebagai bahan untuk memperkenalkan suatu topik atau subyek sebelum pembelajaran dimulai.<sup>3</sup> Komik dalam bidang pendidikan mempunyai fungsi untuk menyalurkan pesan sesuai dengan materi yang akan disampaikan kepada peserta didik. Media komik terhadap proses pembelajaran dapat tersampaikan dengan

---

<sup>3</sup> Elly Lanti. *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. (Athra Samudra, 2017) hal.61

baik apabila memiliki kejelasan, runtut, dan dapat menarik peserta didik agar lebih semangat belajar di kelas. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan kepada peserta didik. Bahasa komik yang sederhana akan memudahkan peserta didik dalam menerima materi pembelajaran. Dengan adanya media pembelajaran komik, peserta didik akan lebih tertarik dengan pembelajaran PKn. Manfaat media komik memudahkan peserta didik dalam memahami materi belajar jika disajikan dalam bentuk komik. Selain itu, komik juga dapat memberikan warna baru dalam pembelajaran berlangsung.<sup>4</sup> Materi pembelajaran kemudian dikemas ke dalam cerita bergambar yang memiliki alur cerita dan dijelaskan dengan kalimat sederhana yang mampu dicerna peserta didik dengan ringkas dan mudah. Media komik juga dapat memotivasi peserta didik untuk mempelajari materi pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik membuat peserta didik termotivasi untuk belajar. Mereka akan timbul rasa untuk terus belajar karena tertarik lebih dulu dengan media komik tersebut.

Penggunaan media pembelajaran juga terdapat pada firman Allah pada QS. An-Naml: 29-30 sebagai berikut :

---

<sup>4</sup> Lumbantobing dkk. "*Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Di Kelas III UPTD SDN 122380 Pematangsiantar*" *Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan* 10.2 (2022): 265-271.

قَالَتْ يَا أَيُّهَا الْمَلَأُ إِنِّي أُلْقِيَ إِلَيَّ كِتَابٌ كَرِيمٌ

*Dia (Balqis) berkata, “Wahai para pembesar! Sesungguhnya telah disampaikan kepadaku sebuah surat yang mulia.” (QS. An-Naml: 29)*

إِنَّهُ مِنْ سُلَيْمَانَ وَإِنَّهُ بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

*Sesungguhnya surat itu dari Sulaiman dan sesungguhnya (isinya), “Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang” (QS. An-Naml: 30)<sup>5</sup>*

Dua ayat tersebut menjelaskan bahwa Ratu Balqis membacakan surat dari Nabi Sulaiman yang disampaikan para burung Hud itu kemudian dikumpulkan pemimpin-pemimpin kaumnya dan mengadakan persidangan. Ratu Balqis kemudian menyampaikan dalam persidangan tentang isi surat dan meminta pertimbangan kepada yang hadir pada acara itu. Dalam hal media pembelajaran ayat tersebut terdapat kata “disampaikan” pada QS. An-Naml ayat 30 yang berarti penyalur atau perantara pesan.

Motivasi dan belajar merupakan dua hal yang saling mempengaruhi. Belajar adalah sebuah tingkah laku secara relatif permanen dan secara potensial terjadi sebagai hasil dari praktik

---

<sup>5</sup> Departemen Agama RI. *Al-Mumayyaz: Al Qur'an dan Terjemahannya*. (Bekasi: Cipta Bagus Segara) hal. 379

atau penguatan (*reinforced practice*) yang dilandasi tujuan untuk mencapai tujuan tertentu. Motivasi belajar dapat timbul karena faktor *intrinsik* berupa kemauan, keinginan berhasil, dorongan kebutuhan belajar, dan harapan akan cita-cita. Sedangkan faktor *ekstrinsik* nya yaitu adanya penghargaan, lingkungan belajar yang kondusif, dan kegiatan belajar yang menarik.<sup>6</sup> Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa komik mampu menjadi media pembelajaran yang cukup menarik dan efektif untuk diterapkan pada materi arti gambar dan makna Pancasila sehingga mempengaruhi dalam hasil belajar peserta didik.

Berdasarkan uraian dari permasalahan yang telah dipaparkan, maka melatarbelakangi penulis buku untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI ARTI GAMBAR DAN MAKNA PANCASILA KELAS III SD NEGERI 01 JATI KARANGANYAR”** perlu segera dilaksanakan. Penelitian akan berlangsung di SD Negeri 01 Jati tepatnya di Kabupaten Karanganyar pada tahun pelajaran 2022/2023. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mempengaruhi hasil belajar peserta didik kelas III terhadap pembelajaran PKn dengan menggunakan media dan mengetahui respon peserta didik

---

<sup>6</sup> Hamzah B. Uno. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. (Jakarta: PT. Bumi Aksara, 2012) hal. 23

terhadap media komik berdasarkan tes yang telah ditujukan kepada peserta didik.

## **B. Rumusan Masalah**

Rumusan masalah yang akan dibahas penulis dalam penelitian ini yaitu “Apakah media komik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi arti gambar dan makna Pancasila kelas III di SD Negeri 01 Jati Karanganyar?”

## **C. Tujuan dan Manfaat Penelitian**

### **1. Tujuan**

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah media komik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi arti gambar dan makna Pancasila pada kelas III di SD Negeri 01 Jati.

### **2. Manfaat**

#### **a. Secara Teoritis**

Hasil dari penelitian ini akan menjadi landasan dalam penggunaan media pembelajaran dan mengembangkan media pembelajaran lebih lanjut di sekolah khususnya di SD Negeri 01 Jati. Selain itu, juga dapat membangkitkan peserta didik agar lebih semangat dalam mengikuti pembelajaran.

#### **b. Secara Praktis**

##### **1) Bagi guru**

Guru dapat mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap pembelajaran mata pelajaran PKn dengan mudah.

2) Bagi peserta didik

Dengan penelitian ini, peserta didik diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar dalam pembelajaran PKn melalui media komik di SD Negeri 01 Jati.

3) Bagi sekolah

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan evaluasi untuk meyakinkan sejauh mana pengaruh media pembelajaran komik terhadap mata pelajaran PKn di SD Negeri 01 Jati.

## BAB II

### MEDIA KOMIK DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK PADA MATERI ARTI GAMBAR DAN MAKNA PANCASILA

#### A. Hakikat Media Pembelajaran

##### a. Pengertian Media Pembelajaran

Media menurut bahasa Latin “*medius*” yang secara harfiah artinya “tengah”, “perantara”, atau “pengantar”. Media dapat berupa suatu bahan (*software*) atau alat (*hardware*).<sup>1</sup> Secara umum, media dapat diartikan sebagai penyalur atau pengantar pesan ke penerima pesan. Berikut adalah berbagai pendapat tentang definisi media menurut para ahli dalam Rudi Susilana dan Cepy Riana :

Menurut Heinich, media merupakan suatu alat sebagai penyalur komunikasi. Dalam hal ini Heinich menyebutkan bahwa contoh dari media dapat berbentuk televisi, film, komputer, dan media cetak. Media tersebut diharapkan dapat membawa pesan-pesan yang akan disampaikan kepada penerima pesan. Menurut Miarso, media dapat dikatakan sebagai penyalur pesan kemudian pesan itu dapat merangsang pikiran, perasaan, dan kemauan khususnya dalam belajar. Menurut Briggs, media diartikan sebuah alat untuk

---

<sup>1</sup> Niswardi Jalmur. *Media dan Sumber Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2016) hal. 2

membangkitkan peserta didik sehingga terjadi rangsangan dalam belajar.<sup>2</sup>

Pembelajaran merupakan suatu proses interaksi antara guru dengan peserta didik dan sumber belajar pada lingkungan pembelajaran.<sup>3</sup> Guru dalam hal pembelajaran dituntut untuk mengembangkan keterampilan mengajar di kelas. Selain itu, guru juga harus dapat menciptakan lingkungan belajar yang nyaman dan kondusif. Hal ini bertujuan agar mendorong peserta didik agar tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran.

Berdasarkan definisi-definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu suatu alat yang digunakan oleh seorang guru dalam menyalurkan sebuah materi pembelajaran. Media pembelajaran memerlukan alat untuk menyajikan sebuah pesan. Hal terpenting dalam media pembelajaran yaitu sebuah informasi yang akan disampaikan oleh peserta didik agar mudah diterima dan dicerna. Media yang sudah dirancang dengan baik dapat membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran. Dengan adanya media, proses pembelajaran menjadi lebih variatif dan tidak monoton.

---

<sup>2</sup> Rudi Susilana dan Cepy Riana. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. (Bandung: CV Wacana Prima, 2009) hal. 6

<sup>3</sup> Ramen A. Purba dkk. *Pengantar Media Pembelajaran*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2020) hal.3



Sehingga penyampaian materi pembelajaran bersifat inovatif dan menimbulkan antusias peserta didik.

#### b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Secara umum, media pembelajaran diklasifikasikan menjadi empat kelompok, yaitu media visual, media audio, media audio visual, dan multimedia. Media visual yaitu media yang dapat dilihat oleh indera penglihatan. Jenis media ini paling sering digunakan guru dalam melakukan proses pembelajaran. Contohnya gambar, poster, komik. Media audio adalah media yang melibatkan rangsangan indera pendengaran. Media ini dapat meningkatkan daya imajinasi dan merangsang partisipasi pendengarnya. Misalnya yaitu radio dan MP3. Media audio visual yaitu media yang melibatkan indera penglihatan dan indera pendengaran. Media audio visual dibagi menjadi 2 macam yaitu media audio visual murni dan audio visual tidak murni. Audio visual murni, unsur gambar dan suara berasal dari satu sumber. Misalnya pada video kaset. Sedangkan media audio visual tidak murni, unsur suara dan unsur gambarnya berasal dari sumber yang berbeda. Misalnya film bingkai suara yang unsur gambarnya berasal dari slide proyektor dan unsur suaranya berasal dari *tape recorder*. Multimedia adalah media yang melibatkan berbagai macam indera dalam menerima rangsangan. Penggunaan media yang

bisa dilakukan secara bersamaan dari media visual, audio, dan audio visual. Misalnya komputer, TV, dan Film.<sup>4</sup>

## **B. Hakikat Komik**

### a. Pengertian Komik

Komik merupakan urutan gambar-gambar yang disusun sesuai dengan tujuan dan filosofi dari pembuatnya hingga pesan yang dibuat tersampaikan kepada penerima pesan.<sup>5</sup> Secara garis besar, komik diartikan sebagai cerita bergambar yang memiliki alur cerita. Banyak dari orang-orang berpikir komik hanya dikhususkan kepada anak-anak karena berisi gambar yang lucu. Seiring berjalannya waktu, komik dikembangkan menjadi sarana untuk menyampaikan pesan guna mempengaruhi pembaca diberbagai bidang (bidang agama, pendidikan, ekonomi, dan lain-lain) dari kalangan anak-anak sampai dewasa. Misalnya, komik digunakan dalam bidang pendidikan untuk mempermudah sarana proses belajar peserta didik. Komik juga mempunyai daya tarik dari penggabungan dari gambar-gambar dan kata-kata yang tertulis.

### a) Jenis-jenis Komik

Berikut jenis-jenis komik berdasarkan gaya penggambaran, cara penyampaian cerita hingga bentuk komik.

---

<sup>4</sup> Marlina, dkk. *Pengembangan dia Pembelajaran SD/MI*. (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021) hal. 51

<sup>5</sup> MS. Gumelar. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. (Jakarta: PT. Indeks, 2011) hal. 7

Kartun yaitu komik berupa satu tampilan, biasanya berisi kritikan, candaan, dan lucu. Komik strip adalah komik yang berbentuk potongan-potongan gambar yang digabungkan menjadi satu bagian dan membentuk suatu cerita. Komik online yaitu komik yang memanfaatkan jaringan internet dalam pembuatan atau publikasinya. Komik ringan merupakan komik yang dibuat dari hasil karyanya sendiri kemudian difotocopy dan dijilid sehingga membentuk cerita. Buku komik yaitu suatu cerita yang terdapat gambar, tulisan, dan cerita, kemudian dikemas dalam bentuk buku.<sup>6</sup>

Jenis komik yang cocok untuk anak SD/MI yaitu kartun edukatif. Komik kartun berisi ilustrasi gambar kartun disertai dengan alur cerita yang edukatif. Selain itu komik kartun akan lebih menarik peserta didik jika terdapat unsur warna-warna yang unik. Sehingga apabila peserta didik membacanya akan lebih menyenangkan.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2020) hal. 143

<sup>7</sup> Stella Talitha dan Dinda Dania Herdiani. *Penerapan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor*. *Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran 1.1* (2020): 41-51

## b) Bagian-bagian Komik

Sebelum membuat komik, maka harus tahu terlebih dahulu bagian-bagian komik. Berikut adalah bagian-bagian komik. Panel merupakan kolom yang membingkai ilustrasi gambar dan teks pada setiap kejadian utama sehingga rangkaian panel-panel tersebut membentuk alur cerita komik. Panel dalam komik tidak hanya berbentuk alur cerita komik dan tidak hanya berbentuk kotak saja. Tetapi bisa berbentuk bangun-bangun datar yang lain. Urutan panel harus mengikuti alur baca cerita yaitu dari kiri ke kanan atau atas ke bawah.

Parit yaitu batas antara panel komik. Fungsi parit pada komik yaitu untuk menyatukan kotak panel yang terpisah sehingga membentuk cerita komik yang imajinatif. Saat memilih bentuk parit dapat menumbuhkan persepsi terhadap gambar komik.

Ilustrasi yaitu foto atau gambar kolase untuk menjelaskan seseorang, ide, tempat, atau benda. Menggambar ilustrasi pada komik bisa dilakukan dengan cara manual (menggunakan pensil atau krayon) dan program komputer. Ilustrasi pada komik setidaknya terdapat minimal 2 karakter supaya terjadi percakapan sesama tokoh.

Balon kata yaitu bentuk visual yang berisi dialog dari karakter yang diperankan. Balon kata memiliki fungsi yang berbeda tergantung topik yang dibahas. Misalnya dapat

berfungsi untuk tempat meletakkan teks, menunjukkan dialog antar tokoh, merepresentasikan pikiran dari tokoh, dan lain-lain.<sup>8</sup>

### c) Kelebihan dan Kekurangan Komik

Sebagai media visual, komik memiliki beberapa kelebihan dan kekurangan. Beberapa kelebihan komik yang disebutkan yaitu komik membekali kemampuan membaca yang menyenangkan. Komik dapat digunakan untuk memberikan motivasi kepada peserta didik lalu mengembangkan keterampilan membaca. Peserta didik bisa mengidentifikasi dirinya dengan tokoh yang dikagumi dalam komik. Peserta didik diperkenalkan dengan banyak kata-kata yang dijumpai lagi dalam bacaan lain.

Adapun cara pembuatan komik untuk pelajar di MI/SD adalah sebagai berikut :<sup>9</sup>

1. Menentukan tema dan judul komik

Hal pertama yang perlu dilakukan apabila ingin membuat komik adalah menentukan tema komik.

2. Menuliskan alur/jalan cerita

Setelah menentukan tema dan judul komik, langkah selanjutnya yaitu membuat jalan cerita. Jalan cerita

---

<sup>8</sup> Hamdan Husein Batubara. *Media Pembelajaran Efektif*. (Semarang: Fatwa Publishing, 2020) hal. 115-116

<sup>9</sup> Susi Susanti dkk. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2021) hal. 76

ditulis dalam lembar terpisah sebelum dituangkan dalam komik.

3. Membuat karakter komik

Apabila alur cerita sudah beres, selanjutnya adalah menentukan jumlah dan karakter pada komik. Karakter pada komik bisa dua atau lebih.

4. Menggambar panel komik

Bagi pemula, panel dapat digambar dengan menggunakan pensil terlebih dahulu. Agar tidak kesulitan dalam membuat komik panel dapat dibuat berjumlah dua atau empat panel.

5. Mengisi panel dengan gambar dan dialog

Buatlah gambar berdasarkan alur ceritanya dan sesuaikan dengan karakter-karakter yang telah dibuat sebelumnya. Jangan lupa untuk membuat juga balon kata untuk dialognya.

6. Mewarnai komik

Tahapan terakhir yaitu mewarnai komik yang telah dibuat. Tujuan pemberian warna pada komik supaya komik terlihat lebih hidup dan berwarna sehingga menarik.

Disamping memiliki kelebihan, komik ternyata juga memiliki kekurangan. Komik didominasi dengan gambar, maka

jika anak belum mampu membaca maka anak fokus kepada gambar dan tidak akan berusaha membaca teks bacaan.<sup>10</sup>

#### d) Peranan Komik Sebagai Media Pembelajaran

Media pembelajaran berfungsi sebagai tujuan pembelajaran dimana informasi atau materi yang terdapat dalam media tersebut harus melibatkan peserta didik. Materi dalam media juga harus dirancang lebih sistematis. Selain terciptanya pembelajaran yang menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman untuk memenuhi kebutuhan individu peserta didik.<sup>11</sup> Media komik menyajikan cerita bergambar yang mampu menarik peserta didik untuk membacanya. Salah satu daya tarik komik terdapat pada ilustrasi/gambar yang menonjol dan tulisan yang relatif singkat. Akan tetapi, komik yang beredar di pasaran jarang sekali yang memiliki unsur edukatif. Komik menjadi sesuatu yang sangat populer dikalangan anak-anak tanpa mereka harus dibujuk terlebih dahulu untuk membacanya. Melihat komik yang sudah populer dari berbagai kalangan anak-anak hingga dewasa maka komik memiliki potensi yang besar untuk digunakan sebagai media pendidikan.

---

<sup>10</sup> Elly Lanti. *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. (Yogyakarta: Athra Samudra, 2017) hal. 58

<sup>11</sup> Cecep Kustandi dan Daddy Darmawan. *Pengembangan Media Pembelajaran*. (Jakarta: Kencana, 2020) hal. 17

### C. Hasil Belajar

#### a. Pengertian Hasil Belajar

Hasil adalah capaian dari suatu kegiatan yang telah dikerjakan, diciptakan, yang dapat menyenangkan hati, yang diperoleh dengan jalan keuletan kerja, baik secara individual maupun secara kelompok dalam bidang kegiatan tertentu.<sup>12</sup> Secara umum, hasil dapat diartikan sebagai sesuatu yang diperoleh setelah seseorang melakukan sebuah usaha.

Belajar merupakan sesuatu yang sudah sering didengar dalam kehidupan sehari-hari. Seperti yang telah diketahui, belajar memerlukan proses secara terus menerus yang memiliki tujuan untuk membentuk pribadi menjadi lebih baik dari sebelumnya. Belajar juga didefinisikan sebagai proses aktivitas mental yang dilakukan seseorang untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang bersifat positif dan menetap relatif lama.<sup>13</sup> Peserta didik biasanya melakukan belajar untuk mempersiapkan ujian atau tes. Mulai dari tes harian, ujian tengah semester, sampai ujian akhir semester. Tanpa melakukan belajar tujuan akan sulit untuk dicapai. Selain untuk mempersiapkan tes belajar dilakukan untuk menambah

---

<sup>12</sup> Syafaruddin dkk. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Deepublish, 2019) hal. 79

<sup>13</sup> M. Andi Setiawan. *Belajar dan Pembelajaran*. (Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia, 2017) hal. 2



wawasan, meningkatkan kualitas diri, melatih kemampuan berpikir, serta meningkatkan mengolah informasi.

Dari uraian tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa hasil belajar yaitu penguasaan dan kemampuan yang telah dicapai siswa tentang materi mengenai mata pelajaran setelah menerima pengalaman belajarnya.

b. Prinsip-prinsip Penilaian Hasil Belajar

Dalam melaksanakan penilaian hasil belajar, pendidik perlu memperhatikan prinsip-prinsip berikut<sup>14</sup> :

1. Validitas, berkaitan dengan ketepatan alat penilaian.
2. Reliabilitas, merupakan ketepatan alat tersebut dalam menilai apa yang dinilainya.
3. Terbuka, merupakan penilaian hasil belajar oleh pendidik bersifat terbuka.
4. Adil, merupakan penilaian hasil belajar tidak menguntungkan atau merugikan siswa.
5. Sistematis, merupakan penilaian hasil belajar oleh pendidik yang dilakukan secara berencana dan bertahap dengan mengikuti langkah-langkah baku.
6. Bermakna, merupakan penilaian hasil belajar oleh pendidik sebaiknya mudah dipahami, mempunyai arti, bermanfaat, dan dapat ditindaklanjuti.

---

<sup>14</sup> I Putu Ade Andre Payadnya dkk. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Deepublish, 2022) hal. 84

7. Menyeluruh dan berkesinampungan, merupakan penilaian hasil belajar oleh pendidik mencakup semua aspek kompetensi dengan menggunakan berbagai teknik penilaian yang sesuai.

c. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor-faktor yang mempengaruhi hasil belajar digolongkan menjadi tiga, beriku penjelasannya<sup>15</sup> :

1. Faktor Stimulus

Faktor stimulus adalah segala hal diluar individu yang merangsang untuk mengadakan reaksi atau perubahan, penegasan, dan suasana lingkungan eksternal yang diterima.

2. Faktor Metode Mengajar Metode

Metode mengajar guru mempengaruhi terhadap belajar peserta didik. Metode menentukan pencapaian tujuan pembelajaran.

3. Faktor Individual

Faktor Individual sangat besar sekali pengaruhnya terhadap kegiatan belajar peserta didik. Semakin dewasa individu maka meningkat pula kematangan berbagai fungsi fisiologisnya.

---

<sup>15</sup> Syafaruddin dkk. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. (Yogyakarta: Deepublish, 2019) hal. 81

#### **D. Materi Arti Gambar dan Makna Pancasila**

Dasar negara Indonesia adalah Pancasila. Pancasila disimbolkan dengan burung Garuda yang terdiri dari lima ruang. Masing-masing ruang berisi gambar yang merupakan lambang dari sila-sila Pancasila. Dalam simbol burung Garuda terdapat tulisan “Bhinneka Tunggal Ika” yang menjadi semboyan bangsa Indonesia. Artinya walaupun berbeda-beda tapi tetap satu jua. Indonesia memiliki banyak perbedaan dari agama, suku, maupun budaya. Harapannya dengan adanya semboyan tersebut bangsa Indonesia tetap menghargai perbedaan dan saling menghormati antar sesama.

Materi arti gambar dan makna Pancasila mempunyai Kompetensi Inti (KI) yang menuju pada memahami pengetahuan faktual, konseptual, prosedural, dan metakognitif, pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, serta benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, maupun tempat bermain. Sedangkan Kompetensi Dasar (KD) materi arti gambar dan makna Pancasila mencakup tentang memahami arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila dan menceritakan arti gambar pada lambang negara Garuda Pancasila.

Berikut adalah sila Pancasila beserta penjelasannya :

1. Ketuhanan Yang Maha Esa

Sila pertama ini dilambangkan dengan simbol bintang berwarna emas dan memiliki latar hitam. Emas disini dimaknai dengan cahaya yang merupakan Tuhan adalah cahaya bagi setiap insan manusia. Warna hitam pada latar memiliki makna warna asli yang menunjukkan bahwa Tuhan adalah sumber segalanya dan telah ada sebelum segala sesuatu didunia ini ada. Contoh perilaku yang menunjukkan sila pertama Pancasila yaitu bersyukur, rajin beribadah, dan saling menghormati antar agama.

2. Kemanusiaan yang adil dan beradab

Simbol rantai merupakan sila kedua Pancasila. Rantai yang terdiri dari 9 mata rantai bulat dan mata rantai persegi berjumlah 8. Makna dari sila kedua ini yaitu saling tolong-menolong, saling menghargai agar kuat seperti rantai tersebut. Sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila misalnya saling berbagi makanan terhadap teman yang membutuhkan, menghormati orang lain, mengunjungi teman yang sakit, dan lain-lain.

3. Persatuan Indonesia

Simbol sila ketiga Pancasila adalah pohon beringin. Pohon beringin dengan akar yang menjulur ke bawah diartikan sebagai tempat berteduh. Makna sila ketiga ini bangsa

Indonesia harus menjunjung tinggi persatuan agar tidak mudah terpecah belah. Oleh karena itu penting sekali menanamkan sikap toleransi, saling menghargai, dan saling menghormati antar sesama. Sikap yang mencerminkan sia ketiga Pancasila yaitu menjaga ketertiban, saling menghormati perbedaan suku atau budaya, dan bergaul dengan teman tanpa membeda-bedakan.

4. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

Sila keempat Pancasila memiliki simbol kepala banteng. Banteng melambangkan bahwa binatang sosial yang suka berkumpul. Sikap yang bisa dilakukan dalam kehidupan sehari-hari sesuai sila keempat Pancasila misalnya menghargai pendapat orang lain dan menyelesaikan permasalahan dengan cara bermusyawarah.

5. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Sila kelima Pancasila memiliki simbol padi dan kapas. Padi mengartikan sebagai makanan dan kapas sebagai sandang (pakaian) sehingga bermakna mewujudkan kemakmuran dan kesejahteraan bangsa Indonesia. Sikap yang mencerminkan sila kelima Pancasila yaitu gotong royong dan menolong orang yang membutuhkan bantuan.<sup>16</sup>

---

<sup>16</sup> Buku Siswa SD/MI Kelas III Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2018 Tema 3

## E. Kajian Pustaka

Tujuan kajian pustaka pada skripsi ini yaitu sebagai perbandingan antara kajian-kajian sebelumnya dan untuk mendapatkan gambaran mengenai tema yang ada. Beberapa kajian yang relevan pada penelitian skripsi ini antara lain :

1. Penelitian yang dilakukan oleh Daraini Musfiroh mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang berjudul, *“Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017”*<sup>17</sup>

Subjek penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas VA dan VB yang berjumlah 55 peserta didik. Teknik analisis datanya menunjukkan perbedaan keterampilan bercerita kelas eksperimen dan kelas kontrol dengan taraf signifikan 5%. Hasil analisis tahap pertama nilai rata-rata mean *pretest* dan *posttest* kelas eksperimen meningkat sebesar 12,97 dan kelas kontrol sebesar 7,26. Dapat disimpulkan bahwa, penggunaan media komik memiliki pengaruh terhadap keterampilan bercerita peserta didik kelas V di SD Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 2016/2017.

---

<sup>17</sup> Musfiroh, D. (2018). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi 1*. Basic Education, 7(21), 2-044

Persamaan penelitian Daraini Musfiroh dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan media komik, menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif jenis eksperimen (*Quasi Eksperimental*). Perbedaan penelitian Daraini Musfiroh dengan penelitian ini yaitu pada rancangan penelitian, penelitian Daraini Musfiroh menggunakan *nonrandomized control group pretest-posttest design*. Sedangkan penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*. Materi yang digunakan dalam penelitian Daraini Musfiroh menggunakan variabel terikat keterampilan bercerita, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel terikat motivasi belajar.

2. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh Arnelia Dwi Yasa dan Denna Delawanti Chrisyarani mahasiswa jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Kanjuruhan Malang yang berjudul "*Pengaruh Media Komik Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD*"<sup>18</sup>

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis quasi eksperimen dengan tipe *posttest, non-equivalent control group design*. Jumlah peserta didik pada subjek penelitian ini sebanyak 40 peserta didik kelas V SD. Teknik

---

<sup>18</sup> Yasa, A. D., & Chrisyarani, D. D. (2018, Oktober). *Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SD*. Prosiding Seminar Nasional Mutidisiplin (Vol. 1, pp. 92-95)

pengumpulan datanya menggunakan tes atau soal. Hasil dari penelitian ini yaitu adanya pengaruh antara penggunaan media komik terhadap pembelajaran tematik kelas V SD tahun ajaran 2017/2018.

Persamaan penelitian Arnelia Dwi Yasa dan Denna Delawanti Chrisyarani dengan penelitian ini yaitu keduanya sama-sama meneliti tentang media komik, menggunakan penelitian jenis kuantitatif-eksperimen. Perbedaan penelitian Arnelia dan Denna dengan penelitian terletak pada desain penelitian. Penelitian Arnelia dan Denna menggunakan tipe *post-test, non-equivalent control group design*. Sedangkan penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*. Selain itu, perbedaannya variabel terikat pada penelitian Arnelia dan Denna menggunakan hasil belajar, sedangkan penelitian ini menggunakan variabel terikat motivasi belajar.

3. Berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rosi Lestari yang berjudul “*Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III SD Islam Al Amanah Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2015/2016*”<sup>19</sup> Penelitian ini menggunakan kelas eksperimen berjumlah 27 peserta didik dan kelas kontrol 27 peserta didik.

---

<sup>19</sup> Lestari, R. (2016). *Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III SD Islam Al Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016* (Bachelor's thesis).



Berdasarkan *posttest*, hasil rata-rata nilai tes keterampilan membaca intensif peserta didik setelah dibelajarkan dengan media komik (kelas eksperimen) hasilnya lebih tinggi daripada hasil rata-rata yang tidak menggunakan media komik (kelas kontrol). Maka disimpulkan bahwa adanya keefektifkan dalam penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca intensif peserta didik kelas III SD Islam Al-Amanah Tangerang Selatan Tahun Ajaran 2015/2016.

Persamaan penelitian Rosi Lestari dengan penelitian ini yaitu sama-sama meneliti tentang penggunaan media komik dan menggunakan jenis penelitian kuantitatif pendekatan eksperimen. Perbedaan penelitian Rosi Lestari dengan penelitian ini terletak pada desain penelitian dan variabel terikat. Desain penelitian Rosi Lestari menggunakan tipe *posttest only control design*, sedangkan penelitian ini menggunakan *one group pretest-posttest design*. Variabel terikatnya pada penelitian Rosi Lestari mengenai keterampilan membaca intensif peserta didik, penelitian ini menggunakan variabel terikat motivasi belajar.

## **F. Rumusan Hipotesis**

Hipotesis penelitian yaitu jawaban sementara terhadap masalah yang telah dirumuskan dalam suatu penelitian. Akan tetapi, hipotesis juga harus diuji kebenarannya dengan

menggunakan data empiris hasil penelitian.<sup>20</sup> Dikatakan sementara karena jawaban yang dikatakan baru didasarkan pada teori yang relevan dan belum didukung oleh data-data empiris melalui penelitian. Jenis hipotesis ada dua yaitu hipotesis alternatif dan hipotesis null. Hipotesis alternatif ( $H_a$ ) merupakan hipotesis yang menunjukkan adanya pengaruh atau hubungan terhadap antarvariabel. Hipotesis null ( $H_0$ ) yaitu suatu hipotesis yang menyatakan tidak adanya pengaruh, hubungan, atau perbedaan dari suatu variabel. Sesuai dengan permasalahan pada penelitian ini, maka dirumuskan hipotesis dari penelitian ini adalah terdapat pengaruh media komik terhadap motivasi belajar peserta didik pada materi arti gambar dan makna Pancasila kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar.

---

<sup>20</sup> Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: PT Bumi Aksara) hal. 13

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

##### A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif bertujuan untuk menguji teori yang telah berlaku selama ini benar atau salah. Pada penelitian kuantitatif, teori sebagai pegangan untuk menyusun rumusan masalah, hipotesis, dan variabel penelitian.<sup>1</sup> Metode yang digunakan dalam penelitian ini yaitu metode eksperimen dengan menggunakan desain penelitian “*one group pretest-posttest design*”.

Adapun pola desain penelitian *one group pretest-posttest design* yaitu sebagai berikut :

$$\boxed{O_1 \quad X \quad O_2}$$

Keterangan :

$O_1$  : nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan media komik)

$X$  : *treatment* (perlakuan/media komik)

$O_2$  : nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan media komik)

---

<sup>1</sup> Djaali. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Jakarta: PT Bumi Aksara) hal.

## **B. Tempat dan Waktu Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 01 Jati yang terletak di Kabupaten Karanganyar dan berlangsung pada tanggal 12 November sampai 9 Desember 2022.

## **C. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas subyek atau obyek yang memiliki kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari lalu ditarik kesimpulannya. Karena di SD N 01 Jati kelas III hanya terdapat satu kelas, maka populasi dan sampel jenuh pada penelitian ini menggunakan seluruh peserta didik kelas III SD Negeri 01 Jati yang berjumlah 18 orang.

## **D. Variabel dan Indikator**

Variabel yaitu segala sesuatu yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulan. Tiga ciri dalam variabel yaitu mempunyai variasi nilai, membedakan satu objek dengan objek yang lain dalam satu populasi, dan dapat diukur. Secara garis besar, dalam penelitian memiliki 2 macam variabel yaitu variabel bebas (X) dan variabel terikat (Y). Variabel bebas adalah variabel yang

mempunyai pengaruh besar terhadap variabel lainnya. Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas.<sup>2</sup>

Berdasarkan pengertian diatas, variabel dalam penelitian ini yaitu :

a. Variabel bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah Media Komik (X)

Indikator :

1. Pesan yang disampaikan media komik jelas
2. Media komik mudah digunakan
3. Media komik dapat menyenangkan peserta didik
4. Media komik menarik peserta didik saat pembelajaran

b. Variabel terikat

Variabel terikat dalam penelitian ini adalah Hasil Belajar (Y)

Indikator :

1. Mengetahui nama-nama lambang negara Pancasila
2. Memahami arti gambar pada lambang negara Pancasila
3. Menerapkan pengetahuan mengenai arti gambar pada lambang negara Pancasila
4. Menganalisis contoh perilaku pada lambang negara Pancasila

---

<sup>2</sup> Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2016) hal. 47

## E. Teknik Pengumpulan Data

Metode yang digunakan untuk mengumpulkan data dalam penelitian ini adalah :

### a. Angket

Angket yaitu suatu bentuk instrumen atau alat pengumpul data untuk kepentingan penelitian. Angket digunakan dengan cara mengedarkan formulir yang berisi beberapa pertanyaan kepada responden untuk mendapatkan tanggapan secara tertulis.<sup>3</sup> Peneliti menggunakan angket yang ditujukan kepada responden. Responden dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 01 Jati. Angket yang sudah disusun secara sistematis disebarkan kepada peserta didik guna mendapatkan data berkaitan dengan media pembelajaran. Data yang sudah terkumpul melalui angket kemudian dianalisis oleh peneliti. Isi angket berupa pernyataan yang berkaitan dengan media komik dan materi pembelajaran. Pernyataan pada angket kemudian di beri tanda centang oleh peserta didik sesuai dengan yang mereka alami ketika pembelajaran menggunakan media komik.

---

<sup>3</sup> Eko Sudarmanto, dkk. *Desain Penelitian Bosnis Pendekatan Kuantitatif*. (Medan: Yayasan Kita Menulis, 2021) hal. 132

b. Tes

Tes adalah suatu pertanyaan yang digunakan untuk mengukur pengetahuan, keterampilan, maupun bakat yang dimiliki oleh individu atau seseorang.<sup>4</sup> Tes dalam penelitian berfungsi sebagai alat pengumpul data dari objek yang akan diteliti terhadap materi yang telah dikuasai.

Dalam penelitian ini tes diberikan kepada kelompok kelas eksperimen yang bertujuan untuk mendapatkan hasil belajar peserta didik. Materi tes yang akan diberikan yaitu tentang arti gambar dan makna Pancasila kelas III semester ganjil. Tes berupa latihan-latihan soal pilihan ganda dengan jumlah 4 pilihan jawaban. Soal yang dibuat tetap berpedoman terhadap buku-buku yang sesuai.

$$\text{nilai} = \frac{\text{skor perolehan}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

c. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan metode pengumpulan data dengan cara mengambil gambar untuk memperkuat hasil penelitian.<sup>5</sup> Pada penelitian ini dokumentasi digunakan untuk memperoleh data nama-nama peserta didik sebagai sampel penelitian, profil sekolah yang diteliti, foto saat penelitian berlangsung, dan lain sebagainya. Hasil

---

<sup>4</sup> Sudaryono. *Metode Penelitian Pendidikan*. (Jakarta: Kencana, 2016) hal. 89

<sup>5</sup> Bambang Sudaryana dan Ricky Agusiady. *Metode Penelitian Kuantitatif*. (Yogyakarta: Deepublish, 2022) hal. 165

penelitian akan lebih terpercaya jika didukung dengan adanya dokumentasi.

## **F. Instrumen Penelitian**

### **1. Analisis Uji Coba Instrumen**

#### **a. Validitas Angket**

Validitas angket dalam penelitian ini melibatkan pembimbing sebagai validator. Upaya validasi angket bertujuan untuk mendapatkan masukan apakah angket yang akan diberikan kepada responden layak atau tidak. Jika angket belum layak diuji cobakan maka peneliti harus melakukan revisi pada angket sampai benar-benar memenuhi kategori layak untuk disebar. Instrumen angket motivasi belajar kemudian diberikan kepada peserta didik berisi tentang berbagai aspek berkaitan dengan materi yang akan ditunjukkan kepada peserta didik dalam media pembelajaran komik.

#### **b. Uji Validitas Soal**

Uji validitas butir soal pilihan ganda menggunakan rumus korelasi poin biserial yaitu sebagai berikut :

$$r_{pbis} = \frac{M_p - M_t}{SD_t} \sqrt{\frac{p}{q}}$$

Keterangan :

$r_{pbis}$  : koefisien korelasi poin biserial



$M_p$  : rata-rata skor total yang menjawab benar pada butir soal

$M_t$  : rata-rata skor total

$SD_t$  : standar definisi skor total

$p$  : proporsi peserta didik yang menjawab salah pada setiap butir soal

Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  dengan taraf signifikan 5%, maka butir soal yang diujikan dinyatakan valid.

c. Uji Reliabilitas

Rumus validitas soal yang digunakan pada penelitian ini adalah sebagai berikut :

$$r_{11} = \left[ \frac{n}{n-1} \right] \left[ \frac{s^2 - \Sigma pq}{s^2} \right]$$

Dengan

$s^2$  = varian total

$$s^2 = \frac{\Sigma x^2 - \frac{(\Sigma x)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

$\Sigma x^2$  : jumlah skor total kuadrat

$(\Sigma x)^2$  : kuadrat dari jumlah skor

$N$  : jumlah peserta didik

$r_{11}$ : reabilitas instrumen

$n$  = banyaknya butir pertanyaan

$p$  = proporsi subyek yang mendapat skor 1

$q$  = proporsi subyek yang mendapat skor 0

d. Daya Pembeda Soal

Berikut adalah rumus untuk menghitung daya pembeda soal :

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

Keterangan :

$D$  : daya beda

$B_A$  : banyaknya peserta didik kelompok atas yang menjawab butir soal itu benar

$B_B$  : banyaknya peserta didik kelompok bawah yang menjawab soal itu benar

$J_A$  : banyaknya peserta didik kelompok atas

$J_B$  : banyaknya peserta didik kelompok bawah

e. Tingkat Kesukaran

Tingkat kesukaran soal dapat diuji dengan rumus sebagai berikut :

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

Keterangan :

$P$  : tingkat kesukaran

$B$  : banyaknya peserta didik yang menjawab soal itu dengan benar

$J_S$  : jumlah seluruh peserta didik yang mengikuti tes

**Tabel 3.1 Indeks Tingkat Kesukaran Soal**

Tingkat kesukaran	Interpretasi
Kurang dari 0,30	Sulit
0,30 – 0,70	Sedang
Lebih dari 0,70	Mudah

### **G. Teknik Analisis Data**

Setelah berhasil menguji validitas dan reabilitas, maka dilanjutkan dengan menguji normalitas dan homogenitas. Data yang digunakan pada analisis data akhir ini menggunakan nilai *posttest*.

#### 1. Analisis Data Awal

##### a. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu langkah yang digunakan untuk mengukur data berskala ordinal, interval, atau rasio. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menganalisis normalitas data diantaranya dengan uji *liliefors*, *chi square*, *kolmogorof-smirnov*, dan sebagainya.<sup>6</sup>

Uji normalitas yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan uji *liliefors*. Karena *n* atau sampel

---

<sup>6</sup> Nuryadi, dkk. *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. (Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta, 2017) hal. 80

berjumlah kecil yaitu kurang dari 30. Rumus uji *liliefors* yaitu :

- 1) Menstandarisasi data sampel

Rumus yang digunakan dalam uji normalitas sebagai berikut :

$$Z_i = \frac{(X_i - \bar{X})}{s}$$

Keterangan :

$Z_i$  : bilangan baku

$X_i$  : nilai ke- $i$

$\bar{X}$  : rata-rata nilai

$s$  = simpangan baku

- 2) Menentukan peluang bilangan baku

Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, maka dapat dihitung peluang setiap bilangan baku :

$$F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$$

- 3) Menentukan proporsi bilangan baku

Langkah berikutnya hitung proporsi bilangan baku yang kurang atau sama dengan  $Z_i$ . Jika proporsi dinyatakan oleh  $S(Z_i)$ , maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya bilangan baku yang kurang dari } Z_i}{n}$$

- 4) Menghitung selisih  $F(Z_i)$  dengan  $S(Z_i)$ , kemudian dilanjutkan menentukan harga mutlakanya.

- 5) Mengambil harga mutlak yang paling besar diantara harga mutlak selisih  $F(Z_i)$  dengan  $S(Z_i)$ . Harga mutlak terbesar itulah yang akan menjadi  $L_0$ .
- 6) Membandingkan nilai  $L_0$  dengan nilai  $L$ -tabel sesuai dengan taraf signifikansi dan banyak datanya ( $n$ ). Jika  $L_0 < L$ -tabel maka data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak. Berikut adalah rumus yang digunakan untuk menguji homogenitas :

$$S_X^2 = \sqrt{\frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_Y^2 = \sqrt{\frac{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

Selanjutnya untuk mencari varian atau standar deviasi variabel x dan y menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{variabel terbesar}}{\text{variabel terkecil}}$$

Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data homogen, dan apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tidak homogen.

## 2. Analisis Data Akhir

### a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas merupakan suatu langkah yang digunakan untuk mengukur data berskala ordinal, interval, atau rasio. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menganalisis normalitas data diantaranya dengan uji *liliefors*, *chi square*, *kolmogorof-smirnov*, dan sebagainya.

Data yang akan digunakan adalah melalui nilai *posttest*. Karena sampel atau  $n$  berjumlah kecil yaitu kurang dari 30 maka uji normalitas dilakukan dengan cara uji *liliefors*. Langkah-langkah yang digunakan untuk melakukan uji *liliefors* yaitu :

#### 1) Menstandarisasi data sampel

Rumus uji normalitas yaitu sebagai berikut :

$$Z_i = \frac{(X_i - \bar{X})}{s}$$

Keterangan :

$Z_i$  : bilangan baku

$X_i$  : nilai ke- $i$

$\bar{X}$  : rata-rata nilai

$s$  : simpangan baku

2) Menentukan peluang bilangan baku

Dengan menggunakan daftar distribusi normal baku, maka dapat dihitung peluang setiap bilangan baku yaitu  $F(Z_i) = P(Z \leq Z_i)$

3) Menentukan proporsi bilangan baku

Langkah berikutnya hitung proporsi bilangan baku yang kurang atau sama dengan  $Z_i$ . Jika proporsi dinyatakan oleh  $S(Z_i)$ , maka :

$$S(Z_i) = \frac{\text{banyaknya bilangan baku yang kurang dari } Z_i}{n}$$

4) Menghitung selisih  $F(Z_i)$  dengan  $S(Z_i)$ , kemudian dilanjutkan menentukan harga mutlaknya.

5) Mengambil harga mutlak yang paling besar diantara harga mutlak selisih  $F(Z_i)$  dengan  $S(Z_i)$ . Harga mutlak terbesar itulah yang akan menjadi  $L_0$ .

6) Membandingkan nilai  $L_0$  dengan nilai  $L$ -tabel sesuai dengan taraf signifikansi dan banyak datanya ( $n$ ). Jika  $L_0 < L$ -tabel maka data tersebut berdistribusi normal dan sebaliknya.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh homogen atau tidak.

Rumus mencari uji homogenitas yaitu :

$$S_X^2 = \sqrt{\frac{n\sum X^2 - (\sum X)^2}{n(n-1)}}$$

$$S_Y^2 = \sqrt{\frac{n\sum Y^2 - (\sum Y)^2}{n(n-1)}}$$

Selanjutnya untuk mencari varian atau standar deviasi variabel x dan y menggunakan rumus :

$$F = \frac{\text{variabel terbesar}}{\text{variabel terkecil}}$$

Apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$  maka data homogen, dan apabila  $F_{hitung} > F_{tabel}$  maka data tidak homogen.

c. Uji Hipotesis

1) Uji perbedaan rata-rata pretest dan posttest.

Uji hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini adalah statistik *parametrik*. Uji hipotesis ini dilakukan untuk mengetahui adanya perbedaan skor *pretest* sebelum diberikan perlakuan dan skor *posttest* sesudah diberikan perlakuan media komik. Penelitian ini menggunakan analisis data statistik *non-parametrik* dengan subyek penelitian berjumlah 18, dengan demikian dapat digunakan uji *t-test*. Rumusnya yaitu sebagai berikut:

$H_0 : \mu_1 < \mu_2$  (rata-rata skor nilai *posttest* lebih rendah dibandingkan dengan nilai *pretest*).

$: \mu_1 > \mu_2$  (rata-rata skor nilai *posttest* lebih tinggi dibandingkan dengan nilai *pretest*) .



Analisis yang digunakan dengan analisis uji-t.

Rumus *t-test* ialah:<sup>7</sup>

$$t_{hitung} = \frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{s \sqrt{\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2}}}$$

Dengan

$$S^2 = \frac{(n_1 - 1)s \frac{1}{2} + (n_2 - 1)s \frac{2}{2}}{n_1 + n_2 - 2}$$

Keterangan :

$\bar{x}_1$  : rata-rata skor nilai *posttest*

$\bar{x}_2$  : rata-rata skor nilai *pretest*

$n_1$  : banyaknya peserta didik kelas  
*eksperimen*

Kriteria pengujian hipotesis adalah jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya rata-rata hasil *posttest* tidak lebih baik dari rata-rata berpikir kritis *pretest*. Jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini berarti ratarata hasil berpikir kritis *posttest* itu lebih baik

---

<sup>7</sup> Sugiono. *Statistika untuk Penelitian*. (Bandung: Alfabeta, 2008) hal.138

dari rata-rata *pretest* dan menggunakan taraf signifikansi 5%.

2) Analisis Pengaruh Variabel X Terhadap Variabel Y.

Analisis pengaruh dua variabel digunakan untuk membuktikan hipotesis antara dua variabel. Analisis ini menggunakan teknik korelasi biserial. Teknik korelasi biserial digunakan untuk mencari koefisien korelasi antara 2 variabel, dimana variabel X berjenis ordinal dan variabel Y berjenis interval atau rasio. Variabel X dibagi kedalam 2 jenjang ordinal sedangkan variabel Y berupa skor-skor interval.

$H_0 : r_{bis} = 0 \sim$  tidak ada korelasi media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

$H_a : r_{bis} > 0 \sim$  ada korelasi media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

Rumus untuk menghitung koefisien korelasi biserial adalah sebagai berikut:<sup>8</sup>

$$\frac{\bar{X}_1 - \bar{X}_2}{pq} r_{bs} = SDt$$

Keterangan:

$r_{bs}$  = koefisien korelasi biserial

---

<sup>8</sup> Tulus Winarsunu. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. (Malang: Universitas Muhamadiyah malang, 2017), hal.69-70.

$\bar{X}_1$  = harga mean pada *posttest*

$\bar{X}_2$  = harga mean pada *pretest*

$SD_t$  = standar deviasi total

$p$  = proporsi (n/N)

$q = 1 - p$

$O$  = angka ordinat

Berikut adalah kategori tingkatan kekuatan pada korelasi biserial ( $r_{bis}$ ) :

**Tabel 3.2 Tingkatan Kekuatan Kolerasi Biserial**

No	Korelasi Biserial	Kategori
1	0,0 – 0,02	Sangat rendah
2	0,21 – 0,04	Rendah/ lemah
3	0,41 – 0,60	Sedang
4	0,61 – 0,80	Tinggi/ kuat
5	0,81 – 1,00	Sangat kuat

Atas dasar kriteria tersebut, maka:

$r = 0,15$  menunjukkan hubungan yang positif yang sangat lemah

$r = -0,50$  menunjukkan hubungan negative yang sedang

$r = 0,75$  menunjukkan hubungan positif yang kuat

Kriteria pengujian hipotesis pengaruh dua variabel adalah jika  $r_{hitung} < r_{tabel}$  maka  $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak, artinya tidak ada pengaruh media komik terhadap hasil belajar peserta didik. Jika  $r_{hitung} > r_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, hal ini berarti ada pengaruh media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

### 3) Analisis Besar Pengaruh Variabel X terhadap Y

Setelah mengetahui koefisien korelasi biserial langkah selanjutnya adalah mencari koefisien determinasi. Koefisien determinasi bertujuan untuk mengetahui seberapa besar variabel x dapat mempengaruhi variabel y.

Besarnya hubungan tersebut dihitung dengan koefisien determinasi, yaitu:<sup>9</sup>

$$KD = r^2 \times 100\%$$

Keterangan:

$KD$  = koefisien determinasi

$r^2$  = kuadrat koefisien korelasi

---

<sup>9</sup> Surajiyo dkk. *Penelitian Sumber Daya Manusia, Pengertian, Teori dan Aplikasi (Menggunakan IBM SPSS 22 For Windows)*. (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2012), hal.77

## **BAB IV**

### **ANALISIS DATA DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Deskripsi Data**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif kelas *eksperimen*. Rancangan atau desain yang digunakan termasuk dalam tipe *one group pretest-posttest design*. Penelitian ini hanya memakai satu kelas yaitu kelas *eksperimen*. Populasi penelitian ini yaitu seluruh kelas III berjumlah 18 orang. Penelitian dilakukan pada tanggal 12 November sampai 9 Desember 2022 di SD Negeri 01 Jati Kabupaten Karanganyar. Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn). Media pembelajaran komik diberikan pada kelas *eksperimen*.

Media komik merupakan media yang didalamnya terdiri dari gambar dan percakapan tentang materi pembelajaran. Sebelum melakukan penelitian, peneliti mendesain media komik terlebih dahulu. Selanjutnya media komik dibimbingkan kepada pembimbing agar menjadi media yang baik digunakan kepada peserta didik dan meningkatkan motivasi belajar peserta didik. Setelah media komik beberapa kali direvisi dan diberi arahan oleh pembimbing jadilah media komik yang siap digunakan untuk melakukan penelitian.

Penggunaan media pembelajaran komik bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas 3 SD Negeri 01 Jati Kabupaten Karanganyar. Guru melakukan pembelajaran dengan menggunakan metode ceramah tanpa bantuan media membuat peserta didik bosan dalam mengikuti pembelajaran. Peneliti membuat sistem pembelajaran yang berbeda dengan menerapkan media komik untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik.

Motivasi belajar siswa meningkat dengan adanya media komik. Hal itu dapat dibuktikan dari hasil angket motivasi belajar peserta didik kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar, sebagai berikut :

1. Analisis angket motivasi belajar peserta didik

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan di kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar dengan metode pengumpulan data melalui instrumen angket yang terdiri dari 16 pernyataan dan diberikan kepada 18 peserta didik, diperoleh hasil sebagai berikut :

**Tabel 4.1 Hasil Perhitungan Angket Motivasi Belajar**

Statistik	Motivasi belajar
Jumlah sampel	18
Nilai terendah	51
Nilai tertinggi	59

Rentang	12
Rata-rata	86,18

Berdasarkan tabel angket motivasi belajar diperoleh hasil 18 responden yang memiliki skor kemampuan meningkatkan motivasi belajar dengan nilai tertinggi 59 dan nilai terendah 51, sehingga rentang nilainya sebesar 12 dan mendapatkan rata-rata sebesar 86,18. Tingkat kemampuan motivasi belajar peserta didik dapat diketahui menjadi beberapa kategori. Frekuensi 4 dengan kategori sangat setuju, frekuensi 3 dengan kategori setuju, frekuensi 2 dengan kategori kurang setuju, dan frekuensi 1 dengan kategori tidak setuju. Adapun kategori tingkat motivasi belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel berikut :

**Tabel 4.2 Kategori dan Presentase Angket Motivasi Belajar**

No	Interval	Frekuensi	Kategori	Presentase
1	53-64	1	Sangat setuju	7,70%
2	41-52	8	Setuju	38,46%
3	29-40	8	Kurang setuju	38,46%
4	16-28	1	Tidak setuju	15,38%
Jumlah		18		100%

Dari tabel diatas menunjukkan bahwa terdapat 1 peserta didik dengan presentase 7,70% berada pada kategori sangat setuju, 8 peserta didik dengan presentase 38,46% berada pada



kategori setuju, 8 peserta didik dengan presentase 38,46% berada pada kategori kurang setuju, dan 1 peserta didik dengan presentase 15,38% berada pada kategori tidak setuju. Apabila dilihat dari rata-rata yang diperoleh sebesar 86,18 dan jika dimasukkan ke dalam kategori hasil motivasi belajar maka berada pada kategori kuat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa menggunakan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik sangat baik.

## 2. Penelitian Tambahan Oleh Peneliti

Peneliti melakukan penelitian tambahan untuk mengetahui apakah terdapat hubungan media komik dengan hasil belajar peserta didik. Oleh karena itu, penulis memberikan beberapa soal yang sebelumnya harus diuji cobakan terlebih dahulu untuk pengambilan soal *pretest* dan *posttest*.

Soal uji coba diikuti oleh 13 peserta didik yang sudah pernah mendapatkan materi tentang arti gambar dan makna Pancasila. Kemudian soal uji coba ini diberikan pada kelas IV SD Negeri 01 Jati dengan jumlah 30 butir soal. Setelah mengetahui soal tersebut valid maka soal tersebut digunakan, sebaliknya jika soal tidak valid maka tidak digunakan. Langkah-langkah yang digunakan untuk melakukan soal uji coba tersebut yaitu dengan uji validitas,

uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran, dan uji daya beda soal.

Peneliti memberikan *pretest* terlebih dahulu pada kelas *eksperimen* untuk dijadikan perhitungan data awal. Kemudian diberikan perlakuan (*treatment*) untuk mengetahui ada atau tidak pengaruh media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

## **B. Analisis Data**

### 1. Analisis Butir Soal Hasil Uji Coba Instrumen Tes

Sebelum melakukan *pretest* dan *posstest*, instrumen tes uji coba diberikan pada kelas yang sudah pernah mendapatkan materi arti gambar dan makna Pancasila untuk mengukur pengetahuan peserta didik. Subjek uji coba tes yaitu seluruh peserta didik kelas IV SD Negeri 01 Jati Kabupaten Karanganyar. Tujuan dilakukannya uji coba tes untuk melihat soal tersebut sudah baik atau belum. Adapun kriteria yang akan digunakan pada uji coba tes, diantaranya : analisis validitas tes, analisis reliabilitas tes, analisis tingkat kesukaran tes, dan analisis daya beda soal.

#### a. Analisis Validitas Tes

Uji validitas tes digunakan untuk mengetahui validitas pada setiap butir soal. Setelah mengetahui validitas soal, soal yang valid akan digunakan dalam

penelitian. Sebaliknya, jika soal tersebut tidak valid maka tidak digunakan/dihilangkan.

Berdasarkan uji coba yang telah dilakukan dengan  $N=13$  dan taraf signifikan 5% diperoleh  $r_{tabel}= 0,55$ . Butir soal dikatakan valid apabila  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Berikut adalah hasil perhitungan analisis validitas instrumen tes uji coba :

**Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Validitas Butir Soal**

No	$r_{pbis}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan	No Soal	$r_{pbis}$	$r_{tabel}$	Kesimpulan
1	0,92	0,55	Valid	16	0,01	0,55	Tidak Valid
2	0,92	0,55	Valid	17	-0,40	0,55	Tidak Valid
3	1,22	0,55	Valid	18	0,31	0,55	Tidak Valid
4	0,73	0,55	Tidak Valid	19	0,58	0,55	Valid
5	0,73	0,55	Valid	20	0,68	0,55	Valid
6	0,32	0,55	Tidak Valid	21	-0,11	0,55	Tidak Valid
7	0,32	0,55	Tidak Valid	22	0,92	0,55	Valid

8	1,12	0,55	Valid	23	0,72	0,55	Valid
9	0,79	0,55	Valid	24	0,63	0,55	Valid
10	0,92	0,55	Valid	25	0,68	0,55	Valid
11	0,58	0,55	Valid	26	0,32	0,55	Tidak Valid
12	0,92	0,55	Valid	27	0,73	0,55	Valid
13	0,65	0,55	Valid	28	0,58	0,55	Valid
14	1,04	0,55	Valid	29	0,32	0,55	Tidak Valid
15	0,32	0,55	Tidak Valid	30	0,92	0,55	Valid

Hasil analisis validitas soal uji coba terdapat 20 butir soal yang valid yaitu pada nomor 1, 2, 3, 5, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 19, 20, 22, 23, 24, 25, 27, 28, dan 30. Sedangkan soal uji coba yang tidak valid ada 10 butir soal yaitu pada nomor 4, 6, 7, 15, 16, 17, 18, 21, 26, dan 29.

b. Analisis Reliabilitas Tes

Uji reliabilitas dilakukan untuk melihat konsistensi dari jawaban instrumen tes. Soal uji coba yang sudah dilakukan uji validitas selanjutnya dilakukan uji reliabilitas. Hasil perhitungan koefisien realibilitas 30 butir soal pilihan ganda menggunakan rumus alpha diperoleh  $r_{11}$  sebesar 0,97 dan  $r_{tabel}$  sebesar 3,96 Maka

dari itu dapat disimpulkan bahwa soal uji coba merupakan soal yang reliabel karena  $r_{hitung} > r_{tabel}$ . Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada lampiran.

c. Analisis Tingkat Kesukaran Tes

Analisis tingkat kesukaran tes dilakukan untuk melihat apakah soal termasuk kategori mudah, sedang, atau sukar. Berdasarkan hasil perhitungan dengan rumus tingkat kesukaran tes diperoleh :

**Tabel 4.4 Hasil Perhitungan Tingkat Kesukaran Butir Soal**

No	Tingkat Kesukaran	Kesimpulan	No	Tingkat Kesukaran	Kesimpulan
1	0,92	Mudah	16	0,76	Mudah
2	0,92	Mudah	17	0,38	Sedang
3	0,92	Mudah	18	0,53	Sedang
4	1,00	Mudah	19	0,69	Sedang
5	0,84	Mudah	20	0,84	Mudah
6	0,61	Sedang	21	0,69	Sedang
7	1,00	Mudah	22	0,92	Mudah
8	0,84	Mudah	23	0,76	Mudah
9	0,84	Mudah	24	0,84	Mudah
10	0,92	Mudah	25	0,84	Mudah
11	0,69	Sedang	26	1,00	Mudah

12	0,92	Mudah	27	0,84	Mudah
13	0,69	Sedang	28	0,84	Mudah
14	0,84	Mudah	29	1,00	Mudah
15	1,00	Mudah	30	0,92	Mudah

Berdasarkan tabel diatas, hasil perhitungan taraf kesukaran butir soal diperoleh 23 butir soal dengan kategori mudah, 7 butir soal dengan kategori sedang, dan 0 butir soal dengan kategori sukar.

#### d. Analisis Daya Beda Soal

Analisis daya beda soal dilakukan untuk membedakan kelompok peserta tes berkemampuan tinggi dan kelompok peserta berkemampuan rendah. Berikut perhitungan daya beda butir soal :

**Tabel 4.5 Hasil Perhitungan Daya Beda Butir Soal**

No	Daya Beda	Kesimpulan	No	Daya Beda	Kesimpulan
1	0,12	Lemah	16	0,44	Baik
2	0,12	Lemah	17	0,33	Cukup baik
3	0,33	Cukup baik	18	0,33	Cukup baik
4	0,33	Cukup baik	19	0,33	Cukup baik
5	0,44	Baik	20	0,44	Baik
6	0,16	Lemah	21	0,33	Cukup baik
7	0,33	Cukup baik	22	0,17	Lemah

8	0,44	Baik	23	0,50	Baik
9	0,44	Baik	24	0,33	Baik
10	0,33	Cukup baik	25	0,44	Baik
11	0,33	Cukup baik	26	0,33	Cukup baik
12	0,33	Cukup baik	27	0,44	Baik
13	0,33	Cukup baik	28	0,33	Cukup baik
14	0,33	Cukup baik	29	0,33	Cukup baik
15	0,44	Cukup baik	30	0,33	Cukup baik

Berdasarkan tabel diatas, terdapat 8 butir soal dengan kriteria baik, 17 butir soal dengan kriteria cukup baik, dan 5 butir soal dengan kriteria lemah.

Berdasarkan uji coba instrumen soal yang telah dilakukan dengan uji validitas, uji reliabilitas, uji tingkat kesukaran butir soal, dan uji daya beda soal. Maka telah diperoleh 20 butir soal sebagai instrumen *pretest* dan *posttest* yang akan diberikan pada kelas *eksperimen*.

## 2. Analisis Data Awal

Analisis data awal digunakan untuk mengetahui sebuah data berdistribusi normal atau tidak. Data yang digunakan pada analisis data awal menggunakan perolehan nilai *pretest*.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas data dilakukan dengan uji *liliefors* dengan menggunakan rumus  $L_{hitung} = \max F(z_i) - S(z_i)$ . Apabila  $L_{hitung}$  kurang dari  $L_{tabel}$  maka data berdistribusi normal ( $H_0$  diterima dan  $H_a$  ditolak), apabila  $L_{hitung}$  lebih dari  $L_{tabel}$  maka data berdistribusi tidak normal ( $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak).

Berikut adalah perhitungan uji normalitas pada tabel dibawah :

**Tabel 4.6 Hasil Perhitungan Normalitas Data Awal**

Data	Kelompok	$L_0$	$L_t$	Kesimpula n	Ket.
<i>Pretest</i>	<i>Eksperimen</i>	0,01	0,20	Terima $H_0$	Norma
<i>t</i>	<i>n</i>	5	6		1

Pada tabel diatas menunjukkan bahwa hasil dari perhitungan uji normalitas *pretest* pada kelas *eksperimen* yaitu berdistribusi normal. Melalui perhitungan uji *liliefors* diperoleh hasil  $L_0$  adalah 0,015 sedangkan  $L_t$  adalah 0, 206. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa  $L_0 < L_t$  yang berarti data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui kesamaan dari dua varian. Pada penelitian ini hanya



menggunakan kelas *eksperimen* tanpa melibatkan kelas kontrol. Oleh karena itu, perhitungan uji homogenitas yaitu menggunakan jumlah seluruh peserta didik kelas III dan dibagi menjadi 2 kelompok/varian. Dibawah ini adalah tabel perhitungan uji homogenitas :

**Tabel 4.7 Hasil Perhitungan Homogenitas Data Awal**

Data	Kelompok	Varian	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Ket.
<i>Pretest</i>	Kelompok 1	65,27	2,54	3,43	Homogen
	Kelompok 2	25,60			

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji homogenitas *pretest* pada kelas *eksperimen* adalah berdistribusi homogen. Berdasarkan perhitungan terlihat hasil rekapitulasi tes peserta didik pada kelompok 1 dengan nilai varian 65,27, sedangkan kelompok 2 yaitu 25,60. Dari hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 2,54 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3,43. Data ini menggunakan taraf signifikan 0,05 dan terlihat hasil bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang artinya data tersebut sama atau homogen.

### 3. Analisis Data Akhir

Analisis data akhir didasarkan pada nilai *posstest* yang diberikan pada kelas *eksperimen* yaitu kelas III.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan (*treatment*) berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada data akhir menggunakan nilai *posttest*. Berikut adalah tabel perhitungan uji normalitas data akhir :

**Tabel 4.8 Hasil Perhitungan Normalitas Data Akhir**

Data	Kelompok	$L_0$	$L_t$	Kesimpulan	Ket.
<i>Posttest</i>	<i>Eksperimen</i>	0,018	0,206	Terima $H_0$	Normal

Tabel diatas menunjukkan bahwa hasil perhitungan uji normalitas *posttest* pada kelas *eksperimen* yaitu berdistribusi normal. Berdasarkan perhitungan melalui uji *liliefors* diperoleh hasil  $L_0$  sebesar 0,018 sedangkan nilai  $L_t$  sebesar 0,206. Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa  $L_0 < L_t$  yang artinya data tersebut berdistribusi normal.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas pada analisis data akhir menggunakan nilai *posttest*. Pengujian dilakukan dengan uji varian dan dikatakan homogen apabila  $F_{hitung} < F_{tabel}$ .

Berikut adalah perhitungan uji homogenitas data akhir :

**Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Homogenitas Data Akhir**

Data	Kelompok	Varian	$F_{hitung}$	$F_{tabel}$	Ket.
<i>Posttest</i>	Kelompok 1	84,02	2,08	3,43	Homogen
	Kelompok 2	40,20			

Tabel diatas menunjukkan bahwa perhitungan uji homogenitas *posttest* pada kelas *eksperimen* berdistribusi homogen. Terlihat hasil rekapitulasi tes siswa pada kelompok 1 dengan nilai varian adalah 84,02 sedangkan kelompok 2 adalah 40,20. Dari hasil perhitungan diperoleh  $F_{hitung}$  sebesar 2,08 dan  $F_{tabel}$  sebesar 3,43. Data ini menggunakan taraf signifikan 0,05, terlihat hasil bahwa  $F_{hitung} < F_{tabel}$  yang artinya data tersebut bersifat homogen.

c. Uji Hipotesis

Setelah dilakukan uji normalitas dan uji homogenitas, langkah selanjutnya dilakukan uji hipotesis. Uji hipotesis dilakukan untuk mengetahui ada atau tidaknya pengaruh signifikan antara

penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

#### 1. Uji Perbedaan Rata-rata

Uji perbedaan dua rata-rata dilakukan untuk membuktikan hipotesis yang diajukan berpengaruh atau tidak perlakuan yang diberikan. Uji perbedaan rata-rata dihitung menggunakan uji t. Data selengkapnya dapat dilihat pada tabel dibawah ini :

**Tabel 4.10 Hasil Perhitungan Uji Perbedaan Rata-rata**

Sumber Variasi	<i>Posttest</i>	<i>Pretest</i>
Jumlah	1405	1095
N	18	18
$\bar{x}$	78,05	60,83
Varians	124,22	91,17
Standar deviasi	8	8

Untuk menguji perbedaan rata-rata digunakan uji t. Hipotesis yang digunakan sebagai berikut :

$H_0 : \mu_1 < \mu_2$  (rata-rata nilai *posttest* lebih rendah daripada nilai *pretest*).

$H_0: \mu_1 > \mu_2$  (rata-rata nilai *posttest* lebih tinggi daripada nilai *pretest*)

Kriteria  $H_0$  ditolak jika  $t_{hitung} < t_{tabel}$  dan  $H_a$  diterima jika  $t_{hitung} > t_{tabel}$ . Dari data akhir diperoleh bahwa rata-rata nilai *posttest*  $\bar{x}_1 = 78,05$  dan rata-rata nilai *pretest*  $\bar{x}_2 = 60,83$  dengan  $n_1 = 18$  dan  $n_2 = 18$  diperoleh  $t_{hitung} = 1,917$  dengan  $\alpha = 5\%$  dan  $dk = 32$   $t_{tabel} = 1,694$

Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $t_{hitung} > t_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, dan terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* dan *pretest*. Sehingga dapat diartikan bahwa nilai *posttest* lebih baik daripada nilai *pretest*.

## 2. Analisis Pengaruh Dua Variabel

Analisis pengaruh dua variabel memiliki fungsi untuk mengetahui pengaruh diantara dua variabel, yaitu variabel X (Media komik) dan variabel Y (Hasil belajar) dihitung menggunakan rumus korelasi biserial.

Berikut adalah hipotesis penelitiannya :

$H_0 : r_{bis} = 0 \sim$  tidak ada korelasi media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

$H_a : r_{bis} > 0$  ~ tidak ada korelasi media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

Hasil perhitungan koefisien korelasi biserial diperoleh  $r_{bis} = 0,764$ , dengan taraf signifikan  $\alpha = 5\%$ , dan  $dk = 32$ . Sehingga diperoleh  $r_{tabel} = 0,349$ . Berdasarkan hasil perhitungan diperoleh  $r_{bis} > r_{tabel}$ , maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dari itu, dapat diartikan bahwa ada korelasi media komik terhadap hasil belajar peserta didik.

### 3. Analisis Besar Pengaruh Dua Variabel

Analisis besar pengaruh dua variabel memiliki fungsi untuk mengetahui besar pengaruh diantara dua variabel X (Media komik) dan variabel Y (Hasil belajar) dihitung dengan menggunakan rumus koefisien determinasi.

Berdasarkan koefisien korelasi  $r = 0,764$ , nilai koefisien determinasi didapat dari  $r^2 = 0,584 \times 100\%$  diperoleh 59% sehingga dapat disimpulkan bahwa pengaruh media komik terhadap hasil belajar peserta didik sebesar 59%, selebihnya sebesar 41% dipengaruhi oleh faktor atau variabel lain.

### C. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SD Negeri 01 Jati Kabupaten Karanganyar dengan menggunakan populasi satu kelas III yang berjumlah 18 peserta didik. Berdasarkan hasil penelitian, peneliti menemukan permasalahan bahwa pembelajaran kurang menggunakan media sebagai penunjang keberhasilan proses pembelajaran. Media yang dipilih oleh peneliti dalam penelitian ini adalah media pembelajaran komik. Media komik digunakan dalam proses pembelajaran karena media komik memiliki daya tarik tersendiri sehingga dapat menunjang dalam keberhasilan belajar.

Hasil analisis data awal pada tahap sebelum diberikan perlakuan media komik peneliti mengumpulkan data-data nilai *pretest* dari kelas III sebagai awal pelaksanaan penelitian. Berdasarkan perhitungan data awal diperoleh nilai rata-rata *pretest* kelas III adalah 60,83 dengan standar deviasi 8 dan varians sebesar 91,17. Dari perhitungan data awal didapatkan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan nilai *pretest* dalam kondisi normal dan homogen.

Hasil analisis data akhir setelah diberikan perlakuan media komik proses pembelajaran dilakukan sekali tatap muka dengan memberikan *pretest* dan *posttest*. Soal *pretest* dan *posttest* adalah soal yang telah diuji cobakan pada kelas IV kemudian di uji berdasarkan validitas, reliabilitas, taraf

kesukaran, dan daya beda soal. Hasil uji coba tersebut adalah hasil test yang layak digunakan sebagai *pretest* dan *posttest*.

Berdasarkan perhitungan data akhir diperoleh nilai rata-rata *posttest* kelas III adalah 78,05 dengan standar deviasi 8 dan varians sebesar 124,22. Dari perhitungan data akhir didapatkan uji normalitas dan homogenitas menunjukkan bahwa nilai *posttest* dalam kondisi normal dan homogen. Peserta didik telah mencapai pembelajaran tentang materi mengenai materi arti gambar dan makna Pancasila yang dikemas dalam media komik. Meningkatnya hasil belajar siswa ditunjukkan dengan nilai *posttest* (sesudah diberi perlakuan media komik) lebih tinggi daripada nilai *pretest* (sebelum diberi perlakuan media komik). Dengan demikian, media komik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik.

#### **D. Keterbatasan Penelitian**

Pada penelitian ini penulis menyadari masih banyak sekali keterbatasan. Berbagai usaha sudah dilakukan semaksimal mungkin guna mendapatkan hasil yang optimal. Akan tetapi, ada faktor yang masih sulit dikendalikan sehingga membuat penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan yaitu :

1. Pelaksanaan penelitian yang tidak sesuai dengan pelaksanaan pembelajaran karena disesuaikan dengan kondisi yang ada di sekolah.



2. Penelitian hanya menggunakan satu populasi yaitu pada kelas III SD Negeri 01 Jati Kabupaten Karanganyar
3. Kemampuan dalam pengetahuan ilmiah dan menganalisis data yang diperoleh masih terbatas. Namun, peneliti terus berusaha untuk selalu menjalankan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan dan bimbingan dari dosen pembimbing.

Dari beberapa keterbatasan yang sudah dijelaskan oleh peneliti, maka dapat dikatakan bahwa keterbatasan diatas merupakan kekurangan dari penelitian yang telah dilaksanakan di SD Negeri 01 Jati Kabupaten Karanganyar. Meskipun banyak sekali kekurangan penulis dalam melakukan penelitian, penulis tidak henti-hentinya bersyukur kepada Allah SWT atas segala nikmat dan karuniaNya sehingga penelitian ini dapat selesai.

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan penelitian yang sudah dilakukan oleh peneliti, dapat disimpulkan bahwa media komik memiliki pengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi arti gambar dan makna Pancasila kelas III di SD Negeri 01 Jati Karanganyar. Hasil penelitian membuktikan hasil nilai rata-rata *posttest* lebih tinggi daripada hasil rata-rata *pretest*. *Posttest* menunjukkan rata-rata sebesar 78,05 dibanding dengan hasil rata-rata *pretest* sebesar 60,83.

Hasil uji t yang dilakukan peneliti menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai *posttest* dengan nilai *pretest*. Hal tersebut ditunjukkan dengan hasil  $t_{hitung} = 1,917$  dan  $t_{tabel} = 1,694$ . Uji t menunjukkan bahwa pada penelitian ini  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Angket motivasi belajar juga menunjukkan rata-rata sebesar 86,16.

Berdasarkan pernyataan diatas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dapat berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada materi arti gambar dan makna Pancasila kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar.

## **B. Saran**

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada pembelajaran PKn kelas III di SD Negeri 01 Jati Karanganyar, maka peneliti menyampaikan saran. Adapun saran yang disampaikan yaitu sebagai berikut :

### **1. Bagi Guru**

Komik dapat diterapkan oleh guru sebagai salah satu media pembelajaran alternatif, karena media pembelajaran ini sangat menarik untuk mendorong motivasi belajar peserta didik di kelas. Selain itu, media pembelajaran komik juga dapat menunjang terbentuknya pembelajaran yang menyenangkan.

### **2. Bagi Peserta Didik**

Dengan bantuan media komik peserta didik diharapkan mampu berperan aktif dalam pembelajaran. Apabila peserta didik sudah aktif dalam belajar maka kemampuan kognitifnya akan meningkat.

### **3. Bagi Peneliti**

Media pembelajaran komik perlu dikembangkan lebih lanjut oleh peneliti agar peserta didik mendapatkan hasil belajar yang maksimal.

## DAFTAR PUSTAKA

- Badaruddin, Achmad. 2015. *Peningkatan Motivasi Belajar Siswa Melalui Konseling Klasikal*. Jakarta: Abe Kreatifinfo
- Batubara, Hamdan Husein. 2020. *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publising
- Musfiroh. 2018. *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V SD Negeri Sinduadi*. *1. Basic Education*, 7(21), 2-044
- Departemen Agama RI, *Al-Mumayyaz: Al Qur'an dan Terjemahannya*. Bekasi: Cipta Bagus Segara
- Djaali. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: PT Bumi Aksara
- Jalmur, Niswardi. 2016. *Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Kustandi , Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana
- Lanti, Elly. *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Athra Samudra
- Lestari, Endang Titik. 2020. *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*. Yogyakarta: Deepublish
- Lumbantobing dkk. 2022. *"Pengaruh Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran Tematik Di Kelas III UPTD*

- SDN 122380 Pematangsiantar"* Pedagogika: Jurnal Pedagogik dan Dinamika Pendidikan 10.2: 265-271
- Marlina, dkk.. 2021. *Pengembangan Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- MS. Gumelar. 2011. *Comic Making: Cara Membuat Komik*. Jakarta: PT. Indeks
- Narsudin, Surajiyo & Herman Paleni. 2012. *Penelitian Sumber Daya Manusia, Pengertian, Teori dan Aplikasi Menggunakan IBM SPSS 22 For Windows*. Yogyakarta: CV Budi Utama
- Nuryadi, dkk. 2017. *Dasar-dasar Statistik Pendidikan*. Yogyakarta: Universitas Mercu Buana Yogyakarta
- Rahmat, Pupu Saeful. 2018. *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Payadnya, I Putu Ade Andre dkk. 2022. *Panduan Lengkap Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish
- Purba A. Ramen dkk. 2020. *Pengantar Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- R. Lestari . 2016. *Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III SD Islam Al Amanah Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016* (Bachelor's thesis).
- Setiawan M. Andi. 2017. *Belajar dan Pembelajaran*. Jawa Timur: Uwais Inspirasi Indonesia

- Sudarmanto, Eko dkk. 2021. *Desain Penelitian Bisnis Pendekatan Kuantitatif*. Medan: Yayasan Kita Menulis
- Sudaryana, Bambang dan Ricky Agusiady. 2022. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Yogyakarta: Deepublish
- Sudaryono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Kencana
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta
- Susanti, Susi dkk. 2021. *Desain Media Pembelajaran SD/MI*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini
- Susilana, Rudi dan Cepy Riana. 2009. *Media Pembelajaran (Hakikat, Pengembangan, Pemanfaatan, dan Penilaian)*. Bandung: CV Wacana Prima
- Syafaruddin dkk. 2019. *Guru, Mari Kita Menulis Penelitian Tindakan Kelas*. Yogyakarta: Deepublish
- Talitha, Stella dan Dinda Dania Herdiani. 2020. *Penerapan Media Gambar Komik dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Cerita Rakyat Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Parung Kabupaten Bogor*. Triangulasi: Jurnal Pendidikan Kebahasaan, Kesastraan, dan Pembelajaran 1.1: 41-51
- Uno, B. Hamzah. 2012. *Teori Motivasi dan Pengukurannya Analisis di Bidang Pendidikan*. Jakarta: PT. Bumi Aksara
- Winarsunu, Tulus. 2017. *Statistik Dalam Penelitian Psikologi & Pendidikan*. Malang: Universitas Muhammadiyah Malang

Yasa, A. D., & Chrisyarani, D. D. 2018. *Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Siswa kelas V SD*. Prosiding Seminar Nasional Mutidisiplin (Vol. 1, pp. 92-95)

## *Lampiran 1*

### **Profil Sekolah**

1. Nama Sekolah : SD Negeri 01 Jati
2. Alamat Sekolah : Pundungrejo, Jati, Kecamatan Jaten,  
Kabupaten Karanganyar
3. Kode Pos : 57731
4. NPSN : 20312400
5. NSS : 101031311012
6. SK/SD : 421.2/017/III/07/84
7. Tahun Berdiri : 1984
8. Akreditasi : B
9. Nama Kepala Sekolah : Reni Asyaroh Nur Syamsiyah,  
S.Pd, M.Pd
10. Luas bangunan : 420 m<sup>2</sup>
11. Luas tanah : 756 m<sup>2</sup>
12. Luas halaman : 320 m<sup>2</sup>



*Lampiran 2*

**Daftar Nama Peserta Didik Uji Coba**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Kode</b>
1.	Abizar Saputra	U001
2.	Adikara Brian Agustan	U002
3.	Airirin Belvania	U003
4.	Anindia Nalia Husna	U004
5.	Aulia Nur Rukidah	U005
6.	Fathania Sofi Sritami	U006
7.	Galih Wiji Rianto	U007
8.	Muhammad Fahrur Rizal	U008
9.	Raka Habib Yarkasi	U009
10.	Rizky Putra Atriani	U010
11.	Rohmat Prasetyo	U011
12.	Shaffa Azzahra	U012
13.	Vanino Vicky	U013

*Lampiran 3*

**Daftar Nama Peserta Didik Kelas Eksperimen**

<b>No</b>	<b>Nama</b>	<b>Kode</b>
1.	Adzkia Putri Rahmawati	E01
2.	Agma Sofiani	E02
3.	Aisha Ayudia Inara	E03
4.	Aldo Febrianto	E04
5.	Alfian Sukma	E05
6.	Earlyta Sekar	E06
7.	Farid Muhammad	E07
8.	Faris Prasetyo Aji	E08
9.	Granina Wahyu Utami	E09
10.	Haizya Nurfitia Dewi	E10
11.	Innais Damayanti	E11
12.	Kahfi Budi Prasetya	E12
13.	Kayla Nadira	E13
14.	Nadin Elsa Noviani	E14
15.	Nafisah Qurrota'aini	E15
16.	Putri Devina Larasati	E16
17.	Revina Maura	E17
18.	Qomariyatu Zaroh	E18

## Lampiran 4

### Rencana Pelaksanaan Pembelajaran

#### RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)

Nama Sekolah	: SD Negeri 01 Jati
Kelas/Semester	: III/1
Tema 3	: Benda di Sekitarku
Subtema 3	: Perubahan Wujud Benda
Tahun Ajaran	: 2022/2023
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

#### A. Kompetensi Dasar

- 3.1 Memahami arti gambar dan makna Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”
- 4.1 Mengamati dan menceritakan perilaku dalam lambang negara “Garuda Pancasila”

#### B. Indikator

- 3.1.1 Menjelaskan arti gambar dan makna Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”
- 4.1.1 Menceritakan contoh perilaku pengamalan sila Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”

#### C. Tujuan Pembelajaran

1. Melalui media komik, siswa mampu menjelaskan arti gambar dan makna Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”
2. Melalui diskusi kelompok, siswa mampu menceritakan contoh perilaku pengamalan sila Pancasila pada lambang negara “Garuda Pancasila”

#### D. Materi Pembelajaran

Pemahaman materi tentang arti gambar dan makna Pancasila

#### E. Media dan Sumber Belajar

1. Media : Media komik tentang arti gambar dan makna Pancasila
2. Sumber belajar :
  - Buku Guru SD/MI Kelas III Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2018 Tema 3
  - Buku Siswa SD/MI Kelas III Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Revisi 2018 Tema 3

## F. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

1. Pendekatan : Saintifik
2. Metode : Ceramah, diskusi, penugasan dan tanya jawab

## G. Kegiatan Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"><li>- Guru membuka pembelajaran dengan salam dan berdo'a</li><li>- Guru menanya kabar dan kehadiran siswa</li><li>- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran</li><li>- Siswa bersama-sama menyanyikan lagu Garuda Pancasila</li></ul>	10 menit
Inti	<p><i>Pretest</i></p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru memberikan informasi bahwa akan diadakan <i>pretest</i></li><li>- Guru membimbing siswa terkait petunjuk pengisian <i>pretest</i></li><li>- Siswa mengerjakan soal <i>pretest</i></li></ul> <p>Mengamati</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru mengajak siswa untuk mengamati buku pembelajaran masing-masing</li></ul> <p>Menanya</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Siswa melakukan tanya jawab sederhana dengan guru tentang Pancasila</li></ul> <p>Mengeksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Guru mengajak siswa untuk membaca media komik tentang arti gambar Pancasila</li><li>- Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok untuk menuliskan arti gambar Pancasila</li></ul> <p>Mengasosiasi</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Setiap kelompok berani membacakan yang telah ditulis terkait arti gambar Pancasila di depan kelas dengan percaya diri</li></ul>	50 menit

	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Kelompok lain memperhatikan dan menanggapi hasil diskusi yang dibacakan kelompok lain di depan kelas</li> <li>Mengkomunikasikan</li> <li>- Guru bersama siswa membuat kesimpulan yang berkaitan dengan materi arti gambar Pancasila</li> <li>- Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya tentang materi yang belum dipahami</li> <li><i>Posttest</i></li> <li>- Guru membacakan petunjuk pengerjaan <i>posttest</i></li> <li>- Siswa mengerjakan soal <i>posttest</i></li> </ul>	
Penutup	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Guru memberikan penguatan tentang materi yang telah dipelajari</li> <li>- Guru menutup pembelajaran dengan do'a dan salam</li> </ul>	10 menit

#### H. Penilaian

1. Penilaian keterampilan : Menceritakan contoh perilaku dalam lambang negara Garuda Pancasila

Kriteria	Ya	Tidak
Contoh yang diberikan sesuai dengan sila Pancasila		
Memberikan alasan dari contoh yang diberikan dengan benar		
Contoh yang diberikan berbeda dengan contoh yang pernah dibahas		
Semua anggota kelompok aktif		

Nilai skor : 25 poin, jadi 4 soal x 25 = 100

Kriteria penelitian :

- a. Siswa dinyatakan berhasil apabila mendapatkan nilai lebih dari 60
- b. Siswa dinyatakan kurang berhasil apabila mendapatkan nilai kurang dari 60

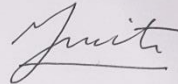
2. Penilaian pengetahuan : Lembar tes individu

$$\text{Nilai skor} : \frac{\text{jumlah benar}}{\text{jumlah seluruh soal}} \times 100\%$$

Karanganyar, 8 Desember 2022

Guru Kelas III

Guru Praktikan



**Widyastuti, S. Pd**

**Junita Nugrahani**

NIP. 196503101987022003

NIM. 1703096110

Mengetahui,

Kepala Sekolah



**Reni Asyarah Nur Syamsiyah, S.Pd, M.Pd**

NIP. 197209092005012011

## *Lampiran 5*

### **Kisi-kisi Soal Uji Coba**

Nama Sekolah	: SD Negeri 01 Jati
Muatan Terpadu	: Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)
Kelas/Semester	: III/Ganjil
Tema 3	: Benda di Sekitarku

### **Kompetensi Inti (KI)**

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

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

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

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas, sistematis dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan

yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

### **Kompetensi Dasar (KD)**

3.1 Memahami arti gambar dan makna Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”

4.1 Menceritakan contoh perilaku pengamalan Pancasila dalam lambang negara “Garuda Pancasila”

No	Indikator	Indikator pencapaian	Jenis soal	Nomor soal
1.	Peserta didik mampu mengetahui nama-nama lambang Pancasila	3.1.1 Mengetahui nama-nama lambang Pancasila beserta bunyi Pancasila	Pilihan Ganda	1,2,3,4,5,6,7, 8,9,10
2.	Peserta didik mampu memahami arti gambar pada lambang negara Pancasila	3.1.2 Memahami arti gambar pada lambang negara Pancasila	Pilihan Ganda	11,12,13,14, 15,16,17,18, 19,20



3.	Peserta didik mampu menerapkan pengetahuan mengenai arti gambar Pancasila	3.1.3 Menerapkan pengetahuan mengenai arti gambar Pancasila	Pilihan Ganda	21,22,23,24, 25
4.	Peserta didik mampu menganalisis contoh perilaku pada lambang negara Pancasila	4.1.1 Menganalisis contoh perilaku pada lambang negara Pancasila	Pilihan Ganda	26,27,28,29, 30

*Lampiran 5a*

**Uji Coba Tes**

1. Negara Indonesia mempunyai lambang negara yaitu ...
  - a. Garuda Pancasila
  - b. Kepala Banteng
  - c. Pohon Beringin
  - d. Rantai
  
- 2.



Tuliskan di bagian pita pada lambang negara Garuda Pancasila berikut adalah ...

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Bhineka Tunggal Ika
- c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- d. Persatuan Indonesia

3.



Gambar berikut merupakan lambang Pancasila sila ke ...

- a. 4
- b. 3
- c. 2
- d. 1

4.



Gambar tersebut merupakan lambang Pancasila, sila ...

- a. Pertama
- b. Kedua
- c. Ketiga
- d. Keempat

5. Bunyi sila ketiga Pancasila adalah ...
- Ketuhanan Yang Maha Esa
  - Persatuan Indonesia
  - Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
6. Berikut yang bukan merupakan sila Pancasila yaitu ...
- Persatuan Indonesia
  - Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
  - Kesatuan Indonesia
  - Kemanusiaan yang adil dan beradab
7. “Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan ...”

Lanjutan dari sila keempat Pancasila diatas adalah ...

- Perwakilan
  - Persatuan
  - Indonesia
  - Pancasila
8. 1. Kemanusiaan yang adil dan beradab  
2. Ketuhanan Yang Maha Esa  
3. Persatuan Indonesia  
4. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia  
5. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
- Urutan bunyi Pancasila yang benar adalah ...

- a. 5-4-3-2-1
  - b. 3-2-1-4-5
  - c. 2-1-3-5-4
  - d. 2-3-4-5-1
9. Bunyi sila terakhir Pancasila adalah ...
- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
  - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
  - d. Persatuan Indonesia
10. “Kemanusiaan yang adil dan ...”. Lanjutan dari sila Pancasila berikut yaitu ...
- a. Sosial
  - b. Beradab
  - c. Mufakat
  - d. Sopan
11. Bulu pada lambang sayap burung Garuda Pancasila berjumlah 17. Angka 17 memiliki arti ...
- a. Kemerdekaan Indonesia
  - b. Sumpah Pemuda
  - c. Persatuan
  - d. Kesatuan
12. Arti Bhineka Tunggal Ika adalah ...
- a. Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu
  - b. Kerakyatan Indonesia

- c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - d. Persatuan Indonesia
13. Kepala burung garuda pada Pancasila selalu mengarahkan ke kanan yang memiliki arti ...
- a. Arah kanan merupakan simbol kebaikan
  - b. Arah kanan merupakan simbol kesucian
  - c. Arah kanan merupakan arah yang jelas
  - d. Arah kanan merupakan arah yang kuat
14. Warna putih pada lambang burung Garuda Pancasila memiliki arti ...
- a. Kekuatan
  - b. Keberanian
  - c. Kesucian
  - d. Kecerdasan
15. Ada beberapa warna yang terdapat pada lambang negara. Warna merah memiliki arti ...
- a. Kesuburan
  - b. Keabadian
  - c. Keberanian
  - d. Kesucian
16. Lambang burung Garuda memiliki arti ...
- a. Kesuburan bangsa Indonesia
  - b. Kelemahan bangsa Indonesia
  - c. Kemakmuran bangsa Indonesia

- d. Kebesaran dan kekuatan bangsa Indonesia
17. Warna yang menunjukkan kesuburan dan kemakmuran yaitu warna ...
- a. Merah
  - b. Kuning
  - c. Hijau
  - d. Biru
18. Pada ekor burung garuda terdapat 8 helai bulu yang mempunyai arti ...
- a. Bulan kemerdekaan Indonesia
  - b. Hari lahir Pancasila
  - c. Tahun kemerdekaan Indonesia
  - d. Hari kemerdekaan Indonesia
19. Leher yang berjumlah 45 helai pada burung garuda memiliki arti ...
- a. Tahun kemerdekaan Indonesia
  - b. Hari Pendidikan
  - c. Hari Sumpah Pemuda
  - d. Tanggal kemerdekaan Indonesia
20. Jumlah bulu ekor pada lambang Garuda Pancasila yaitu ...
- a. 17
  - b. 8
  - c. 45
  - d. 10

21. Mengenal lambang negara merupakan satu bentuk sikap ...
- Persatuan
  - Cinta tanah air
  - Bela negara
  - Tanggung jawab
22. Sesama manusia kita harus saling ...
- Bertengkar
  - Acuh
  - Rukun
  - Tidak peduli
23. Menjalankan ibadah dengan baik merupakan sikap yang sesuai dengan sila ke- ...
- Lima
  - Tiga
  - Satu
  - Dua
24. Salah satu sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila di lingkungan keluarga yaitu ...
- Membersihkan rumah
  - Menolong anggota keluarga yang memerlukan bantuan
  - Membaca buku
  - Makan dengan teratur



25. Anita selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.  
Ungkapan rasa syukur Anita kepada Tuhan dapat dilakukan dengan cara ...
- Tolong menolong terhadap sesama
  - Tidak mau berteman kepada siapapun
  - Terlalu memilih makanan yang akan ia makan
  - Tidak menjaga kebersihan diri dan lingkungan
26. Nadira sedang makan siang di rumah. Sebagai bentuk bersyukur, yang harus dilakukan Nadira sesudah makan adalah ...
- Diam
  - Bermain
  - Mengobrol
  - Berdo'a
27. Dina melihat Ibu guru sedang kesulitan membawa tas, buku, dan laptop menuju kelas. Sikap yang sebaiknya Dina lakukan adalah ...
- Pura-pura tidak tahu
  - Lari menuju kelas
  - Menyuruh teman membantu Ibu guru
  - Membantu Ibu guru
28. Aira beragama Hindu, sedangkan Syifa beragama Islam.  
Sikap yang harus mereka lakukan ialah saling ...

- a. Bertengkar
  - b. Menghargai
  - c. Mengejek
  - d. Merendahkan
29. Noval sedang dinasehati kedua orang tuanya karena pulang bermain terlambat. Noval saat dinasehati kedua orang tuanya sebaiknya ...
- a. Mendengarkan
  - b. Pergi ke kamar
  - c. Marah-marah
  - d. Memukul-mukul pintu
30. Budi melihat Dino terjatuh dari sepeda. Sikap yang sebaiknya dilakukan Budi yaitu ...
- a. Pura-pura tidak melihat
  - b. Pergi
  - c. Menolong
  - d. Berteriak

Lampiran 5b

Sampel Uji Coba Tes

— Nama: VANIA VICKY F  
No: 13  
KIS: 1V


Uji Coba Tes

1. Negara Indonesia mempunyai lambang negara yaitu ...

- a. Garuda Pancasila
- b. Kepala Banteng
- c. Pohon Beringin
- d. Rantai

S = 2  
B = 28


2.



Tulisan di bagian pita pada lambang negara Garuda Pancasila berikut adalah ...

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Bhineka Tunggal Ika
- c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- d. Persatuan Indonesia

3.



Gambar berikut merupakan lambang Pancasila sila ke ...

- a. 4
- b. 3
- c. 2
- d. 1

4.



Gambar tersebut merupakan lambang Pancasila, sila ...

- a. Pertama
  - b. Kedua
  - c. Ketiga
  - d. Keempat
5. Bunyi sila ketiga Pancasila adalah ...
- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
  - b. Persatuan Indonesia
  - c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
6. Berikut yang bukan merupakan sila Pancasila yaitu ...
- a. Persatuan Indonesia
  - b. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
  - c. Kesatuan Indonesia
  - d. Kemanusiaan yang adil dan beradab
7. "Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan ..."  
Lanjutan dari sila keempat Pancasila diatas adalah ...
- a. Perwakilan
  - b. Persatuan
  - c. Indonesia
  - d. Pancasila
8. 1. Kemanusiaan yang adil dan beradab  
2. Ketuhanan Yang Maha Esa  
3. Persatuan Indonesia  
4. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia  
5. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

Urutan bunyi Pancasila yang benar adalah ...

- a. 5-4-3-2-1
- b. 3-2-1-4-5
- c. 2-1-3-5-4
- d. 2-3-4-5-1

9. Bunyi sila terakhir Pancasila adalah ...

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
- d. Persatuan Indonesia

10. "Kemanusiaan yang adil dan ..." Lanjutan dari sila Pancasila berikut yaitu ...

- a. Sosial
- b. Beradab
- c. Mufakat
- d. Sopan

11. Bulu pada lambang sayap burung Garuda Pancasila berjumlah 17. Angka 17 memiliki arti ...

- a. Kemerdekaan Indonesia
- b. Sumpah Pemuda
- c. Persatuan
- d. Kesatuan

12. Arti Bhineka Tunggal Ika adalah ...

- a. Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu
- b. Kerakyatan Indonesia
- c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- d. Persatuan Indonesia

13. Kepala burung garuda pada Pancasila selalu mengarahkan ke kanan yang memiliki arti

- a. Arah kanan merupakan simbol kebaikan
- b. Arah kanan merupakan simbol kesucian
- c. Arah kanan merupakan arah yang jelas
- d. Arah kanan merupakan arah yang kuat

14. Warna putih pada lambang burung Garuda Pancasila memiliki arti ...
- a. Kekuatan
  - b. Keberanian
  - c. Kesucian
  - d. Kecerdasan
15. Ada beberapa warna yang terdapat pada lambang negara. Warna merah memiliki arti ...
- a. Kesuburan
  - b. Keabadian
  - c. Keberanian
  - d. Kesucian
16. Lambang burung Garuda memiliki arti ...
- a. Kesuburan bangsa Indonesia
  - b. Kelemahan bangsa Indonesia
  - c. Kemakmuran bangsa Indonesia
  - d. Kebesaran dan kekuatan bangsa Indonesia
17. Warna yang menunjukkan kesuburan dan kemakmuran yaitu warna ...
- a. Merah
  - b. Kuning
  - c. Hijau
  - d. Biru
18. Pada ekor burung garuda terdapat 8 helai bulu yang mempunyai arti ...
- a. Bulan kemerdekaan Indonesia
  - b. Hari lahir Pancasila
  - c. Tahun kemerdekaan Indonesia
  - d. Hari kemerdekaan Indonesia
19. Leher yang berjumlah 45 helai pada burung garuda memiliki arti ...
- a. Tahun kemerdekaan Indonesia
  - b. Hari Pendidikan
  - c. Hari Sumpah Pemuda
  - d. Tanggal kemerdekaan Indonesia

20. Jumlah bulu ekor pada lambang Garuda Pancasila yaitu ...
- a. 17
  - b. 8
  - c. 45
  - d. 10
21. Mengenal lambang negara merupakan satu bentuk sikap ...
- a. Persatuan
  - b. Cinta tanah air
  - c. Bela negara
  - d. Tanggung jawab
22. Sesama manusia kita harus saling ...
- a. Bertengkar
  - b. Acuh
  - c. Rukun
  - d. Tidak peduli
23. Menjalankan ibadah dengan baik merupakan sikap yang sesuai dengan sila ke- ...
- a. Lima
  - b. Tiga
  - c. Satu
  - d. Dua
24. Salah satu sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila di lingkungan keluarga yaitu ...
- a. Membersihkan rumah
  - b. Menolong anggota keluarga yang memerlukan bantuan
  - c. Membaca buku
  - d. Makan dengan teratur
25. Anita selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Ungkapan rasa syukur Anita kepada Tuhan dapat dilakukan dengan cara ...
- a. Tolong menolong terhadap sesama
  - b. Tidak mau berteman kepada siapapun
  - c. Terlalu memilih makanan yang akan ia makan
  - d. Tidak menjaga kebersihan diri dan lingkungan

26. Nadira sedang makan siang di rumah. Sebagai bentuk bersyukur, yang harus dilakukan Nadira sesudah makan adalah ...

- a. Diam
- b. Bermain
- c. Mengobrol
- d. Berdo'a

27. Dina melihat Ibu guru sedang kesulitan membawa tas, buku, dan laptop menuju kelas.

Sikap yang sebaiknya Dina lakukan adalah ...

- a. Pura-pura tidak tahu
- b. Lari menuju kelas
- c. Menyuruh teman membantu Ibu guru
- d. Membantu Ibu guru

28. Aira beragama Hindu, sedangkan Syifa beragama Islam. Sikap yang harus mereka lakukan ialah saling ...

- a. Bertengkar
- b. Menghargai
- c. Mengejek
- d. Merendahkan

29. Noval sedang dinasehati kedua orang tuanya karena pulang bermain terlambat. Noval saat dinasehati kedua orang tuanya sebaiknya ...

- a. Mendengarkan
- b. Pergi ke kamar
- c. Marah-marah
- d. Memukul-mukul pintu

30. Budi melihat Dino terjatuh dari sepeda. Sikap yang sebaiknya dilakukan Budi yaitu ...

- a. Pura-pura tidak melihat
- b. Pergi
- c. Menolong
- d. Berteriak



*Lampiran 6*

**Soal Pretest dan Posttest**

Nama :

Kelas :

*Berilah tanda silang (x) pada jawaban dibawah ini yang kamu anggap benar!*

1. Negara Indonesia mempunyai lambang negara yaitu ...
  - a. Garuda Pancasila
  - b. Kepala Banteng
  - c. Pohon Beringin
  - d. Rantai
- 2.



Tulisan di bagian pita pada lambang negara Garuda Pancasila berikut adalah ...

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Bhineka Tunggal Ika

- c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- d. Persatuan Indonesia

3.



Gambar berikut merupakan lambang Pancasila sila ke ...

- a. 4
  - b. 3
  - c. 2
  - d. 1
4. Bunyi sila ketiga Pancasila adalah ...
- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
  - b. Persatuan Indonesia
  - c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
5. 1. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- 2. Ketuhanan Yang Maha Esa
  - 3. Persatuan Indonesia
  - 4. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

5. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan  
Urutan bunyi Pancasila yang benar adalah ...
- 5-4-3-2-1
  - 3-2-1-4-5
  - 2-1-3-5-4
  - 2-3-4-5-1
6. Bunyi sila terakhir Pancasila adalah ...
- Ketuhanan Yang Maha Esa
  - Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
  - Persatuan Indonesia
7. “Kemanusiaan yang adil dan ...”. Lanjutan dari sila Pancasila berikut yaitu ...
- Sosial
  - Beradab
  - Mufakat
  - Sopan
8. Bulu pada lambang sayap burung Garuda Pancasila berjumlah 17. Angka 17 memiliki arti ...
- Kemerdekaan Indonesia
  - Sumpah Pemuda
  - Persatuan
  - Kesatuan

9. Arti Bhineka Tunggal Ika adalah ...
  - a. Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu
  - b. Kerakyatan Indonesia
  - c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - d. Persatuan Indonesia
10. Kepala burung garuda pada Pancasila selalu mengarahkan ke kanan yang memiliki arti ...
  - a. Arah kanan merupakan simbol kebaikan
  - b. Arah kanan merupakan simbol kesucian
  - c. Arah kanan merupakan arah yang jelas
  - d. Arah kanan merupakan arah yang kuat
11. Warna putih pada lambang burung Garuda Pancasila memiliki arti ...
  - a. Kekuatan
  - b. Keberanian
  - c. Kesucian
  - d. Kecerdasan
12. Leher yang berjumlah 45 helai pada burung garuda memiliki arti ...
  - a. Tahun kemerdekaan Indonesia
  - b. Hari Pendidikan
  - c. Hari Sumpah Pemuda
  - d. Tanggal kemerderkaan Indonesia

13. Jumlah bulu ekor pada lambang Garuda Pancasila yaitu ...
- a. 17
  - b. 8
  - c. 45
  - d. 10
14. Sesama manusia kita harus saling ...
- a. Bertengkar
  - b. Acuh
  - c. Rukun
  - d. Tidak peduli
15. Menjalankan ibadah dengan baik merupakan sikap yang sesuai dengan sila ke- ...
- a. Lima
  - b. Tiga
  - c. Satu
  - d. Dua
16. Salah satu sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila di lingkungan keluarga yaitu ...
- a. Membersihkan rumah
  - b. Menolong anggota keluarga yang memerlukan bantuan
  - c. Membaca buku
  - d. Makan dengan teratur

17. Anita selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa.  
Ungkapan rasa syukur Anita kepada Tuhan dapat dilakukan dengan cara ...
- Tolong menolong terhadap sesama
  - Tidak mau berteman kepada siapapun
  - Terlalu memilih makanan yang akan ia makan
  - Tidak menjaga kebersihan diri dan lingkungan
18. Dina melihat Ibu guru sedang kesulitan membawa tas, buku, dan laptop menuju kelas. Sikap yang sebaiknya Dina lakukan adalah ...
- Pura-pura tidak tahu
  - Lari menuju kelas
  - Menyuruh teman membantu Ibu guru
  - Membantu Ibu guru
19. Aira beragama Hindu, sedangkan Syifa beragama Islam.  
Sikap yang harus mereka lakukan ialah saling ...
- Bertengkar
  - Menghargai
  - Mengejek
  - Merendahkan
20. Budi melihat Dino terjatuh dari sepeda. Sikap yang sebaiknya dilakukan Budi yaitu ...
- |                            |              |
|----------------------------|--------------|
| a. Pura-pura tidak melihat | c. Menolong  |
| b. Pergi                   | d. Berteriak |

Lampiran 6a

Sampel Nilai *Pretest*

Nama : Farid, B:P

Kelas : 311/

50

Berilah tanda silang (x) pada jawaban dibawah ini yang kamu anggap benar!

1. Negara Indonesia mempunyai lambang negara yaitu ...

- a. Garuda Pancasila
- b. Kepala Banteng
- c. Pohon Beringin
- d. Rantai

2.



Tulisan di bagian pita pada lambang negara Garuda Pancasila berikut adalah ...

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Bhineka Tunggal Ika
- c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- d. Persatuan Indonesia

3.



Gambar berikut merupakan lambang Pancasila sila ke ...

- a. 4
- b. 3
- c. 2
- d. 1

4. Bunyi sila ketiga Pancasila adalah ...
- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
  - b. Persatuan Indonesia
  - c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
5. 1. Kemanusiaan yang adil dan beradab  
2. Ketuhanan Yang Maha Esa  
3. Persatuan Indonesia  
4. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia  
5. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan
- Urutan bunyi Pancasila yang benar adalah ...
- a. 5-4-3-2-1
  - b. 3-2-1-4-5
  - c. 2-1-3-5-4
  - d. 2-3-4-5-1
6. Bunyi sila terakhir Pancasila adalah ...
- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
  - b. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia
  - d. Persatuan Indonesia
7. "Kemanusiaan yang adil dan ...". Lanjutan dari sila Pancasila berikut yaitu ...
- a. Sosial
  - b. Beradab
  - c. Mufakat
  - d. Sopan
8. Bulu pada lambang sayap burung Garuda Pancasila berjumlah 17. Angka 17 memiliki arti ...
- a. Kemerdekaan Indonesia
  - b. Sumpah Pemuda
  - c. Persatuan
  - d. Kesatuan



9. Arti Bhineka Tunggal Ika adalah ...

- a. Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu
- b. Kerakyatan Indonesia
- c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- d. Persatuan Indonesia

10. Kepala burung garuda pada Pancasila selalu mengarahkan ke kanan yang memiliki arti ...

- a. Arah kanan merupakan simbol kebaikan
- b. Arah kanan merupakan simbol kesucian
- c. Arah kanan merupakan arah yang jelas
- d. Arah kanan merupakan arah yang kuat

11. Warna putih pada lambang burung Garuda Pancasila memiliki arti ...

- a. Kekuatan
- b. Keberanian
- c. Kesucian
- d. Kecerdasan

12. Leher yang berjumlah 45 helai pada burung garuda memiliki arti ...

- a. Tahun kemerdekaan Indonesia
- b. Hari Pendidikan
- c. Hari Sumpah Pemuda
- d. Tanggal kemerdekaan Indonesia

13. Jumlah bulu ekor pada lambang Garuda Pancasila yaitu ...

- a. 17
- b. 8
- c. 45
- d. 10

14. Sesama manusia kita harus saling ...

- a. Bertengkar
- b. Acuh
- c. Rukun
- d. Tidak peduli

15. Menjalankan ibadah dengan baik merupakan sikap yang sesuai dengan sila ke- ...
- a. Lima
  - b. Tiga
  - c. Satu
  - d. Dua
16. Salah satu sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila di lingkungan keluarga yaitu ...
- a. Membersihkan rumah
  - b. Menolong anggota keluarga yang memerlukan bantuan
  - c. Membaca buku
  - d. Makan dengan teratur
17. Anita selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Ungkapan rasa syukur Anita kepada Tuhan dapat dilakukan dengan cara ...
- a. Tolong menolong terhadap sesama
  - b. Tidak mau berteman kepada siapapun
  - c. Terlalu memilih makanan yang akan ia makan
  - d. Tidak menjaga kebersihan diri dan lingkungan
18. Dina melihat Ibu guru sedang kesulitan membawa tas, buku, dan laptop menuju kelas. Sikap yang sebaiknya Dina lakukan adalah ...
- a. Pura-pura tidak tahu
  - b. Lari menuju kelas
  - c. Menyuruh teman membantu Ibu guru
  - d. Membantu Ibu guru
19. Aira beragama Hindu, sedangkan Syifa beragama Islam. Sikap yang harus mereka lakukan ialah saling ...
- a. Bertengkar
  - b. Menghargai
  - c. Mengejek
  - d. Merendahkan
20. Budi melihat Dino terjatuh dari sepeda. Sikap yang sebaiknya dilakukan Budi yaitu ...
- a. Pura-pura tidak melihat
  - b. Pergi
  - c. Menolong
  - d. Berteriak

Lampiran 6b

Sampel Nilai Posttest

Nama : PUTRI ARIM N.5  
Kelas : III / tiga

90

Berilah tanda silang (x) pada jawaban dibawah ini yang kamu anggap benar!

1. Negara Indonesia mempunyai lambang negara yaitu ...

- a. Garuda Pancasila S = 2
- b. Kepala Banteng B = 18
- c. Pohon Beringin
- d. Rantai

2.



Tulisan di bagian pita pada lambang negara Garuda Pancasila berikut adalah ...

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
  - b. Bhineka Tunggal Ika
  - c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - d. Persatuan Indonesia
- 3.



Gambar berikut merupakan lambang Pancasila sila ke ...

- a. 4
- b. 3
- c. 2
- d. 1

4. Bunyi sila ketiga Pancasila adalah ...

- a. Ketuhanan Yang Maha Esa
- b. Persatuan Indonesia
- c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
- d. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

5. 1. Kemanusiaan yang adil dan beradab

2. Ketuhanan Yang Maha Esa

3. Persatuan Indonesia

4. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

5. Kerakyatan yang dipimpin oleh hikmat kebijaksanaan dalam permusyawaratan perwakilan

Urutan bunyi Pancasila yang benar adalah ...

a. 5-4-3-2-1

b. 3-2-1-4-5

c. 2-1-3-5-4

d. 2-3-4-5-1

6. Bunyi sila terakhir Pancasila adalah ...

a. Ketuhanan Yang Maha Esa

b. Kemanusiaan yang adil dan beradab

c. Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

d. Persatuan Indonesia

7. "Kemanusiaan yang adil dan ...". Lanjutan dari sila Pancasila berikut yaitu ...

a. Sosial

b. Beradab

c. Mufakat

d. Sopan

8. Bulu pada lambang sayap burung Garuda Pancasila berjumlah 17. Angka 17 memiliki arti ...

a. Kemerdekaan Indonesia

b. Sumpah Pemuda

c. Persatuan

d. Kesatuan

9. Arti Bhineka Tunggal Ika adalah ...
- a. Walaupun berbeda-beda tetapi tetap satu
  - b. Kerakyatan Indonesia
  - c. Kemanusiaan yang adil dan beradab
  - d. Persatuan Indonesia
10. Kepala burung garuda pada Pancasila selalu mengarahkan ke kanan yang memiliki arti ...
- a. Arah kanan merupakan simbol kebaikan
  - b. Arah kanan merupakan simbol kesucian
  - c. Arah kanan merupakan arah yang jelas
  - d. Arah kanan merupakan arah yang kuat
11. Warna putih pada lambang burung Garuda Pancasila memiliki arti ...
- a. Kekuatan
  - b. Keberanian
  - c. Kesucian
  - d. Kecerdasan
12. Leher yang berjumlah 45 helai pada burung garuda memiliki arti ...
- a. Tahun kemerdekaan Indonesia
  - b. Hari Pendidikan
  - c. Hari Sumpah Pemuda
  - d. Tanggal kemerdekaan Indonesia
13. Jumlah bulu ekor pada lambang Garuda Pancasila yaitu ...
- a. 17
  - b. 8
  - c. 45
  - d. 10
14. Sesama manusia kita harus saling ...
- a. Bertengkar
  - b. Acuh
  - c. Rukun
  - d. Tidak peduli

15. Menjalankan ibadah dengan baik merupakan sikap yang sesuai dengan sila ke- ...

- a. Lima
- b. Tiga
- c. Satu
- d. Dua

16. Salah satu sikap yang mencerminkan sila kedua Pancasila di lingkungan keluarga yaitu ...

- a. Membersihkan rumah
- b. Menolong anggota keluarga yang memerlukan bantuan
- c. Membaca buku
- d. Makan dengan teratur

17. Anita selalu bersyukur kepada Tuhan Yang Maha Esa. Ungkapan rasa syukur Anita kepada Tuhan dapat dilakukan dengan cara ...

- a. Tolong menolong terhadap sesama
- b. Tidak mau berteman kepada siapapun
- c. Terlalu memilih makanan yang akan ia makan
- d. Tidak menjaga kebersihan diri dan lingkungan

18. Dina melihat Ibu guru sedang kesulitan membawa tas, buku, dan laptop menuju kelas. Sikap yang sebaiknya Dina lakukan adalah ...

- a. Pura-pura tidak tahu
- b. Lari menuju kelas
- c. Menyuruh teman membantu Ibu guru
- d. Membantu Ibu guru

19. Aira beragama Hindu, sedangkan Syifa beragama Islam. Sikap yang harus mereka lakukan ialah saling ...

- a. Bertengkar
- b. Menghargai
- c. Mengejek
- d. Merendahkan

20. Budi melihat Dino terjatuh dari sepeda. Sikap yang sebaiknya dilakukan Budi yaitu ...

- a. Pura-pura tidak melihat
- b. Pergi
- c. Menolong
- d. Berteriak



Lampiran 8

**Perhitungan Reliabilitas Butir Soal Tes Uji Coba**

Perhitungan Reliabilitas																																		
No	Nama Siswa	Nomor Soal																																
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	Y		
1	L001	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26
2	L002	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	27	
3	L003	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	25	
4	L004	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
5	L005	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	12	
6	L006	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
7	L007	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	28	
8	L008	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	27	
9	L009	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	24	
10	L010	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	26	
11	L011	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	26	
12	L012	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	23	
13	L013	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	25	
Jumlah butir		0,08	0,08	0,08	0	0,14	0,26	0	0,14	0,08	0,23	0,08	0,23	0,08	0,26	0,27	0,23	0,41	0,23	0,08	0,19	0,19	0,14	0,14	0	0,14	0,14	0	0,08	0,14	0	0,08	16,526	
jumlah butir		3,9615385																																
var total		16,526																																
ny		0,97																																
reliabilitas		sangat tinggi																																







*Lampiran 11*

**Daftar Nilai Pretest dan Posttest Kelas Eksperimen**

No	Nama Siswa	Nilai Posttest X <sub>1</sub>	Nilai Pretest X <sub>2</sub>
1	Adzkia	95	70
2	Agma	65	55
3	Aisha	80	65
4	Aldo	75	65
5	Alfian	75	60
6	Earlyta	80	60
7	Farid	70	50
8	Faris	65	45
9	Granina	75	65
10	Haizya	90	70
11	Innais	70	55
12	Kahfi	85	65
13	Kayla	85	65
14	Nadin	80	60
15	Nafisah	75	65
16	Putri	80	65
17	Revina	85	60
18	Qomariyatu	75	55
Jumlah		1405	1095
N		18	18
Rata-rata		78,05	60,83

Lampiran 12

**Uji Normalitas Nilai Pretest**

No	Nilai	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	45	-2,36366	0,009047646	0,055555556	0,046508
2	50	-1,61709	0,052929909	0,111111111	0,058181
3	55	-0,87051	0,192011247	0,277777778	0,085767
4	55	-0,87051	0,192011247	0,277777778	0,085767
5	55	-0,87051	0,192011247	0,277777778	0,085767
6	60	-0,12393	0,450684652	0,5	0,049315
7	60	-0,12393	0,450684652	0,5	0,049315
8	60	-0,12393	0,450684652	0,5	0,049315
9	60	-0,12393	0,450684652	0,5	0,049315
10	65	0,622645	0,733241124	0,888888889	0,155648
11	65	0,622645	0,733241124	0,888888889	0,155648
12	65	0,622645	0,733241124	0,888888889	0,155648
13	65	0,622645	0,733241124	0,888888889	0,155648
14	65	0,622645	0,733241124	0,888888889	0,155648
15	65	0,622645	0,733241124	0,888888889	0,155648
16	65	0,622645	0,733241124	0,888888889	0,155648
17	70	1,369222	0,914535056	1	0,085465
18	70	1,369222	0,914535056	1	0,085465
Rata-rata					60,83
Simpangan baku					6,69723
Maksimal					0,15565
L hitung					0,15565
L tabel					0,206

Lampiran 13

**Uji Homogenitas Nilai Pretest**

Uji Homogenitas Data Awal			F-Test Two-Sample for Variances		
No	Nilai	Nilai			
1	70	70		<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
2	55	55	Mean	59,444444	62,22222222
3	65	65	Variance	65,277778	25,69444444
4	65	65	Observations	9	9
5	60	60	df	8	8
6	60	65	F	2,5405405	
7	50	65	P(F<=f) one-tail	0,1044207	
8	45	60	F Critical one-tail	3,4381012	
9	65	55			

Lampiran 14

**Uji Normalitas Nilai Posttest**

No	Nilai	Z	FZ	SZ	FZ-SZ
1	65	-1,72876418	0,04192565	0,111111111	0,069185457
2	65	-1,72876418	0,04192565	0,111111111	0,069185457
3	70	-1,10913544	0,13368588	0,222222222	0,088536344
4	70	-1,10913544	0,13368588	0,222222222	0,088536344
5	75	-0,4895067	0,3122415	0,5	0,187758495
6	75	-0,4895067	0,3122415	0,5	0,187758495
7	75	-0,4895067	0,3122415	0,5	0,187758495
8	75	-0,4895067	0,3122415	0,5	0,187758495
9	75	-0,4895067	0,3122415	0,5	0,187758495
10	80	0,130122035	0,55176506	0,722222222	0,170457161
11	80	0,130122035	0,55176506	0,722222222	0,170457161
12	80	0,130122035	0,55176506	0,722222222	0,170457161
13	80	0,130122035	0,55176506	0,722222222	0,170457161
14	85	0,749750774	0,77329759	0,888888889	0,1155913
15	85	0,749750774	0,77329759	0,888888889	0,1155913
16	85	0,749750774	0,77329759	0,888888889	0,1155913
17	90	1,369379513	0,91455966	0,944444444	0,029884782
18	95	1,989008252	0,97664985	1	0,023350146
Rata-rata					78,95
Simpangan Baku					8,06934812
Maksimal					0,187758495
L hitung					0,187758495
L tabel					0,206

Lampiran 15

**Uji Homogenitas Nilai Posttest**

Uji Homogenitas Data Akhir			F-Test Two-Sample for Variances		
No	Nilai	Nilai			
1	95	90		<i>Variable 1</i>	<i>Variable 2</i>
2	65	70	Mean	75,55555556	80,555556
3	80	85	Variance	84,02777778	40,277778
4	75	85	Observations	9	9
5	75	80	df	8	8
6	80	75	F	2,086206897	
7	70	80	P(F<=f) one-tail	0,159294175	
8	65	85	F Critical one-tail	3,438101233	
9	75	75			

*Lampiran 16*

**Kisi-Kisi Angket Motivasi Belajar**

No.	Indikator	Sub indikator	Nomor butir	Jumlah
1.	Rangsangan	Adanya kemauan untuk meningkatkan belajar	1,2,3,4	4
2.	Kompetensi	Adanya kemampuan menguasai materi pembelajaran	5,6,7,8	4
3.	Emosional	Adanya perasaan yang timbul saat belajar	9,10,11,12	4
4.	Kebutuhan	Adanya dorongan melakukan sesuatu	13,14,15,16	4



No.	Kriteria	Skor	Keterangan
1.	Sangat setuju	4	Sangat setuju (jika kelayakan media komik dengan pernyataan pada angket sangat baik)
2.	Setuju	3	Setuju (jika kelayakan media komik dengan pernyataan pada angket baik)
3.	Kurang setuju	2	Kurang setuju (jika kelayakan media komik dengan pernyataan pada angket kurang baik)
4.	Tidak setuju	1	Tidak setuju (jika kelayakan media komik dengan pernyataan pada angket tidak baik)

Lampiran 16a

Sampel Angket Motivasi Belajar

Lembar Angket Motivasi Belajar Siswa

Identitas siswa/responden

Nama : *S. A. D. P.*

Kelas : *3 111*

Petunjuk pengisian angket

- 1. Berikan tanda (v) pada salah satu pilihan yang kamu anggap sesuai dengan keadaan yang sebenarnya
- 2. Apapun jawaban yang kamu berikan tidak mempengaruhi nilai pelajaran di sekolah

Keterangan

SS : Sangat setuju (4)

KS : Kurang setuju (3)

S : Setuju (2)

TS : Tidak Setuju (1)

A. Rangsangan

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Saya mendengarkan penjelasan guru saat pelajaran diberikan	✓			
2.	Saya dapat menerima penjelasan guru saat pelajaran	✓			
3.	Saya tertarik dengan komik yang digunakan guru saat pelajaran Pancasila	✓			
4.	Komik yang digunakan dapat menambah semangat belajar saya	✓			

B. Kompetensi

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Pelajaran tentang Pancasila di dalam komik mudah dimengerti	✓			
2.	Saya mudah memahami pelajaran dengan bantuan komik		✓		
3.	Saya paham pelajaran Pancasila yang dijelaskan guru	✓			
4.	Saya mudah memahami pelajaran dengan bantuan media komik	✓			

**C. Emosional**

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Saya senang pelajaran PPKn	✓			
2.	Saya senang mengikuti pelajaran tentang Pancasila	✓			
3.	Saya senang pelajaran menggunakan komik		✓		
4.	Saya sangat bersemangat membaca komik Pancasila	✓			

**D. Kebutuhan**

No.	Pernyataan	4	3	2	1
1.	Saya mengikuti pelajaran menggunakan komik karena keinginan sendiri	✓			
2.	Saya menggunakan media komik sebagai sumber bacaan		✓		
3.	Saya selalu ingin membaca buku walaupun tidak menggunakan media komik	✓			
4.	Saya mengikuti pembelajaran dengan baik karena untuk menambah pengetahuan materi	✓			

## Lampiran 17

### Lembar Validasi Media Pembelajaran

#### LEMBAR VALIDASI MEDIA PEMBELAJARAN

Judul penelitian : **“Pengaruh Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Arti Gambar dan Makna Pancasila Kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar”**

Sasaran kompetensi : Meningkatkan motivasi peserta didik

Mata pelajaran : Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

Nama peneliti : Junita Nugrahani

Nama validator : Hamdan Husein Batubara, M. Pd.I.

#### 1. Petunjuk

Berilah tanda centang (v) pada kolom yang sudah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah ibu/bapak pilih jika :

- Skor 4 : sangat baik
- Skor 3 : baik
- Skor 2 : cukup baik
- Skor 1 : kurang baik

#### 2. Lembar penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Aspek yang dinilai			
		1	2	3	4
<b>A. Penyajian media komik</b>					
1.	Kejelasan media komik				✓
2.	Media komik menarik peserta didik untuk belajar				✓
3.	Desain media komik menarik			✓	
4.	Gambar atau ilustrasi media komik dibuat menarik agar bisa meningkatkan motivasi belajar peserta didik			✓	
5.	Penggunaan media komik dapat membantu untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik			✓	
<b>B. Komponen kebahasaan</b>					
6.	Kesesuaian dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar				✓
7.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien			✓	
8.	Bahasa dalam media komik sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik			✓	

9.	Ketepatan struktur kalimat				✓
<b>C. Komponen penyusunan media</b>					
10.	Kombinasi warna yang digunakan dalam mendesain media komik menarik				✓
11.	Ketepatan pemilihan warna pada setiap gambar				✓
12.	Sampul media komik mampu memberikan kesan positif sehingga mampu menarik motivasi peserta didik			✓	
13.	Ketepatan ukuran teks yang digunakan				✓
14.	Media komik mudah digunakan				✓
15.	Media komik dapat digunakan secara berulang-ulang			✓	
	<b>Skor total</b>				

Keterangan :

Rentang nilai	Kategori
91-120	Sangat baik
61-90	Baik
31-60	Cukup baik
0-30	Kurang baik

### 3. Simpulan

Berdasarkan perolehan nilai tersebut, maka media pembelajaran yang sudah disusun ini :

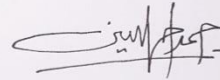
✓	Layak untuk diuji coba di lapangan
	Tidak layak untuk diuji coba di lapangan

### 4. Komentar dan saran perbaikan peneliti selanjutnya

Saran perbaikan telah ditindaklanjuti, jadi komik ini secara umum sudah bisa digunakan.

Mengetahui,

Validator



**Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I**

NIP. 198908222019031014

## Lampiran 18

### Lembar Validasi Materi Pembelajaran

#### LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul penelitian : “Pengaruh Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Arti Gambar dan Makna Pancasila Kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar”

Sasaran kompetensi : Meningkatkan motivasi belajar peserta didik

Muatan terpadu : Pendidikan Kewarganegaraan (PPKn)

Nama peneliti : Junita Nugrahani

Nama validator : Dra. Ani Hidayati, M.Pd

#### 1. Petunjuk penilaian

Berilah tanda centang (v) pada kolom nilai yang sudah disediakan sesuai dengan pernyataan yang telah ibu/bapak pilih jika :

- Skor 4 : sangat baik
- Skor 3 : baik
- Skor 2 : cukup baik
- Skor 1 : kurang baik

#### 2. Lembar penilaian

No.	Aspek yang dinilai	Penilaian			
		1	2	3	4
<b>A. Kelayakan Isi</b>					
1.	Kesesuaian media komik dengan KI dan KD			✓	
2.	Kesesuaian media komik dengan materi pembelajaran			✓	
3.	Kesesuaian media komik dengan tujuan pembelajaran			✓	
4.	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik				✓
5.	Keakuratan materi pada media komik				✓
<b>B. Kelengkapan Sajian</b>					
6.	Menyajikan materi yang harus dikuasai peserta didik			✓	

7.	Penyajian materi mendorong peserta didik untuk terlibat aktif dalam pembelajaran				✓
8.	Alur cerita yang disajikan memudahkan peserta didik untuk memahami materi			✓	
9.	Susunan materi dilengkapi gambar yang menarik				✓
10.	Materi dan gambar saling berkaitan			✓	
11.	Mendorong terjadinya interaksi peserta didik				✓
12.	Mendorong rasa ingin tahu peserta didik			✓	
<b>C. Kebahasaan</b>					
13.	Kesesuaian materi dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar			✓	
14.	Bahasa dalam media komik sesuai dengan perkembangan peserta didik				✓
15.	Penggunaan bahasa secara efektif dan efisien			✓	

Keterangan :

Rentang nilai	Kategori
91-120	Sangat baik
61-90	Baik
31-60	Cukup baik
0-30	Kurang baik



3. Simpulan

Berdasarkan perolehan tersebut, maka materi ajar yang sudah disusun ini :

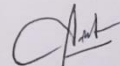
<input checked="" type="checkbox"/>	Layak untuk diuji coba di lapangan
<input type="checkbox"/>	Tidak layak untuk diuji coba di lapangan

4. Komentar dan saran perbaikan peneliti selanjutnya

Sebabnya materi ini dapat ditindaklanjuti

Mengetahui,

Validator



**Dra. Ani Hidayati, M.Pd**

NIP. 196112051993032001

## Surat Penunjukan Pembimbing



KEMENTERIAN AGAMA R.I.  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO  
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295 Fax. 7615387

Nomor : B-1024 /un-10-3 /J-5 / PP-00-g / 02 /2020.

Semarang, 11 Maret 2020

Lamp : -

Hal : Penunjukan Pembimbing Skripsi

Kepada Yth,  
**Hj. Ani Hidayati, M.Pd**  
*Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Junita Nugrahani

Nim : 1703096110

Judul : **"PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP MOTIVASI BELAJAR MATERI HAK DAN KEWAJIBAN PADA MATA PELAJARAN PKN KELAS III MI TAUFIQIYAH SEMARANG"**

Dan Menunjuk Saudara : **Hj. Ani Hidayati, M.Pd** Sebagai Pembimbing.

Demikian Penunjukan Pembimbing Skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

*Wassalmu'alaikum Wr. Wb.*

A.n Dekan  
Mengetahui,  
Ketua Jurusan PGMI



**Hj. Zuhrihah, M.Ag., M.Pd**  
NIP. 197601302005012001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo ( Sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang Bersangkutan
3. Arsip

## Surat Izin Penelitian



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG**  
**FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185 Telepon 024-  
7601295, Faksimile 024-7615387 [www.walisongo.ac.id](http://www.walisongo.ac.id)

Nomor : 5601/Un.10.3/D1/TA.00.01/11/2022

1 November 2022

Lamp : -

Hal : Mohon Izin Riset

a.n. : Junita Nugrahani

NIM : 1703096110

Yth. Kepala Sekolah SD Negeri 01 Jati

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Diberitahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Junita Nugrahani

NIM : 1703096110

Alamat : Ocak-Acik RT 01/1 Jati, Jaten, Karanganyar

Judul skripsi : **"Pengaruh Media Komik Terhadap Motivasi Belajar Siswa Pada Materi Arti Gambar dan Makna Pancasila Kelas III SD Negeri 01 Jati Karanganyar"**

Pembimbing : Ani Hidayati , M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas.

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terima kasih.  
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

an Dekan,

an Dekan Bidang Akademik




an Dekan, M. Ag

Tembusan:

Dekan FITK UIN Walisongo (sebagai laporan)

Lampiran 21

**Surat Keterangan Penelitian**

 **PEMERINTAH KABUPATEN KARANGANYAR**  
**DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN**  
**SEKOLAH DASAR NEGERI 01 JATI**  
Alamat : Jln. Basuki Rahmat Nomor 76 Pundungrejo, Jati, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar  
Telepon (0271) 649388/ Email : [sdnsatujati@gmail.com](mailto:sdnsatujati@gmail.com) Web blog : <https://sdnsatujatijaten.blogspot.com/>

---

**SURAT KETERANGAN**  
**NOMOR : 421.2/017/SD/XII/2023**

Yang bertanda tangan dibawah ini kepala sekolah SD Negeri 01 Jati, Kecamatan Jaten, Kabupaten Karanganyar menerangkan bahwa :


Nama : Junita Nugrahani  
NIM : 1703096110  
TTL : Karanganyar, 01 Juni 1999  
Jurusan : PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah)  
Universitas : Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang

Benar – benar telah melaksanakan penelitian di SD Negeri 01 Jati, pada tanggal 12 November sampai dengan 09 Desember 2022.

Demikian surat keterangan ini kami buat untuk digunakan sebagai mana mestinya.

Jati, 09 Desember 2022

Kepala Sekolah

  
**Reni Asyiah Nur Syamsiyah S.Pd, M.Pd.**  
NIP. 19720909 200501 2 011

*Lampiran 22*

**Dokumentasi Penelitian**



Peneliti melakukan soal uji coba di kelas IV



Proses mengerjakan soal uji coba di kelas IV



Peneliti melakukan *pretest* di kelas III



Peneliti menggunakan media komik saat pembelajaran



Peneliti melakukan *posttest* di kelas III



Peneliti mengumpulkan data angket di kelas III







*Lampiran 24*

**Daftar Riwayat Hidup**

**A. Identitas Diri**

1. Nama Lengkap : Junita Nugrahani
2. Tempat & Tgl Lahir : Karanganyar, 01 Juni 1999
3. Alamat : Ocak-Acik RT 01/1 Jati, Jaten,  
Karanganyar
4. HP : 085866489303
5. Email : [junitanugrahani99@gmail.com](mailto:junitanugrahani99@gmail.com)

**B. Riwayat Pendidikan**

Pendidikan Formal :

- a. Tahun 2005-2011 : SD Negeri 01 Jati
- b. Tahun 2011-2014 : SMP Negeri 05 Karanganyar
- c. Tahun 2014-2017 : SMA Negeri Kebakkramat
- d. Tahun 2017-sekarang : UIN Walisongo Semarang

