

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA PADA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V MIN 3 LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

FAJAR RAMADHAN

NIM. 1920500198

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANG SIDIMPUAN**

2024



**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR
SISWA PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V MIN 3 LABUHANBATU**

SKRIPSI

*Ditulis Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan
Mendapatkan Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)*

Oleh

FAJAR RAMADHAN
NIM. 1920500198

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYYAH

FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

UNIVERSITAS ISLAM NEGERI

SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY

PADANG SIDIMPUAN

2024

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR SISWA
PADA PELAJARAN BAHASA INDONESIA
KELAS V MIN 3 LABUHANBATU**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)
dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh

FAJAR RAMADHAN
NIM. 1920500198



PEMBIMBING I

Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd
NIP. 197207021998032003

PEMBIMBING II

Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP. 199310202020122011

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYYAH**

**FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANG SIDIMPUAN**

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal: *Skripsi*
a.n Hilal Fajar Hasibuan

Padangsidempuan, April 2024
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
UIN SYAHADA Padangsidempuan
di-
Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Labuhanbatu”, maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut sudah dapat menjalani sidang munaqasyah untuk mempertanggungjawabkan skripsi ini. Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

PEMBIMBING I



Dr. Zulhammi, M.Ag., M.Pd
NIP.19720702 199803 2 003

PEMBIMBING II



Anita Angraini Lubis, M.Hum
NIP.19931020 202012 2 011

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Ramadhan
NIM : 1920500198
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Labuhanbatu

Dengan ini menyatakan menyusun skripsi sendiri tanpa bantuan tidak sah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan kode etik mahasiswa pasal 14 ayat 2.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam pasal 19 ayat 4 tentang kode etik mahasiswa yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 08 Desember 2023

Pembuat Pernyataan



Fajar Ramadhan
NIM 1920500198

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Fajar Ramadhan
NIM : 1920500003
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan Ilmu Pengetahuan Teknologi dan Seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Hak Bebas Royalti Noneklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Labuhanbatu”** beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan hak Bebas Royalti Noneklusif ini pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*data base*), merawat, dan mempublikasikan karya ilmiah saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan, 08 Desember 2023
Pembuat Pernyataan



Fajar Ramadhan
NIM 1920500198



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Fajar Ramadhan
NIM : 19 205 00198
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Labuhanbatu

Ketua

Ali Asrun Lubis, M.Ag., M.Pd.
NIP. 19710424 199903 1 004

Sekretaris

Anita Angraini Lubis, M.Hum.
NIP. 19931020 202012 2 011

Anggota

Ali Asrun Lubis, M.Ag., M.Pd.
NIP. 19710424 199903 1 004

Anita Angraini Lubis, M.Hum.
NIP. 19931020 202012 2 011

Misahradars Dongoran, M.Pd.
NIP. 19900726 202203 2 001

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 19940921 202012 2 009

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 30 Mei 2024
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/83,75 (A)
Indeks Prestasi Kumulatif : 3,76
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

PENGESAHAN

Judul Skripsi : **Penerapan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Labuhanbatu.**

Nama : Fajar Ramadhan
NIM : 1920500198
Fakultas/Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ PGMI

Telah dapat diterima untuk memenuhi salah satu tugas dan persyaratan dalam memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)

Padangsidempuan, 16 Januari 2024
Dekan



Dr. Lely Hilda, M.Si
NIP. 1962020200920200003 2 002

ABSTRAK

Nama : Fajar Ramadhan
Nim : 19 205 00198
Judul : Penerapan Media Pembelajaran Komik untuk
Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran
Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Labuhanbatu

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya motivasi belajar siswa selama proses pembelajaran bahasa Indonesia. Salah satu penyebab rendahnya motivasi belajar siswa adalah siswa yang kurang aktif pada saat pembelajaran berlangsung. Hal ini dikarenakan guru sangat jarang menggunakan media pembelajaran, dalam hal ini menyebabkan siswa cenderung jenuh dalam proses pembelajaran. Salah satu alternatif dalam mengatasi masalah ini adalah dengan menerapkan media pembelajaran komik. Media ini akan membuat siswa tertarik untuk lebih aktif dan termotivasi. Rumusan masalah penelitian ini adalah (1) Bagaimana penerapan media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V madrasah ibtdaiyyah hukumiyah 3 Labuhanbatu? (2) Apakah penerapan media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V madrasah ibtdaiyyah hukumiyah 3 Labuhanbatu?. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas kolaborasi dengan wali kelas VB. Penelitian ini diterapkan pada siswa kelas VB madrasah ibtdaiyyah hukumiyah 3 Labuhanbatu yang berjumlah 27 orang dan terdiri dari 12 siswa laki-laki dan 15 siswa perempuan. Instrumen pengumpulan data yang digunakan adalah lembar observasi dan angket. Analisis data yaitu menggunakan analisis data kuantitatif dan kualitatif. Prosedur penelitian tindakan kelas dimulai dari tahap perencanaan, tindakan, pengamatan, dan refleksi. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus, setiap siklus 2 pertemuan. Hasil penelitian ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa dengan menerapkan media pembelajaran komik pada pembelajaran bahasa Indonesia di madrasah ibtdaiyyah hukumiyah 3 Labuhanbatu. Berdasarkan angket motivasi belajar pada prasiklus, nilai rata-rata motivasi belajar siswa sebesar 60% dan mengalami peningkatan pada siklus I, yaitu 72%. Peningkatan yang terjadi sebesar 12%. Pada siklus II, skor rata-rata motivasi belajar siswa adalah 82%, peningkatan yang terjadi sebesar 10%.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Komik, Motivasi Belajar Siswa, Pembelajaran Bahasa Indonesia

ABSTRACT

Name : Fajar Ramadhan
Reg.Number : 19 205 00198
Thesis Title : Application of Comic Learning Media to Increase Student Learning Motivation in Learning Indonesian Class V MIN 3 Labuhanbatu

This research was motivated by the low motivation of students during the learning process Indonesian. One of the causes of low student motivation is students who are less active during learning. This is because teachers very rarely use learning media, in this case causing students to tend to be bored in the learning process. One alternative in overcoming this problem is to apply comic learning media. This media will make students interested in being more active and motivated. The formulation of this research problem is (1) How can the application of comic learning media increase student motivation in learning Indonesian class V MIN 3 Labuhanbatu? (2) Can the application of comic learning media increase student motivation in Indonesian language learning class V MIN 3 Labuhanbatu? This research is a Classroom Action Research (PTK) collaboration with VB homeroom teachers. This research was applied to 27 students of VB MIN 3 Labuhanbatu class consisting of 12 male students and 15 female students. The data collection instruments used are observation sheets and questionnaires. Data analysis is using quantitative and qualitative data analysis. The PTK procedure starts from the planning, action, observation, and reflection stages. This research was carried out in 2 cycles, each cycle 2 meetings. The results of this study showed an increase in student learning motivation by applying comic learning media to Indonesian learning at MIN 3 Labuhanbatu. Based on the precycle learning motivation questionnaire, the average value of student learning motivation was 60% and increased in cycle I, which was 72%. The increase was 12%. In cycle II, the average score of student learning motivation was 82%, an increase of 10%.

Keywords: Comic Learning Media, Student Learning Motivation, Indonesian Learning

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, segala puji syukur ke hadirat Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini. Shalawat serta salam senantiasa dihadiahkan kepada Nabi Besar Muhammad SAW, yang diharapkan safaatnya di akhirat nanti.

Untuk mengahiri perkuliahan di Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, maka menyusun skripsi merupakan salah satu tugas yang harus diselesaikan untuk mendapat gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Skripsi ini berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V MIN 3 Labuhanbatu”**.

Skripsi ini disusun dengan bekal ilmu pengetahuan yang sangat terbatas dan masih jauh dari kata sempurna, sehingga tanpa bantuan, bimbingan, serta bantuan dari berbagai pihak, maka sulit bagi peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati dan penuh rasa syukur, peneliti berterimakasih kepada:

1. Teristimewa kepada keluarga tercinta, Ayahanda tercinta Ahmad Yusdin Harahap dan Ibunda Masnur Siregar, dan saudara-saudariku tercinta, Lia Azli Harahap, Indra Gani Jaya Harahap, dan Habiburrahman Affandi Harahap yang telah memberikan motivasi, dukungan, serta material demi kesuksesan studi sampai saat ini, serta do'a yang tiada bosannya, semoga dibalas dengan surga Firdaus-Nya.

2. Dr. Zulhammi, M. Ag., M. Pd, selaku Pembimbing I dan Ibu Anita Anggraini Lubis, M. Hum., selaku Pembimbing II yang telah sabar membimbing dan memberikan ilmu yang sangat berharga bagi peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang. M. Ag, selaku Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Ad-Dary Padangsidempuan, serta para Wakil Rektor Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
4. Dr. Lelya Hilda, M. Si., selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
5. Ibu Nursyaidah, sebagai Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberikan ilmu pengetahuan serta bimbingan selama perkuliahan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
6. Bapak dan Ibu Dosen UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang dengan ikhlas memberikan ilmu pengetahuan dan dorongan yang sangat bermanfaat bagi peneliti dalam proses perkuliahan di UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.
7. Bapak Lahmuddin Hasibuan selaku Kepala Sekolah MIN 3 Labuhanbatu dan Ibu Nurmanita, M.Pd Selaku Wali Kelas VB, dan seluruh siswa di kelas VB yang telah membantu proses penelitian di MIN 3 Labuhanbatu.

8. Teman-teman seperjuangan, PGMI angkatan 2019 yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang selalu memberikan semangat dan motivasi kepada peneliti selama proses perkuliahan.
9. Sahabat-sahabatku Agung Gunawan, Sampurna Siregar, Dinda Ritantri, Syarif Ma'rif dan Hilal Fajar yang selalu memberikan bantuan dan sebagai teman diskusi yang selalu mengarahkan dan memberikan motivasi bagi peneliti.
10. Serta semua pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah banyak membantu peneliti dalam menyelesaikan dan melakukan penelitian sejak awal hingga selesainya skripsi ini.

Semoga Allah SWT senantiasa memberikan balasan yang lebih baik atas amal kebaikan yang telah diberikan kepada peneliti. Sungguh sangat berarti pelajaran dan pengalaman yang penulis dapatkan dalam proses perkuliahan dan penyusunan skripsi ini hingga menuju tahap ujian akhir.

Peneliti sadar bahwa kesempurnaan hanya milik Allah SWT, namun peneliti berharap skripsi ini dapat memberi manfaat bagi semua pihak

Padangsidempuan, 13 November 2023
Peneliti,

Fajar Ramadhan
NIM. 19 205 00198

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL / SAMPUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	iii
DAFTAR ISI.....	vi
DAFTAR TABEL	viii
DAFTAR GAMBAR	ix
DAFTAR LAMPIRAN.....	x
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah	7
D. Batasan Istilah.....	8
E. Rumusan Masalah.....	9
F. Tujuan Masalah.....	9
G. Kegunaan Penelitian	10
H. Indikator Keberhasilan Tindakan	11
I. Sistematika Pembahasan	11
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	12
A. Kajian Teori	12
1. Media Pembelajaran Komik.....	12
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	12
b. Fungsi Media Pembelajaran.....	13
c. Kriteria Pemilihan Media.....	13
d. Komik	14
e. Manfaat Media Pembelajaran Komik	15
2. Motivasi Belajar.....	16
a. Peran Dan Fungsi Motivasi Belajar	18
b. Macam-Macam Motivasi	18
c. Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa	19
d. Indikator motivasi belajar	20
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia.....	21
a. Bahasa Indonesia	21
b. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia di MI/SD	23
c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia	24
B. Penelitian Yang Relevan.....	24
C. Kerangka Berpikir.....	27

D. Hipotesis Tindakan	28
BAB III METODOLOGI PENELITIAN	29
A. Lokasi dan Waktu Penelitian	29
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	30
C. Latar dan Subjek Penelitian	31
D. Prosedur Penelitian	31
E. Sumber Data.....	34
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	34
G. Teknik Pemeriksaan Data	37
H. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV HASIL PENELITIAN.....	41
A. Deskripsi Data Hasil Penelitian	41
1. Kondisi Awal	41
2. Siklus I	45
3. Siklus II	54
B. Pembahasan.....	66
C. Keterbatasan Penelitian.....	67
BAB V PENUTUP.....	69
A. Kesimpulan	69
B. Saran	69
DAFTAR PUSTAKA	71

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Tabel Waktu Penelitian	29
Tabel 3.2	Kisi-kisi angket motivasi belajar	37
Tabel 4.1	Kriteria Keberhasilan Motivasi Belajar Siswa	43
Tabel 4.2	Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Prasiklus	43
Tabel 4.3	Kategori Skor Aktivitas Siswa	48
Tabel 4.4	Hasil Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan 1	48
Tabel 4.5	Hasil Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan II	51
Tabel 4.6	Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I	53
Tabel 4.7	Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan I.....	57
Tabel 4.8	Tabel Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan II	60
Tabel 4.9	Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus II	61
Tabel 4.10	Peningkatan Hasil Angket Prasiklus, Siklus I, Siklus II	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir.....	28
Gambar 3.1 Tahapan PTK Modifikasi dari Model Kurt Lewin.....	31
Gambar 4.1 Persentase Prasiklus	44
Gambar 4.2 Persentase Pada Siklus I.....	54
Gambar 4.3 Persentase Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus II	62
Gambar 4.5 Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa	65
Gambar 4.4 Perbandingan Angket Motivasi Belajar Siswa.....	65

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Time Schedule
- Lampiran 2 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I pertemuan I
- Lampiran 3 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus I pertemuan II
- Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II pertemuan I
- Lampiran 5 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) siklus II pertemuan II
- Lampiran 6 : Lembar Observasi Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 7 : Lembar Observasi Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 8 : Lembar Observasi Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 9 : Lembar Observasi Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 10 : Angket Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 11 : Kisi – kisi Angket Motivasi Belajar Siswa
- Lampiran 12 : Validasi Angket Motivasi belajar Siswa
- Lampiran 13 : Hasil Observasi pada Siklus I Pertemuan I
- Lampiran 14 : Hasil Observasi pada Siklus I Pertemuan II
- Lampiran 15 : Hasil Observasi pada Siklus II Pertemuan I
- Lampiran 16 : Hasil Observasi pada Siklus II Pertemuan II
- Lampiran 17 : Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Prasiklus
- Lampiran 18 : Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I
- Lampiran 19 : Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus II
- Lampiran 20 : Media Pembelajaran Komik
- Lampiran 21 : Dokumentasi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berkembangnya zaman menuntut manusia menuju perubahan lebih baik dari yang sebelumnya, untuk menjadikan seseorang menuju kebaikan yang berkualitas dari sebelumnya hanya melalui pendidikan. Pendidikan merupakan suatu kewajiban yang harus dilaksanakan oleh setiap manusia. Pendidikan juga menjadi harapan setiap orang yang mampu membawa menuju perubahan yang lebih baik.¹ Belajar merupakan tindakan yang mengakibatkan adanya perubahan atau pembaharuan. Keberhasilan belajar diukur dengan faktor-faktor, yaitu faktor pribadi seperti kecerdasan yang ada dalam diri dan faktor dari luar seperti orang tua, lingkungan, serta guru yang memberikan ilmu tersebut. Belajar pada dasarnya, merupakan proses untuk membantu mengembangkan potensi yang ada dalam dirinya, sehingga suatu saat nanti mampu menghadapi perubahan-perubahan yang terjadi.

Perundang-undangan tentang sistem pendidikan No.20 tahun 2003, mengatakan bahwa pendidikan merupakan “usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan pembelajaran, agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan,

¹Maulana arafat lubis. *Pembelajaran Pendidikan Pancasila Dan Kewarganegaraan* (Jakarta: Kencana, 2020), hlm. 1

pengendalian diri, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dan masyarakat.”²

Salah satu jenjang pendidikan yang sangat penting dan berpengaruh terhadap kualitas manusia adalah pendidikan dasar (SD). Pada tingkat inilah mulai diberikan dasar pengetahuan dan keterampilan yang memegang peranan penting dalam mempersiapkan siswa ke jenjang berikutnya. Maka, sangat penting bagi setiap siswa meningkatkan kemampuan dasarnya seperti kecerdasan, pengetahuan, kepribadian, akhlak mulia, serta keterampilan hidup mandiri.

Pendidikan merupakan proses yang menjadikan manusia memiliki martabat dan berguna, menjadikan kehidupan manusia menjadi lebih baik dan sejahtera, tanpa adanya pendidikan maka, kesejahteraan tidak akan dapat terlaksana dimanapun manusia berada. Proses yang terjadi pada pendidikan adalah proses melatih, membimbing, dan menjadikan manusia memiliki pengetahuan. Pendidikan pada saat ini tentunya harus menempah siswa dalam menghadapi era globalisasi, permasalahan lingkungan hidup, perkembangan teknologi informasi, permasalahan ilmu dan teknologi, ekonomi berbasis pengetahuan, kemajuan industri kreatif dan budaya, peningkatan kekuatan, serta dampak dan pengaruh teknologi berbasis sains.³ Guru merupakan profesi yang memiliki tugas sebagai pendidik, pengajar, pembimbing, pelatih serta pengevaluasi peserta didik. Pada masa sekarang ini, banyak tantangan yang harus dihadapi seorang pendidik dalam melaksanakan tugasnya, dikarenakan perkembangan era globalisasi yang

²Desi Pristiawanti, “Pengertian Pendidikan”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4 No.6, Tahun 2022, hlm 7912

³Lelya Hilda, “Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran (Telaah Kurikulum 2013)” 03, no. 01 (2015) : hlm. 70.

mengharuskan setiap tenaga pendidik memiliki kemampuan mengajar yang menciptakan siswa yang dapat bersaing dalam perkembangan era globalisasi saat ini.

Pada proses belajar mengajar tidak akan berhasil jika dilakukan dengan satu arah saja, artinya pembelajaran tidak hanya berpusat pada guru saja. Pembelajaran akan berhasil jika dilaksanakan oleh dua arah, yaitu adanya timbal balik antara guru dan siswa, sehingga pembelajaran menjadi efektif. Selanjutnya, keberhasilan suatu kegiatan pembelajaran tidak lepas dari karakter yang dimiliki guru karena ia akan dicontoh oleh muridnya. Guru yang memiliki karakter baik dan buruk akan dicontoh oleh muridnya tanpa ada pemilihan, karena murid menganggap hal yang dilakukan gurunya adalah hal yang baik.⁴ Maka dari itu, guru sebagai tenaga pendidik harus memberikan sikap atau contoh yang baik di depan muridnya, sehingga para murid dapat mencontoh hal yang baik tersebut.

Sekarang ini, banyak masalah yang dihadapi oleh guru dalam proses pembelajaran, contohnya guru kurang mampu dalam memilih media yang akan digunakan dalam pembelajaran, kurangnya motivasi belajar siswa, kurangnya penguasaan kelas yang berakibat siswa tidak kondusif, dan pembelajaran hanya berpusat pada guru. Beberapa contoh tersebut dapat disimpulkan bahwa, guru harus memiliki keterampilan berinovasi dalam menciptakan media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan tugas utama guru, yaitu menciptakan lingkungan belajar yang nyaman, sehingga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Motivasi

⁴Syafriyanto, Maulana arafat lubis, "Micro Teaching Di Sd/Mi" (Yogyakarta: Samudrabiru, 2022), hlm. 1

merupakan salah satu faktor yang mempengaruhi prestasi siswa. Dengan adanya motivasi siswa akan belajar lebih keras, ulet, tekun, dan memiliki konsentrasi penuh dalam proses pembelajaran.

Tidak ada seorang guru yang tidak mengharapkan proses pembelajaran di kelas berjalan lancar dan hasilnya optimal, karena setiap guru masih mempunyai nurani yang peka terhadap anak didiknya. Tidak ada guru yang menginginkan kondisi proses pembelajaran kacau dengan hasil belajar yang buruk, sehingga setiap pasti akan mempersiapkan pembelajaran yang matang dan tepat, agar hasil belajar siswa terus meningkat dengan baik.⁵

Pada dasarnya, motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu, sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu. Menurut Alderfer (Hamdu dan Agustina : 2011), motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.⁶

Selanjutnya, salah satu faktor yang mempengaruhi motivasi belajar siswa adalah penggunaan media yang tepat pada proses pembelajaran. Tidak hanya berguna bagi siswa, media juga memiliki fungsi sebagai pembantu menyampaikan

⁵Hayaturraiyen, Asriana Harahap, "Strategi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar Kewarganegaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team", *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol. 2 No 1 Tahun 2022, hlm. 109

⁶Ghulham Hamdu, Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar Ipa Di Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12 No. 1 April 2011, hlm. 83

pesan-pesan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Ada banyak media pembelajaran yang dapat digunakan pada saat ini, baik berupa cetak, atau pandang dan dengar, baik *online* maupun *offline*. Hal ini menjadi dasar bahwa guru harus dapat memilih media yang tepat, sehingga meningkatkan motivasi belajar siswa dengan tujuan tercapainya tujuan pembelajaran.

Ada beberapa mata pelajaran yang diajarkan dalam jenjang sekolah dasar, salah satunya adalah mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi peneliti di MIN 3 Labuhanbatu, kabupaten Labuhanbatu, pada saat proses pembelajaran, peneliti menemukan motivasi belajar terhadap mata pelajaran bahasa Indonesia kurang baik, mengakibatkan hasil belajar siswa kurang memuaskan. Hal ini dapat terjadi karena pembelajaran hanya berpusat pada guru (*teacher centered*). Siswa menganggap guru satu-satunya sumber utama informasi. Hal ini diperkuat oleh hasil angket pada prasiklus yang diperoleh, terdapat 4 siswa yang termasuk kategori sangat tinggi dengan persentase 15%, 9 siswa termasuk kategori tinggi dengan persentase 33%, sedangkan kategori sedang terdapat 5 siswa dengan persentase 19%, dan 9 siswa termasuk kategori rendah dengan persentase 33%.

Hal ini menjadi permasalahan yang dihadapi guru, upaya yang dilakukan oleh guru tentulah sudah dilaksanakan semaksimal mungkin, tetapi dengan proses pembelajaran juga belum dapat menarik perhatian dan motivasi siswa, mengakibatkan nilai siswa belum memuaskan dan belum memenuhi KKM pada pelajaran bahasa Indonesia. Hasil wawancara dengan guru kelas V MIN 3 Labuhanbatu, dalam pembelajaran bahasa Indonesia, bahwa minimnya motivasi

belajar siswa dikarenakan penerapan media pembelajaran hanya sebatas buku paket tematik.

Banyak media yang cocok digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia, salah satunya adalah media pembelajaran komik. Media komik adalah sebuah cerita bergambar yang lucu. Komik merupakan suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang menekankan pada indera penglihatan siswa dalam menerima pesan yang disampaikan oleh guru dalam bentuk cerita.⁷ Hal ini, menjadi perhatian peneliti untuk merancang media komik yang dibuat sendiri oleh peneliti dan mengaplikasikannya dalam proses pembelajaran. Dalam hal ini, terdapat penelitian terdahulu oleh Ifa Mursidah Hanum, yang berjudul: Upaya Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Islam Huda Kota Kediri Tahun Pelajaran 2021/2022. Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah untuk mengetahui penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Berdasarkan perlakuan yang diberikan peneliti melalui penggunaan media komik berdampak positif bagi siswa, menjadikan siswa juga lebih aktif, serta memberikan banyak pengetahuan dan lebih berimajinasi dengan penggunaan media komik.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan judul **“Penerapan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi**

⁷Nursiwi Nugraheni, “Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Metematika di Sekolah Dasar” *Jurnal Refleksi Edukatika*, vol. 7 no. 2 tahun 2017, hlm. 114

Belajar Siswa Pada Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Labuhanbatu.”

B. Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian perdasarkan permasalahan yang ada pada latar belakang adalah sebagai berikut.

1. Berdasarkan hasil observasi, pada proses pembelajaran bahasa Indonesia belum sepenuhnya terjadi proses pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
2. Pembelajaran masih terpusat pada guru, sehingga minimnya timbal balik dari siswa yang menyebabkan pembelajaran menjadi monoton.
3. Penggunaan media pembelajaran bahasa Indonesia, hanya sebatas kepada buku tematik saja, tidak ada penggunaan media pembelajaran lainnya yang menyebabkan siswa kurang tertarik dalam belajar.
4. Motivasi atau ketertarikan siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih minim, sehingga nilai siswa di MIN 3 Labuhanbatu belum memuaskan terkhusus dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

C. Batasan Masalah

Batasan masalah pada penelitian ini, dibatasi berdasarkan motivasi belajar siswa yang dilihat dari hasil angket siswa kelas VB MIN 3 Labuhanbatu yang dikategorikan rendah. Upaya yang dilakukan dalam permasalahan tersebut yaitu, dengan menggunakan media pembelajaran komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia, untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kelas VB MIN 3 Labuhanbatu.

D. Batasan Istilah

1. Media pembelajaran komik merupakan media yang memuat cerita bergambar, menggunakan karakter yang berguna untuk menyampaikan pesan-pesan pendidikan, dirancang untuk menghibur para pembaca. Media pembelajaran komik sangat berguna untuk meningkatkan motivasi belajar siswa.
2. Motivasi belajar adalah suatu yang menimbulkan dorongan atau semangat belajar, dan dapat menggerakkan siswa untuk mencapai tujuan dalam pembelajaran. Siswa pada dasarnya termotivasi untuk dirinya sendiri, karena mendapatkan kesenangan dari pelajaran, atau merasa kebutuhannya terpenuhi. terdapat siswa yang termotivasi dalam belajar, dalam rangka mendapatkan penghargaan atau menghindari hukuman yang diberikan guru.⁸ Bagi seorang tenaga pendidik, sangat penting untuk terus memberikan motivasi belajar kepada siswa, agar semangat belajar tetap terjaga atupun meningkat, dalam hal ini guru dapat memberikan pujian, hadiah, atau dorongan sebagai pemicu semangat belajar siswa.
3. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat disemua satuan pendidikan Indonesia, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan Perguruan Tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia, berupa pembelajaran yang mengajarkan peserta didik dalam berbahasa Indonesia

⁸Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika Jurnal Kependidikan*, Volume 12, no 2, desember 2018, hlm. 124-125.

yang baik dan benar sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Bahasa merupakan alat komunikasi, maka belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Bahasa Indonesia di SD, merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.⁹ Pada penelitian ini materi bahasa Indonesia yang dibawakan adalah materi iklan.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah.

1. Apakah penerapan media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V MIN 3 Labuhanbatu?

F. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah dalam penelitian ini, maka penelitian ini memiliki tujuan, yaitu.

1. Untuk mengetahui penerapan media pembelajaran komik dapat atau tidak meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia kelas V MIN 3 Labuhanbatu.

⁹Muhammad Ali, "Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar," *Pernik Jurnal Paud*, Vol. 3 No. 1 September 2020, hlm. 35

G. Kegunaan Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitaian yang akan dicapai pada penelitian, maka kegunaan penelitian ini adalah.

1. Kegunaan Teoritis

- a. Media komik ini bermanfaat sebagai salah satu media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Penelitian ini bermanfaat untuk acuan dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, khususnya pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi guru, penelitian ini dapat memberikan pengalaman kepada guru untuk menjadi *great teacher*, sehingga terlaksana proses pembelajaran yang menarik dan mudah dimengerti, sehingga guru disenangi oleh siswa.
- b. Bagi peneliti, penelitian ini menjadi sarana untuk memenuhi tugas akhir sebagai salah satu syarat kelulusan S1 sebagai profesionalitasnya kelak.
- c. Bagi siswa, penelitian ini dapat memberikan semangat dan keseriusan dalam belajar siswa, terkhusus pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media komik.
- d. Bagi sekolah, penelitian ini sebagai sarana dalam meningkatkan motivasi belajar siswa, dengan menerapkan media komik di dalam proses pembelajaran.

H. Indikator Keberhasilan Tindakan

Indikator tindakan dalam penelitian ini adalah meningkatkan motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media komik. Penelitian ini dikatakan berhasil apabila terjadi peningkatan motivasi belajar siswa yang dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa, apabila persentase skor mencapai 75%.

I. Sistematika Pembahasan

Untuk memudahkan pembahasan dalam skripsi ini, peneliti mencantumkan sistematika pembahasan sebagai berikut.

Bab I pendahuluan menguraikan latar belakang masalah, identifikasi masalah, batasan masalah, batasan istilah, rumusan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, indikator keberhasilan tindakan dan sistematika pembahasan.

Bab II landasan teori menguraikan kajian teori, penelitian yang relevan, kerangka berpikir, dan hipotesis tindakan.

Bab III metodologi penelitian menguraikan lokasi dan waktu penelitian, jenis dan metode penelitian, subjek penelitian, prosedur penelitian, sumber data, instrumen pengumpulan data, teknik analisis data.

Bab IV hasil penelitian terdiri atas deskripsi data hasil penelitian, yang terdiri atas kondisi awal, siklus I dan siklus II, pembahasan, keterbatasan penelitian.

Bab V penutup memuat kesimpulan dan saran-saran yang dianggap perlu dan membangun.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran Komik

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran berasal dari dua kata yaitu media dan pembelajaran. Media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti: tengah, perantara, dan pengantar. Dalam bahasa arab, media memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim pesan kepada penerima pesan.¹ Awalnya manusia memiliki kemampuan untuk berkomunikasi, yang kemudian menggambarnya pada dinding gua, namun seiring berkembangnya zaman dan waktu, maka penggunaan media berkembang dari barang-barang sederhana yang ada di sekitar, hingga sekarang menjadi lebih menarik dan kreatif. Saat ini banyak sekali media-media yang dapat membantu kita dalam kehidupan sehari-hari.²

Menurut Arsyad, dalam bukunya menguraikan secara khusus, pengertian media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronik untuk menangkap, memproses dan menyusun kembali informasi visual atau verbal.³ Istilah media juga sering disandingkan dengan teknologi yang memiliki fungsi sebagai alat bantu bagi

¹Septy Nurfadhilah Dan 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tangerang, "Media Pembelajaran", (Jawa Barat : Cv. Jejak, Anggota IKAPI, 2021), hlm. 7-8.

²Septy Nurfadhilah Dkk, "Media Pembelajaran di SD", (Jawa Barat : Cv. Jejak, Anggota IKAPI, 2021), hlm. 1-2

³Azhar Arsyad, "*Media Pembelajaran*", (Jakarta : PT. Rajagrafindo Persada 2017), hlm. 3

manusia. Dalam dunia pendidikan, teknologi merupakan alat pembantu dalam proses belajar mengajar yang menghubungkan sumber belajar dengan siswa.

Menurut Syafrilianto dan Maulana, pada buku *microteaching* di SD/MI, mengemukakan media pembelajaran merupakan faktor utama dalam mendorong daya imajinasi untuk menarik perhatian murid agar mau belajar. Sekarang media pembelajaran bisa digunakan dari berbagai benda, selagi guru mampu berkreasi agar dapat menarik perhatian siswa. Salah satu media yang dapat digunakan pada saat ini, ialah menggunakan teknologi, maka dari itu penting bagi guru untuk menguasai teknologi agar menciptakan pembelajaran yang menarik.⁴

b. Fungsi Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran adalah sebagai berikut.

- 1) Memperjelas dan melengkapi informasi yang diberikan secara verbal.
- 2) Memberikan stimulus dan menolong respon peserta didik.
- 3) Menambah variasi penyajian materi.
- 4) Meningkatkan efektivitas dan efisiensi penyampaian informasi.
- 5) Memberikan pengalaman yang lebih konkret bagi hal yang abstrak.
- 6) Memudahkan materi dicerna dan lebih membekas, sehingga tidak mudah dilupakan peserta didik.⁵

c. Kriteria Pemilihan Media

Sehubung dengan penggunaan media dalam proses belajar mengajar, tenaga pendidik atau guru harus cermat dalam pemilihan media yang akan digunakan. Ketepatan dan kecermatan dalam pemilihan media tentu akan

⁴Syafrilianto, Maulana Arafat Lubis, *Micro Teaching di SD/MI* (Yogyakarta: Samudrabiru, 2022), hlm. 65

⁵Soewendo, MS, *Media Pembelajaran* (Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional, 2003), hlm. 39-41

menunjang efektivitas proses pembelajaran. Menurut Hasan, dalam bukunya, kriteria dalam pemilihan media, yaitu:

- 1) Ketepatan media dengan tujuan pengajaran
- 2) Dukungan terhadap isi bahan pelajaran
- 3) Kemudahan memperoleh media
- 4) Keterampilan guru dalam menggunakannya
- 5) Tersedia waktu untuk menggunakannya
- 6) Sesuai dengan taraf berpikir anak.⁶

d. Komik

Dewasa ini, sudah banyak media-media yang digunakan oleh para guru dalam menunjang keberhasilan pembelajaran, baik itu media visual ataupun audiovisual. Salah satu contoh media pembelajaran visual yang banyak digunakan yaitu komik. Komik merupakan cerita bergambar yang memiliki sifat jenaka yang dapat menarik perhatian pembaca.

Komik merupakan gambar yang disusun sejajar dalam urutan yang disengaja, dengan tujuan memberikan informasi atau menghasilkan respon estetik oleh pembaca. Komik adalah urutan gambar yang ditata sesuai tujuan dan filosofi pembuatnya hingga pesan cerita tersampaikan, komik cenderung diberi *lettering* yang diperlukan sesuai dengan kebutuhannya.⁷

Menurut Maulana Arafat Lubis, komik merupakan bahan bacaan yang di dalamnya terdapat cerita maupun gambar-gambar dilengkapi beberapa karakter yang mendukung sikap positif. Komik memiliki keunikan tersendiri dibandingkan buku bacaan Dongen, dll. karena komik memiliki deretan

⁶Muhammad Hasan, dkk., *Media Pembelajaran* (Klaten: Tahta Media Group, 2021) hlm. 111-112.

⁷Mawan Akhir Riwanto, dkk., "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal PANCAR* Vol. 2 No. 1, April 2018 hlm. 15.

gambar panel-panel, balon-balon teks dan karakter tokoh maupun gerakan tubuh tokoh yang lucu, ketika membacanya seakan-akan ikut serta mengalaminya.⁸

Berdasarkan uraian di atas, maka dapat disimpulkan bahwa, media pembelajaran komik merupakan alat bantu dalam proses pembelajaran berbentuk gambar yang disusun dan memiliki tujuan menyampaikan informasi yang berhubungan dengan pembelajaran.

e. Manfaat Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran komik memiliki beberapa manfaat sebagai berikut.

- 1) Melalui kombinasi teks dan ilustrasi, komik merupakan media yang tepat bagi siswa yang baik.
- 2) Mengarahkan peserta didik untuk belajar mandiri dengan membaca dan memahami informasi yang ada di dalam komik.
- 3) Komik merupakan salah satu wujud penyajian materi pembelajaran di kelas yang dapat menampilkan permasalahan-permasalahan yang relevan dengan peristiwa atau kejadian nyata di kehidupan sehari-hari.⁹

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti menyimpulkan bahwa media pembelajaran komik memiliki manfaat yaitu, media pembelajaran menyajikan masalah-masalah yang berhubungan dengan kehidupan nyata, sehingga siswa dapat mudah memahami materi pembelajaran. media pembelajaran komik juga menciptakan suasana pembelajaran yang mandiri dengan membaca dan memahami isi dari komik, sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan efektif, sehingga tujuan dari pembelajaran dapat tercapai.

⁸Maulana Arafat Lubis, "Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan," *Jurnal Tarbiyah* 25, no. 2 (2018). Hlm.157

⁹Andrew Smith, *teaching with comics*. Universitas Of Lethbridge. 2006, Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, *Dalam Jurnal Refleksi Edukasi* vol. 7 no.2 2017, hlm. 115.

2. Motivasi Belajar

Memberikan motivasi belajar kepada siswa merupakan salah satu dari tugas seorang tenaga didik. Motivasi belajar berasal dari dua kata yaitu, motivasi dan belajar. Pada dasarnya motivasi adalah suatu usaha yang disadari untuk menggerakkan, mengarahkan, dan menjaga tingkah laku seseorang agar ia terdorong untuk bertindak melakukan sesuatu, sehingga mencapai hasil atau tujuan tertentu.

Menurut Alderfer dalam Hamdu dan Agustina, motivasi belajar adalah kecenderungan siswa dalam melakukan kegiatan belajar yang didorong oleh hasrat untuk mencapai prestasi atau hasil belajar sebaik mungkin. Motivasi dipandang sebagai dorongan mental yang menggerakkan dan mengarahkan perilaku manusia, termasuk perilaku belajar.¹⁰ Arianti, mengungkapkan bahwa motivasi adalah keadaan psikologis yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Ada tiga komponen utama dalam motivasi yaitu kebutuhan, dorongan, dan tujuan. Kebutuhan terjadi apabila, individu merasa terdapat ketidakseimbangan antara hal yang ia miliki dengan sesuatu ia harapkan. Dorongan merupakan kekuatan mental untuk melakukan kegiatan dalam rangka memenuhi harapan. Tujuan merupakan hal yang ingin dicapai seseorang.¹¹

Selfia dkk. menjabarkan motivasi merupakan kekuatan atau dorongan yang menjadi penggerak bagi individu atau kelompok untuk melakukan suatu tindakan yang mengarah kepada tujuan tertentu. Motivasi merupakan faktor penting bagi

¹⁰Ghulham Hamdu, Lisa Agustina, "Pengaruh Motivasi Belajar...hal.83

¹¹Arianti, "Peranan Guru Dalam Meningkatkan... hlm. 124-125.

seseorang atau kelompok dalam melakukan sesuatu yang tertuju pada suatu tujuan yang telah ditentukan.¹² Beatus, dkk. mengemukakan, motivasi berasal dari kata ‘motif’ yang berarti sebagai adanya upaya yang mendorong seseorang untuk melakukan sesuatu. Motif dapat dikatakan sebagai daya penggerak dari dalam subjek untuk melakukan aktivitas-aktivitas tertentu demi mencapai suatu tujuan. Motivasi dapat diartikan sebagai daya penggerak yang telah menjadi aktif. Motif menjadi aktif pada saat-saat tertentu, terutama bila kebutuhan untuk mencapai tujuan sangat mendesak. Motivasi belajar adalah segala usaha di dalam diri sendiri yang menimbulkan kegiatan belajar, dan menjamin kelangsungan dari kegiatan belajar, serta memberi arah pada kegiatan belajar, sehingga tujuan yang dikehendaki tercapai. Motivasi belajar merupakan faktor psikis yang bersifat nonintelektual dan berperan dalam hal menumbuhkan semangat belajar untuk individu.¹³

Pendapat Emda menjelaskan, motivasi merupakan serangkaian usaha untuk menyediakan kondisi-kondisi tertentu, sehingga seseorang mau melakukan sesuatu, bila tidak suka maka akan berusaha meniadakan perasaan tidak suka itu. Jadi, motivasi dapat dirangsang oleh faktor dari luar, tetapi motivasi itu tumbuh dari dalam diri seseorang. Salah satu contoh faktor dari luar yang menumbuhkan motivasi adalah faktor lingkungan.¹⁴

¹²Selfia, Dkk., “Peran Orang Tua dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Di SD Negeri Saribi,” Dalam *Jurnal Edumatsains* Vol. 2 No. 2 Januari 2018 Hal. 205

¹³Beatus Mendelson Laka, dkk., “*Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High Schol*” dalam *jurnal inovasi penelitian* vol. 1 no. 2 juli 2020 hal.70-71.

¹⁴Amna Emda, “Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran” dalam *jurnal lantanida journal*, vol.5 no.2 (2017) hal. 175.

a. Fungsi dan Peran Motivasi Dalam Belajar Bagi Siswa

Motivasi belajar dapat menolong dalam memahami dan menjelaskan perilaku individu, termasuk perilaku seseorang yang sedang belajar. Menurut Uno, ada beberapa peran motivasi dalam belajar, yaitu:

- 1) Menentukan hal-hal yang dapat dijadikan penguat belajar. Apabila seorang anak dihadapkan pada sebuah masalah yang memerlukan pemecahan, maka dalam hal ini anak akan termotivasi dalam pemecahan masalah tersebut.
- 2) Memperjelas tujuan belajar yang hendak dicapai. Peran motivasi dalam memperjelas tujuan pembelajaran agar siswa mengetahui makna. Anak akan tertarik apabila mengetahui tujuan pembelajaran karena dapat mendorong motivasinya untuk belajar.
- 3) Menentukan ketekunan belajar seorang anak yang telah termotivasi dalam belajar, maka segala sesuatu yang dipelajari dia akan berusaha mempelajarinya dengan baik dan tekun dengan harapan mendapatkan hasil yang baik.¹⁵

b. Macam-Macam Motivasi Belajar

Adapun macam-macam motivasi, hanya dapat dilihat dari dua sudut pandang yaitu motivasi yang berasal dari diri sendiri yang disebut “motivasi intristik” dan motivasi yang berasal dari luar diri seseorang yang disebut “motivasi ekstrinsik”.

1) Motivasi intrinsik

Motivasi intristik atau motivasi dari dalam adalah alasan-alasan yang aktif atau berfungsi agar tidak perlu rangsangan dari luar. Dalam diri seseorang sudah memiliki dorongan untuk melakukan sesuatu. Contohnya, seseorang yang suka membaca buku tanpa dipaksa dia sudah rajin mencari buku-buku untuk dibacanya.

¹⁵Yolanda Putri Ami, Skripsi: “*Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Strategi Critical Incident Di Sdn Sidadi II Batang Angkoala Kabupaten Tapanuli Selatan*” (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2022), Hal. 17

2) Motivasi ekstrinsik

Motivasi ekstrinsik atau motivasi dari luar adalah alasan aktif dan berfungsinya suatu dorongan akibat adanya rangsangan dari luar. Contohnya, seseorang akan belajar dikarenakan besok paginya akan ujian, dengan harapan mendapatkan nilai yang baik, sehingga mendapatkan pujian dari teman-temannya.¹⁶

c. Membangkitkan Motivasi Belajar Siswa

Ada hal-hal yang harus diperhatikan oleh guru untuk membangkitkan motivasi belajar siswa, yaitu.

- 1) Memperjelas tujuan yang ingin dicapai
Tujuan yang jelas dapat menumbuhkan minat siswa dalam belajar. Semakin jelas tujuan yang ingin dicapai, maka semakin kuat motivasi belajar siswa.
- 2) Membangkitkan minat siswa
Siswa akan terdorong untuk belajar, manakala mereka memiliki minat dalam belajar. Beberapa cara yang dapat dilakukan untuk menumbuhkan minat siswa, antara lain.
 - a) Menghubungkan bahan pelajaran dengan kebutuhan siswa
 - b) Menyeimbangkan antara materi pembelajaran dengan tingkat kemampuan dan pengalaman siswa
 - c) Mengaplikasikan berbagai macam model dan strategi pembelajaran secara bervariasi.
- 3) Menciptakan suasana yang menyenangkan dalam belajar
- 4) Berilah pujian yang wajar terhadap setiap keberhasilan siswa
- 5) Berikan penilaian
- 6) Memberikan komentar terhadap hasil pekerjaan siswa
- 7) Ciptakan persaingan dan kerjasama.¹⁷

¹⁶Indah Sari, Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penugasan Keterampilan Berbicara (Speaking) Bahasa Inggris, *Jurnal Manajemen Tools*, Vol.9, No.1, Juni 2018, Hlm.45-46

¹⁷Amna emda, kedudukan motivasi belajar... hal. 179.

d. Indikator motivasi belajar

Terdapat indikator motivasi belajar, yaitu.¹⁸

1) Adanya hasrat dan keinginan berhasil

Hasrat dan keinginan untuk berhasil belajar dalam kehidupan sehari-hari pada umumnya disebut motif berprestasi, yaitu motif untuk berhasil untuk melakukan suatu tugas dan pekerjaan untuk memperoleh kesempurnaan.

2) Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar

Penyelesaian suatu tugas tidak selamanya dilatar belakangi oleh motif berprestasi atau keinginan untuk berhasil, terkadang seseorang menyelesaikan suatu pekerjaan sebaik orang yang memiliki motif berprestasi tinggi, justru karena dorongan untuk menghindari kegagalan yang bersumber pada ketakutan akan kegagalan itu.

3) Adanya harapan dan cita-cita

Harapan didasari pada keyakinan bahwa, orang yang di pengaruhi oleh perasaan tentang gambaran hasil dari tindakannya, contohnya seseorang yang menginginkan kenaikan pangkat akan menunjukkan kinerja yang baik, dikarenakan mereka menganggap kinerja yang tinggi dapat diakui dan diannagap dengan kenaikan pangkat.

4) Adanya situasi belajar yang kondusif, sehingga memungkinkan peserta didik dapat belajar dengan baik

¹⁸Endang Titik Lestari, *cara praktis meningkatkan motivasi siswa sekolah dasar* (Yogyakarta : deepublish, 2020). Hlm. 9-11

Pada umumnya, motif dasar yang bersifat pribadi muncul dalam tindakan individu setelah dibentuk oleh lingkungannya. Motif individu dalam melakukan sesuatu contohnya belajar dengan baik, dapat dikembangkan, diperbaiki, atau diubah melalui belajar dan latihan, dengan kata lain, melalui pengaruh lingkungan belajar yang kondusif menjadi salah satu faktor pendorong belajar anak didik.

5) Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar

Suasana yang menarik menyebabkan proses pembelajaran menjadi lebih bermakna. Sesuatu yang bermakna akan selalu diingat, dipahami, dan dihargai.

6) Adanya penghargaan dalam belajar

Pernyataan verbal atau penghargaan dalam bentuk lainnya terhadap perilaku yang baik atau hasil belajar siswa yang baik merupakan cara paling mudah dan efektif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa kepada hasil belajar yang lebih baik.

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia di MI/SD

a. Bahasa Indonesia

Sebagai makhluk sosial, manusia selalu berhubungan dan berkomunikasi dengan manusia lain. Media komunikasi paling efektif yang dipakainya adalah bahasa. Dengan menggunakan bahasa, mereka dapat menyatakan maksud, ide, pikiran, dan gagasannya. Dengan bahasa, kita bisa menyampaikan maksud, pikiran, dan gagasan yang akan dipahami oleh generasi ratusan tahun mendatang. Bila kita cermati lebih jauh, kita akan

menemukan fakta bahwa tidak ada satu profesi pun dalam kehidupan ini yang tidak membutuhkan bahasa sebagai alat komunikasi.

Bahasa merupakan alat komunikasi yang berfungsi sebagai penyalur informasi dari informan atau orang yang memberi informasi kepada orang yang menerima informasi, baik berupa tulisan ataupun lisan. Terdapat bermacam-macam bahasa yang berbeda di dunia. Perbedaan ini terjadi karena adanya perbedaan budaya dan daerah. Indonesia sendiri memiliki berbagai macam bahasa yang berbeda sesuai dengan suku dan budaya daerah masing-masing. Untuk menyatukan perbedaan yang ada, maka Indonesia memiliki bahasa persatuan yaitu bahasa Indonesia.

Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang ada dalam satuan pendidikan di Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang terdapat di semua satuan pendidikan Indonesia, mulai dari Sekolah Dasar (SD), Sekolah Menengah Pertama (SMP), Sekolah Menengah Atas (SMA), bahkan di Perguruan Tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia berupa pembelajaran yang mengajarkan peserta didik dalam berbahasa Indonesia yang baik dan benar, sesuai dengan tujuan dan fungsinya. Bahasa merupakan alat komunikasi, maka belajar bahasa berarti belajar berkomunikasi. Bahasa Indonesia di SD, merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat digunakan untuk mengembangkan aktivitas siswa. Pembelajaran bahasa Indonesia sendiri

memiliki tujuan yang tidak berbeda dengan tujuan pembelajaran yang lain, yakni untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.¹⁹

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar, diharapkan dapat mengarahkan peserta didik untuk menggali potensi yang ada di dalam dirinya, serta mendorong peserta didik untuk berpikir kritis, analitis, dan kreatif. Keberhasilan pembelajaran bahasa Indonesia ditandai dengan keberhasilan seorang guru dalam membawakan pembelajaran tersebut.

b. Ruang Lingkup Bahasa Indonesia di MI/SD

Hartati menjelaskan ruang lingkup bahasa Indonesia di MI/SD berdasarkan standar kompetensi terdiri atas.

1) Mendengarkan

Seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, bunyi, atau suara, bunyi bahasa, lagu, kaset, pesan, penjelasan, laporan, ceramah, khotbah, pidato, pembicaraan narasumber, dialog atau percakapan, pengumuman serta perintah yang didengar dengan memberikan respon secara tepat serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan mendengar hasil sastra berupa dongen, cerita anak-anak, cerita binatang, puisi anak, cerita rakyat, syair lagu, pantun dan menonton drama.

2) Berbicara

Seperti menggunakan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog, pesan, pengalaman, suatu proses, menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, Binatang, pengalaman, kegiatan sehari-hari, peristiwa, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan melisankan hasil sastra berupa dongeng, cerita anak, cerita rakyat, dan drama anak.

3) Membaca

Seperti membaca huruf, suku kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, tata tertib, pengumuman, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan membaca hasil sastra berupa dongen, cerita anak, cerita rakyat, dan drama anak. Kompetensi membaca juga diarahkan menumbuhkan budaya membaca.

¹⁹Muhammad Ali, Pembelajaran Bahasa Indonesia...hlm. 35

4) Menulis

Seperti menulis karangan naratif, dan non naratif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperlihatkan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.²⁰

c. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa Indonesia memiliki tujuan mengembangkan kemampuan peserta didik, yaitu.

- 1) Berkomunikasi efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku, baik secara lisan maupun tulis.
- 2) Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara.
- 3) Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan.
- 4) Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual serta kematangan emosional dan sosial.
- 5) Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa.
- 6) Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.²¹

B. Penelitian Yang Relevan

Penelitian yang relevan atau penelitian terdahulu merupakan kajian penelitian terhadap hasil penelitian. Adapun penelitian yang berhubungan dengan permasalahan yang peneliti angkat dalam penelitian ini, antara lain:

1. Penelitian Ifa Mursidah Hanum, yang berjudul: Upaya Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Islam Huda Kota Kediri Tahun Pelajaran 2021/2022. Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah untuk

²⁰Tatat Hartati, dkk, pendidikan bahasa dan sastra Indonesia di kelas rendah, (Bandung: UPL, 2006), hlm. 76-76

²¹Sri Satata Dan Devi Susawandari, *Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Mitra Wacana Media, 2012). Hlm. 40

mengetahui penggunaan media komik dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif dengan menggunakan metode deskriptif. Populasi pada penelitian ini adalah siswa kelas IV di SD Islam Huda Kota Kediri. Metode pengumpulan data menggunakan wawancara, observasi, angket, dan dokumentasi. Berdasarkan perlakuan yang diberikan peneliti melalui penggunaan media komik berdampak positif bagi siswa, menjadikan siswa juga lebih aktif, serta memberikan banyak pengetahuan dan lebih berimajinasi dengan penggunaan media komik. Ini terlihat dari hasil pelaksanaan prasiklus, siklus I dan siklus II. Pada prasiklus nilai tertinggi 100, nilai terendah yaitu 45 dan nilai rata-rata dengan persentase 45%. Siklus I nilai tertinggi 100 terendah yaitu 60 dan nilai rata-rata 82,14 dengan persentase 75%. Dan untuk siklus ke II nilai tertinggi 100, nilai terendah 70, nilai rata-rata 95,00 dengan nilai persentase 96%.²² Adapun persamaan penelitian Ifa Hanum dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah penggunaan media komik untuk melihat peningkatan motivasi belajar siswa. Perbedaan penelitian Ifa Hanum dengan penelitian yang akan peneliti teliti adalah penelitian Ifa Hanum juga melihat peningkatan hasil belajar siswa dengan penggunaan media komik, serta tempat penelitiannya. Ifa Hanum melakukan penelitian di SD Islam Huda Kota Kediri untuk melihat motivasi dan hasil belajar siswa. Peneliti akan melakukan penelitian di MIN 3 Labuhanbatu untuk melihat motivasi belajar

²²Ifa Mursidah Hanum, "Upaya Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Islam Huda Kota Kediri Tahun Pelajaran 2021/2022", *Skripsi* (Kediri: UIN Kediri, 2022).

siswa. Metode pengumpulan data pada penelitian Ifa Hanum ini adalah dengan observasi dan angket.

2. Windy Ayuningtias dalam skripsi yang berjudul: Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di SD Negeri 22 Perkebunan Teluk Panji Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah bagaimana penggunaan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar peserta didik pada pembelajaran tematik di SD Negeri 22 Perkebunan Teluk Panji Kabupaten Labuhanbatu Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (*classroom action research*). Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas III SD Negeri 22 Perkebunan Teluk Panji kabupaten Labuhanbatu Selatan.²³.Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu melihat peningkatan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media komik. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan butir soal sebagai instrumen tambahan untuk melihat hasil belajar siswa, sedangkan, penelitian yang dilakukan peneliti yaitu, penerapan media komik untuk melihat motivasi belajar siswa dengan menggunakan instrumen angket sebagai pengumpulan data.
3. Yolanda Putri Ani dalam skripsinya yang berjudul: Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Strategi *Critical Incident* Di SDN 100603 Sidadi II Kecamatan Batang

²³Windy ayuningtias, "Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di SD Negeri 22 Perkebunan Teluk Panji Kabupaten Labuhanbatu Selatan." *Skripsi* (Padangsidempuan: UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary, 2022).

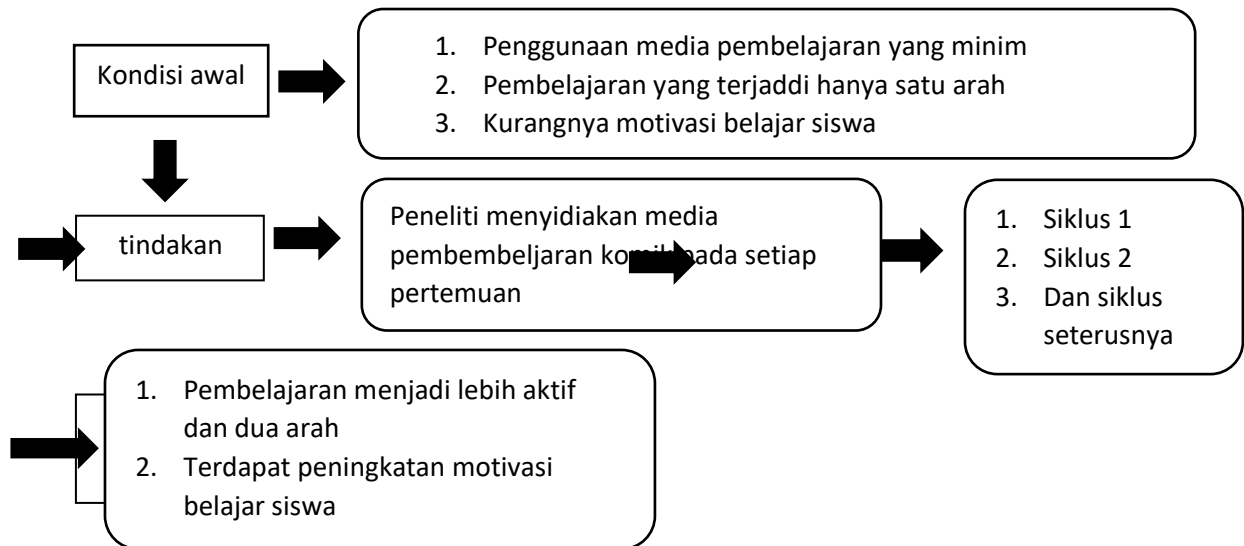
Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan. Masalah yang terdapat pada penelitian ini adalah melihat peningkatan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan strategi *critical incident* di SDN 100603 Sidadi II Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan. Penelitian ini merupakan penelitian Tindakan kelas (*classroom action research*). Populasi pada penelitian ini adalah siswa-siswi kelas V SDN 100603 Sidadi II Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan.²⁴ Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu melihat peningkatan motivasi belajar siswa. Perbedaannya adalah penelitian ini menggunakan strategi *critical incident* sebagai upaya peningkatan motivasi belajar siswa. Penelitian yang akan diteliti oleh peneliti yaitu penerapan media komik untuk melihat motivasi belajar siswa.

C. Kerangka Berpikir

Melihat kurangnya motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia yang dialami oleh siswa-siswi di MIN 3 Labuhanbatu, maka penelitian ini bertujuan untuk memberikan salah satu solusi yang dapat dilakukan oleh guru-guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa terkhusus pada pembelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini memilih untuk menggunakan media komik sebagai salah satu media yang memiliki pengaruh positif dalam meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia. Media pembelajaran komik dapat digunakan untuk menstimulus siswa agar lebih mandiri dalam

²⁴Yolanda Putri Ami, "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Strategi Critical Incident di SDN 100603 Sidadi II Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan." *Skripsi* (Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2022).

melakukan pembelajaran dan berimajinasi sehingga menemukan pengetahuan yang baru. Berdasarkan pendapat ini, peneliti yakin bahwa penerapan media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa kelas V MIN 3 Labuhanbatu. Adapun bagan kerangka berpikir, yaitu.



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

D. Hipotesis Tindakan

Hipotesis Tindakan pada penelitian ini adalah terdapat peningkatan motivasi belajar siswa melalui penerapan media pembelajaran komik pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas V MIN 3 Labuhanbatu.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilakukan di kelas V MIN 3 Labuhanbatu yang beralamat di Jalan Padang Bulan, Kecamatan Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu. Alasan peneliti memilih lokasi ini adalah melihat perkembangan zaman, maka akan banyak timbul masalah yang sulit dialami oleh guru, maka peneliti ingin meningkatkan motivasi belajar siswa tepatnya pada kelas V, agar tercipta generasi bangsa yang cerdas berasal dari kelas tersebut, untuk membantu guru agar lebih mudah menggunakan media pembelajaran ketika proses pembelajaran berlangsung agar siswa tidak bosan dan proses pembelajaran yang terjadi menyenangkan dan melibatkan seluruh warga kelas. Peneliti bekerja sama dengan guru wali kelas yang mengajar di kelas VB.

Waktu penelitian ini dilakukan mulai bulan Mei sampai dengan Oktober 2023

Tabel 3.1
Waktu penelitian

No	Bulan	Tahun	Deskripsi kegiatan
1	Januari	2023	Pengesahan Judul dan Pembimbing Skripsi
2	Maret – Mei	2023	Penyusunan Proposal
3	Juni – Juli	2023	Bimbingan Proposal
5	Agustus	2023	Seminar Proposal
6	September	2023	Penelitian
7	Oktober – November	2023	Bimbingan Skripsi
8	Desember	2023	Seminar Hasil Skripsi
9	Mei	2024	Sidang Munaqasyah

B.

C. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan peneliti untuk meneliti penggunaan media pembelajaran komik ini adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Bahasa Inggris merupakan awal adanya istilah penelitian tindakan, yaitu “*action research*.” Penelitian tindakan kelas, merupakan cara suatu kelompok dalam mengorganisasi suatu kondisi, yang dapat di dalamnya terdapat pelajaran tentang pengalaman mereka, dan menjadikan pengalaman mereka dapat diketahui oleh orang lain. Ada terdapat tiga keunggulan dalam penelitian tindakan kelas (PTK), yaitu.

1. Peneliti dapat melakukan saat bekerja, artinya tanpa perlu meninggalkan tempat bekerjanya.
2. *Treatment* dapat dilakukan peneliti yang diberikan kepada responden dalam penelitian.
3. Hasil dari *treatment* yang diberikan peneliti dapat dirasakan oleh responden.¹

Penelitian tindakan kelas juga diartikan sebagai sekelompok guru yang dapat diorganisasikan kondisi praktik pembelajaran mereka, belajar dari pengalaman mereka sendiri, mereka dapat mencoba suatu gagasan perbaikan dalam praktek pembelajaran mereka, terlihat pengaruh nyata dari upaya itu.²

Dapat disimpulkan bahwa penelitian tindakan kelas dapat membantu para guru dalam menghadapi persoalan yang terjadi di kelas, baik berhubungan dengan pemahaman materi, media maupun alat evaluasi. maka dari itu, guru melakukan tindakan-tindakan secara sistematis dan terarah dalam suatu proses pembelajaran.

¹Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2013), hlm. 20.

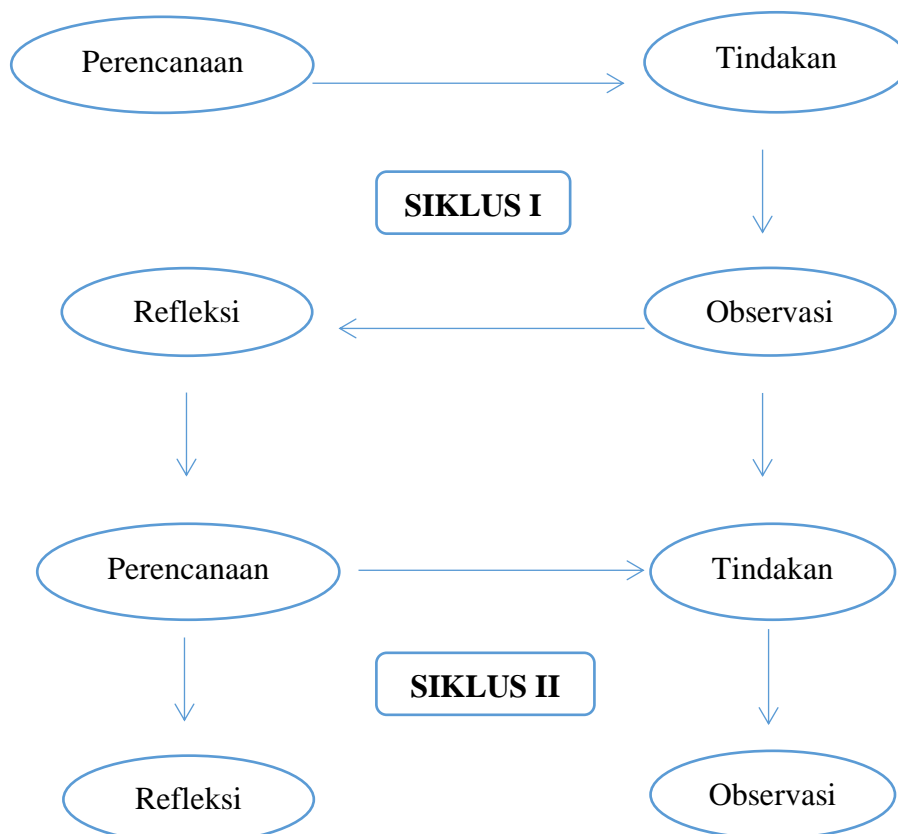
²Suharsimi Arikunto, *Penelitian Tindakan Kelas* (Jakarta: PT Bumi Aksara, n.d.), hlm. 58.

D. Latar dan Subjek Penelitian

Pada penelitian ini yang akan menjadi subjek adalah siswa Kelas VB di MIN 3 Labuhanbatu, yang berjumlah 27 siswa yang terdiri atas 12 orang laki-laki dan 15 orang perempuan. Penelitian ini ingin melihat bagaimana penerapan media komik dalam meningkatkan motivasi belajar siswa.

E. Prosedur Penelitian

Model yang digunakan dalam Penelitian Tindakan Kelas (PTK) oleh peneliti adalah model Lewin yaitu sebagai berikut.



Gambar 3.1
tahapan PTK modifikasi dari model Kurt Lewin

Model Lewin terdiri atas empat tahap yaitu perencanaan, tindakan, dan observasi. Proses yang dilakukan secara terus menerus dalam suatu putaran

disebut dengan pelaksanaan penelitian tindakan, yang terdiri dari 2 siklus. Adapun penelitian ini dilakukan melalui beberapa siklus yaitu sebagai berikut.

1. Siklus I

a. Tahap Perencanaan

Perencanaan adalah proses awal sebelum melaksanakan perbaikan pembelajaran sesuai dengan ide peneliti, kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah.

- 1) Menyiapkan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) sesuai dengan materi pelajaran yang diteliti, sesuai pada media pembelajaran komik.
- 2) Mempersiapkan media pembelajaran berupa komik edukasi.
- 3) Membuat lembar observasi untuk melihat bagaimana perkembangan siswa di dalam kelas.
- 4) Mempersiapkan lembar angket yang akan diberikan pada akhir siklus

b. Tahap Tindakan

Tindakan adalah suatu kelakuan yang akan dilaksanakan oleh peneliti, sesuai dengan perencanaan yang telah dirancang oleh peneliti sebelumnya. Kegiatannya berupa peneliti mengajar dengan menggunakan media pembelajaran komik, pada pembelajaran bahasa Indonesia sesuai dengan panduan RPP yang telah disusun sebelumnya.

c. Observasi

Observasi adalah cara yang dapat digunakan untuk mengetahui efektivitas dari proses pembelajaran yang berlangsung. Observasi juga merupakan suatu perilaku dimana adanya proses pengumpulan informasi,

dan data melalui pengamatan. Objek yang diamati adalah yang menjadi tujuan utama dalam penelitian.³ Adapun observasi yang dilaksanakan adalah.

- 1) Mengamati kegiatan siswa selama penelitian yang sedang berlangsung dalam penggunaan media pembelajaran komik dapat menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan membuat motivasi belajar siswa saat proses pembelajaran meningkat atau tidak.
- 2) Menilai motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik apakah ada peningkatan atau tidak.

d. Refleksi

Pada tahap ini hal yang dilakukan peneliti adalah mengumpulkan dan mengidentifikasi data yang diperoleh dari observasi untuk memunculkan perencanaan yang baru. Adapun hal yang akan direfleksikan adalah.

- 1) Melihat kekurangan yang terdapat pada saat tahap tindakan yang dilakukan sebagai bahan evaluasi.
- 2) Menganalisis motivasi belajar siswa yang berasal dari angket yang telah dikerjakan siswa.

Siklus berikutnya akan terus dilakukan sampai mencapai indikator keberhasilan tindakan apabila siklus I tidak mencapai indikator keberhasilan tindakan.

³Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi Dan Pengembangannya...* hlm. 51.

E. Sumber Data

Sumber data yang digunakan pada penelitian ini ada dua yaitu sumber data primer dan skunder. Sumber data primer adalah sebagai berikut.

1. Informasi dari guru kelas V MIN 3 Labuhanbatu.
2. Siswa kelas V MIN 3 Labuhanbatu.

Sumber data sekunder adalah sumber data tidak langsung yang dikumpulkan oleh peneliti melalui dari buku, jurnal, skripsi dan dokumen.⁴

F. Instrumen Pengumpulan Data

1. Observasi

Observasi adalah suatu perilaku dimana adanya proses pengumpulan informasi dan data melalui pengamatan. Objek yang diamati adalah hal yang menjadi tujuan utama dalam penelitian.⁵ Pada penelitian ini, aspek yang diamati adalah kegiatan yang dilakukan siswa pada saat proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik. Adapun yang hal yang diamati pada kegiatan siswa adalah.

- a. Keaktifan Siswa

Pada keaktifan siswa, hal yang diamati adalah keaktifan dalam mencari hal yang tidak diketahuinya dan bertanya. Keaktifan siswa mencatat materi pelajaran pada media komik, serta keaktifan siswa berperan dalam mengerjakan soal-soal.

⁴Helmina Batubara, "Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Metode *Full Costing* Pada Pembuatan Etalase Kaca dan Alumunium di UD. Istana Alumunium Manado," 2013, hlm. 220.

⁵Sukardi, *Metode Penelitian Pendidikan...*, hlm. 51.

b. Perhatian Siswa

Pada perhatian siswa, hal yang diamati adalah bagaimana semangat siswa dalam mengikuti pelajaran. Hal lain yang juga diamati dalam perhatian siswa, yaitu apakah siswa memperhatikan penjelasan guru, apakah siswa membaca media komik, dan tidak ribut serta tenang.

Memahami Tugas

Aspek yang diamati adalah siswa memperhatikan penjelasan guru, mencari jawaban dengan benar, dan menanggapi pertanyaan teman dan guru.

2. Lembar Angket Kuesioner

Angket kuesioner adalah metode pengumpulan data, instrumennya disebut sesuai dengan nama metodenya. Bentuk lembar angket dapat berupa sejumlah pertanyaan dan pernyataan tertulis, tujuannya untuk memperoleh informasi dari responden tentang apa yang ia alami dan ketahuinya.⁶

Menurut sugiyono, kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya. Kuesioner merupakan teknik pengumpulan data yang efisien bila peneliti tahu dengan pasti variabel yang akan diukur dan tahu apa yang bisa diharapkan dari responden.⁷

Lembar angket yang digunakan dalam penelitian ini diisi langsung oleh responden dengan memberikan tanda centang pada pilihan jawaban yang

⁶Sandu Siyoto, dan M. Ali Sodik, dasar metode penelitian, (Yogyakarta: literasi media publishing, 2015), hlm.79

⁷Sugiyono, Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D, (bandung: alfabeta, 2017), hlm. 199

dianggap tepat. Pada setiap pernyataan memiliki nilai skor sesuai dengan ketentuan berikut.

- a. Nilai skor positif
 - 1) Skor 5 untuk jawaban Sangat Setuju (SS)
 - 2) Skor 4 untuk jawaban Setuju (S)
 - 3) Skor 3 untuk jawaban Kurang setuju (KS)
 - 4) Skor 2 untuk jawaban Tidak Setuju (TS)
 - 5) Skor 1 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (STS)
- b. Nilai skor negatif
 - 1) Skor 5 untuk jawaban Sangat Tidak Setuju (SS)
 - 2) Skor 4 untuk jawaban Tidak Setuju (S)
 - 3) Skor 3 untuk jawaban Kurang setuju (KS)
 - 4) Skor 2 untuk jawaban Setuju (TS)
 - 5) Skor 1 untuk jawaban Sangat Setuju (STS)
- c. Kisi-Kisi Angket

Adapun kisi-kisi angket yang digunakan dalam lembar angket ini berdasarkan indikator motivasi belajar, sebagai berikut.

Tabel 3.2
Kisi-kisi Anket Motivasi Belajar

NO	INDIKATOR	NO. ITEM	Item Positif	Item negatif	Jumlah Item
1	Hasrat dan Keinginan berhasil	1, 2, 3	1,2	3	3
2	Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	4, 5, 6, 7	4, 5	6, 7	4
3	Harapan dan cita-cita	8, 9, 10, 11	8, 9, 10	11	4

4	Kegiatan pembelajaran yang menarik	12, 13, 14, 15	12, 13	14, 15	4
5	Lingkungan belajar	16, 17, 18, 19	16, 17	18, 19	4
6	Penghargaan	20	1		1

G. Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data

Diterima atau tidaknya hasil penelitian disebut dengan kredibilitas. Berikut kriteria untuk menilai penelitian ini adalah perpanjang penelitian, triangulasi, pengecekan anggota dan kecukupan referensi. Cara memperoleh tingkat kepercayaan hasil penelitian, yaitu.

1. Memperpanjang Masa Observasi

Memperpanjang masa observasi untuk memungkinkan peningkatan derajat kepercayaan data yang dikumpulkan.

2. Triangulasi Sumber

Triangulasi sumber merupakan teknik pengumpulan data yang merupakan pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain. Dengan cara wawancara dengan guru kelas, kemudian kepala sekolah sehingga diperoleh informasi yang valid dan selanjutnya dengan metode dokumentasi.

3. Pengecekan Anggota atau subjek

Pengecekan anggota atau subjek yang diteliti yaitu siswa kelas V MIN 3 Labuhanbatu, melalui kegiatan informal. Peneliti *mereview* kembali data yang sudah didapatkan, sehingga anggota atau subjek dapat memberikan tanggapan atau tambahan data.

4. Kecukupan referensi

Kecukupan referensi terkait dengan dokumentasi penelitian seperti buku, jurnal atau sumber lainnya. Dokumentasi ini dapat digunakan untuk membandingkan hasil yang diperoleh dengan kritik yang telah terkumpul. Bahan-bahan yang tercatat atau terekam dapat digunakan sebagai patokan untuk menguji sewaktu diadakan analisis dan penafsiran data.

Berdasarkan langkah-langkah yang dilaksanakan dalam teknik menjamin keabsahan data, maka teknik menjamin keabsahan data yang dipakai dalam pembahasan penelitian ini adalah perpanjangan waktu penelitian, ketekunan pengamatan, triangulasi, dan kecukupan referensi.

H. Teknik Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data kedalam pola, kategori dan satuan uraian dasar, sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data. Analisis data dalam penelitian ini yaitu dengan merefleksi hasil observasi, wawancara, dan angket.

1. Analisis data kualitatif

Data kualitatif adalah data yang berhubungan dengan kualitas tertentu seperti baik, kurang baik, kurang. Data yang diperoleh dalam penelitian ini berasal dari data kualitatif, berupa hasil observasi kegiatan siswa dalam pembelajaran, materi yang disampaikan, serta hal yang berhubungan dengan proses pembelajaran dan pemahaman terhadap materi. Analisis motivasi

belajar siswa dilakukan dengan cara membandingkan keadaan awal siswa dengan keadaan setelah siklus I dan siklus II.

2. Analisis Data Kuantitatif.

Data kuantitatif adalah data yang bisa diolah dengan perhitungan statistik. Data yang demikian disimbolkan dengan jumlah secara kuantitas yang berupa angka-angka. Adapun data kuantitatif dalam penelitian ini berupa nilai persentase angket motivasi belajar siswa kelas V MIN 3 Labuhanbatu. Berikut ini rumus analisis data dalam penelitian ini.

a. Rumus Skor Rata-Rata Motivasi Belajar Siswa

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

Dengan : \bar{X} = nilai rata-rata
 $\sum X$ = jumlah skor siswa
 N = Jumlah siswa

b. Rumus Persentase Skor Motivasi Belajar Siswa

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Hasil angket motivasi belajar siswa dapat dibuat daftar distribusi frekuensi dengan panjang kelas yang sama. Menurut Sugiyono (2019: 146-147), jawaban dari setiap item instrumen pada skala likert menggunakan kualitatif dari sangat positif sampai sangat negatif.⁸ Peneliti menggolongkan kategori motivasi belajar siswa menjadi 5 kategori yaitu: sangat tinggi, tinggi, sedang, rendah, dan sangat rendah.

⁸Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 146-147

Pedoman dalam membuat tabel kategori motivasi belajar siswa didasarkan pada jumlah skor jawaban siswa yang diperoleh dari nilai maksimal (ideal) = 5 (skor tertinggi) x 20 (item pernyataan) = 100. Nilai minimal 1 (skor terendah) x 20 (pernyataan) = 20, rentang = 100 – 20 = 80, dan panjang kelas = $\frac{80}{5} = 16$.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Deskripsi Data Hasil Penelitian

Pada bab ini akan dideskripsikan data hasil penelitian dan pembahasan. Data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen yang sudah valid. Validasi instrumen dilakukan dengan cara berkonsultasi dengan guru kelas VB MIN 3 Labuhanbatu. Berikut deskripsi data hasil penelitian.

1. Kondisi Awal

Sebelum penelitian ini dilaksanakan, pada jum'at 8 September 2023, peneliti mengadakan pertemuan dengan guru kelas VB MIN 3 Labuhanbatu, untuk meminta izin persetujuan melaksanakan penelitian ini. Dalam pertemuan itu, peneliti menyampaikan tujuan untuk melaksanakan penelitian di sekolah tersebut. Peneliti juga meminta bantuan kepada guru kelas VB MIN 3 Labuhanbatu untuk membantu penulis dalam mendapatkan informasi atau data-data tentang sekolah yang diperlukan dalam penelitian ini.

Penelitian tindakan ini dilaksanakan di MIN 3 Labuhanbatu, kecamatan Rantau Utara, Kabupaten Labuhanbatu. Subjek dari penelitian ini adalah siswa kelas VB yang berjumlah 27 siswa, yang terdiri dari siswa laki-laki berjumlah 12 siswa dan siswa Perempuan berjumlah 15 siswa. Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia di MIN 3 Labuhanbatu, khususnya di kelas VB belum sesuai dengan yang diharapkan. Siswa belum mampu untuk menghubungkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan kehidupan sehari-hari. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan peneliti, bahwa siswa cenderung kurang

termotivasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini disebabkan oleh, pemahaman siswa yang menganggap bahasa Indonesia tidak terlalu penting dalam kehidupan sehari-hari serta penggunaan bahasa Indonesia tidak terlalu penting dalam lingkungan mereka dan siswa cenderung memiliki pola pikir yang salah sehingga motivasi belajar siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia semakin menurun.

Selain itu, siswa juga mengalami kesulitan dalam mengungkapkan pendapat mereka dikarenakan banyak siswa yang masih malu bahkan tidak berani. Sehingga, hal ini berdampak negatif terhadap motivasi belajar siswa. Siswa lebih menyukai pembelajaran lain dari pada pembelajaran bahasa Indonesia. Dalam hal ini, guru memiliki peranan yang sangat penting untuk menciptakan proses pembelajaran yang dapat meningkatkan motivasi belajar siswa terhadap materi pembelajaran bahasa Indonesia yang akan dipelajari.

Melihat hal ini, maka peneliti tertarik untuk menerapkan media pembelajaran komik, yang menghubungkan materi pembelajaran dengan kehidupan sehari-hari, dalam upaya peningkatan motivasi belajar siswa. Dengan adanya media pembelajaran komik, siswa akan menyadari bahwa pembelajaran bahasa Indonesia sangat penting dan menyenangkan, karena ada kaitannya dengan kehidupan sehari-hari.

Peneliti juga mengambil data tentang motivasi belajar siswa untuk menentukan motivasi belajar siswa, menggunakan angket pada tahap awal/prasiklus. Nilai yang di peroleh berdasarkan hasil angket yang akan disebar, kemudian akan dianalisis menggunakan rumus seperti berikut.

$$\text{Nilai} = \frac{\text{nilai rata-rata}}{\text{skor maksimal}} \times 100$$

Adapun kriteria keberhasilan motivasi belajar siswa dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.1
Kriteria Keberhasilan Motivasi Belajar Siswa

Interval	Kategori
81-100	Sangat Tinggi
65-80	Tinggi
49-64	Sedang
33-48	Rendah
16-32	Sangat rendah

Berdasarkan angket yang disebar, ditemukan masih terdapat siswa yang memiliki motivasi belajar siswa yang rendah. Adapun hasil angket motivasi:

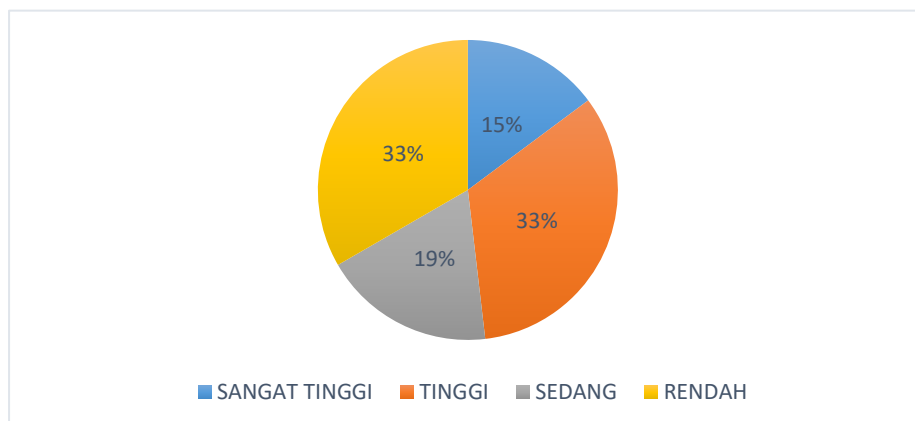
Tabel 4.2
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Prasiklus

No	Nama Siswa	Jumlah	Kategori
1	Adelina Joli	47	Rendah
2	Ahamad Razaki Arkan Nst	43	Rendah
3	Aldi Syahputra	92	Sangat tinggi
4	Arrajul Al Azizi	61	Sedang
5	Aufa Al Shafa Lumbatombing	49	Rendah
6	Deby Meyana Ginting	36	Rendah
7	Hafiz Ragil Yusuf Pohan	41	Rendah
8	Halilah Nafeezah	71	Tinggi
9	Hexsa Darma	68	Tinggi
10	Irdia Fakhira Hannifah	71	Tinggi
11	Jihan Salsabila	95	Sangat tinggi
12	Khairul Akmal Dalimunthe	76	Tinggi
13	M. Gilang Pradipta	47	Rendah
14	M. Yafi Shihab	65	Tinggi
15	Muhammad Farhan Anshar P	45	Rendah
16	Muhammad Hafiz Al Fiansyah	65	Sedang
17	Muhammad Syafiq Nasution	41	Rendah

No	Nama Siswa	Jumlah	Kategori
18	Naufal Fakhiriza	49	Sedang
19	Naura Salsabiluna Sagala	82	Tinggi
20	Nur Apriliani Zahra	66	Tinggi
21	Putri Aisyah	53	Sedang
22	Rifi Hakim Sulaiman Harahap	67	Tinggi
23	Rifqi Rijalul Aldi Rambe	86	Sangat tinggi
24	Said Al Islami Natama Hsb	48	Rendah
25	Zuyyin Azzahra	49	Rendah
26	M. Hatta	47	Rendah
27	Tafazzul Anwar Hasibuan	65	Tinggi
JUMLAH		1625	
RATA-RATA		60.18518519	
PERSENTASE SKOR PROLEHAN		60%	
KETERANGAN		SEDANG	

Berdasarkan angket pada prasiklus yang diperoleh, terdapat 4 siswa yang termasuk kategori sangat tinggi dengan persentase 15%, 9 siswa termasuk kategori tinggi dengan persentase 33%, sedangkan kategori sedang terdapat 5 siswa dengan persentase 19%, dan 9 siswa termasuk kategori rendah dengan persentase 33%.

Dari hasil pengamatan penelitian pada prasiklus maka diperoleh data sebagai berikut:



Gambar 4.1
Persentase Prasiklus

Berdasarkan hasil angket yang didapat pada prasiklus terdapat motivasi belajar siswa berada pada kategori sedang dengan rata-rata 60,1. Dalam hal ini tentu masih menjadi masalah yang dilihat dari hasil angket motivasi belajar siswa. Maka, peneliti dan guru kelas VB MIN 3 Labuhanbatu sepakat untuk melaksanakan penelitian tindakan kelas untuk meningkatkan motivasi belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik pada pembelajaran bahasa Indonesia.

2. Siklus I

a. Pertemuan I

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I, peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan sebagai berikut.

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Menyiapkan media pembelajaran komik yang dapat membantu pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- c) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan untuk mengetahui aktivitas siswa pada proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran komik.

- d) Menyiapkan dan menyusun angket motivasi belajar siswa untuk mengukur peningkatan pada motivasi belajar siswa pada setiap siklusnya.

2) Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan, pertemuan I pada siklus I ini dilaksanakan pada hari selasa, 12 september 2023 dengan materi iklan yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran komik. Adapun tindakan yang dilakukan meliputi Langkah-langkah sebagai berikut.

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan menanyakan kabar, kemudian guru meminta siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
- (2) Guru meminta siswa menyanyikan lagu wajib sebagai penumbuh rasa nasionalisme
- (3) Guru memeriksa kesiapan peeserta didik, dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapian pakaian serta mengecek posisi duduk peserta didik
- (4) Guru memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa sebelum melaksanakan pembelajaran. Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari.

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru membagikan media pembelajaran kepada siswa. Kemudian, siswa membaca komik tersebut sekitar 15 menit

(2) Siswa menanyakan hal yang tidak dimengerti yang ada di media pembelajaran komik.

(3) Guru meminta siswa untuk mencatat hal penting yang terdapat dalam media pembelajaran komik. Kemudian, guru meminta siswa mengamati dan mencatat hal-hal penting yang terdapat dalam di dalam contoh iklan yang dibawa oleh guru.

(4) Siswa membacakan hasil pengamatannya di depan kelas.

c) Penutup

(1) Salah satu siswa menyimpulkan pelajaran hari ini

(3) Guru meminta siswa untuk mengajak peserta didik berdoa

(2) Guru memberikan salam penutup

3) Pengamatan (Observasi)

Dalam melaksanakan pengamatan, guru bertindak sebagai pengamat untuk mengamati aktivitas siswa selama penelitian berlangsung. Lembar pengamatan ini berbentuk lembar observasi yang dibuat untuk memperoleh salah satu jenis data pendukung. Lembar observasi memuat sepuluh aspek yang diamati dalam aktivitas siswa.

Pedoman observasi yaitu menggunakan tanda *checklist* pada lembar observasi. Tanda checklist tersebut berguna untuk menentukan penilaian dalam aktivitas belajar siswa. Penilaian observasi menggunakan rumus berikut.

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

Adapun kategori skor perolehan aktivitas siswa dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.3
Kategori Skor Aktivitas Siswa

Interval	Kriteria
40 - 50	sangat baik
32 - 39	Baik
24 - 31	Cukup
16 - 23	Kurang
8 - 15	sangat kurang

Data observasi siswa selama siklus 1 pertemuan 1 dapat dilihat dalam tabel berikut.

Tabel 4.4
Hasil Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan 1

NO	Aspek Yang Diamati	Skor
1	Siswa bersemangat dalam memulai pembelajaran	58
2	Siswa mengetahui topik pembelajaran pada saat proses pembelajaran	53
3	Siswa membaca media pembelajaran komik yang diberikan guru	65
4	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru	48
5	Siswa mengamati media cetak iklan yang diberikan guru	60
6	Siswa menuliskan hasil pengamatan di buku	56
7	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru	50
8	Siswa membaca hasil pengamatannya	50
9	Siswa memberikan apresiasi kepada temannya yang sudah membacakan hasil pengamatannya	56
10	Siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran yang didapat	80
JUMLAH		576
RATA-RATA		21,33
PESENTASE		43%
KATEGORI		CUKUP

Berdasarkan tabel 4.2 di atas, jumlah persentase yang diperoleh pada aktivitas siswa kelas VB selama proses pembelajaran pertemuan I adalah 576, sehingga diperoleh skor rata-rata 21,33 dengan persentase 43%. Hal ini sesuai dengan kategori skor aktivitas siswa yang diperoleh termasuk kategori cukup. Dalam hal ini, walaupun kategori skor aktivitas siswa dalam kategori cukup, akan tetapi masih belum memenuhi target yang ingin dicapai oleh peneliti.

b. Pertemuan II

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I, peneliti merancang tindakan yang dilakukan sebagai berikut.

Pada tahap perencanaan tindakan siklus I, peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan sebagai berikut.

- a) Menyusun rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) yang akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Menyiapkan media pembelajaran komik yang dapat membantu pada saat proses pembelajaran berlangsung.
- c) Menyusun dan menyiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran pada setiap pertemuan untuk mengetahui aktivitas siswa pada proses pembelajaran bahasa Indonesia menggunakan media pembelajaran komik.

- d) Menyiapkan dan menyusun angket motivasi belajar siswa untuk mengukur peningkatan pada motivasi belajar siswa pada setiap siklusnya.

2) Tindakan

Pelaksanaan siklus I dilakukan dalam dua kali pertemuan, pertemuan I pada siklus I ini dilaksanakan pada hari Senin, 18 September 2023 dengan materi iklan yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran komik. Adapun tindakan yang dilakukan meliputi langkah-langkah sebagai berikut.

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan menanyakan kabar. Setelah berdoa guru meminta siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
- (2) Guru meminta siswa menyanyikan lagu wajib sebagai penumbuh rasa nasionalisme
- (3) Guru memeriksa kesiapan peserta didik, dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapian pakaian serta, mengecek posisi duduk peserta didik
- (4) Guru memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa sebelum melaksanakan pembelajaran. Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari

b) Kegiatan Inti

- (1) Guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu mengenai iklan

- (2) Guru meminta siswa mengingat media komik yang telah dibaca pada pembelajaran sebelumnya.
- (3) Guru meminta siswa bertanya hal yang tidak dimengerti tentang pembelajaran hari ini.
- (4) Guru menjawab pertanyaan siswa. Kemudian, menyuruh siswa untuk mencatat penjelasan dari guru

c) Penutup

- (1) Salah satu siswa menyimpulkan Pelajaran hari ini
- (3) Guru meminta siswa untuk mengajak peserta didik berdoa
- (2) Guru memberikan salam penutup.

3) Pengamatan (observasi)

Hasil dari pada siklus I pada pertemuan II diperoleh kegiatan pembelajaran sudah berlangsung dengan baik. Dalam melaksanakan pengamatan guru bertindak sebagai pengamat untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung yaitu penerapan media komik pada kelas VB MIN 3 Labuhanbatu.

Tabel 4.5
Hasil Observasi Siswa Siklus 1 Pertemuan II

NO	Aspek Yang Diamati	Jumlah skor
1	Siswa bersemangat dalam memulai pembelajaran	81
2	Siswa mengetahui topik pembelajaran pada saat proses pembelajaran	96
3	Siswa membaca media pembelajaran komik yang diberikan guru	95
4	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru	74
5	Siswa mengamati media cetak iklan yang diberikan guru	93

NO	Aspek Yang Diamati	Jumlah skor
6	Siswa menuliskan hasil pengamatan di buku	97
7	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru	99
8	Siswa membaca hasil pengamatannya	76
9	Siswa memberikan apresiasi kepada temannya yang sudah membacakan hasil pengamatannya	89
10	Siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran yang didapat	88
JUMLAH		888
RATA-RATA		32,88889
PERSENTASE		66%
KATEGORI		BAIK

Berdasarkan tabel di atas, jumlah skor penilaian yang diperoleh pada aktivitas siswa kelas VB selama proses pembelajaran pada siklus I pertemuan ke II adalah 888, dengan nilai rata-rata 32,88889 dengan persentase 66%. Hal ini sesuai dengan kategori skor aktivitas siswa yang diperoleh termasuk dalam kategori baik.

4) Refleksi

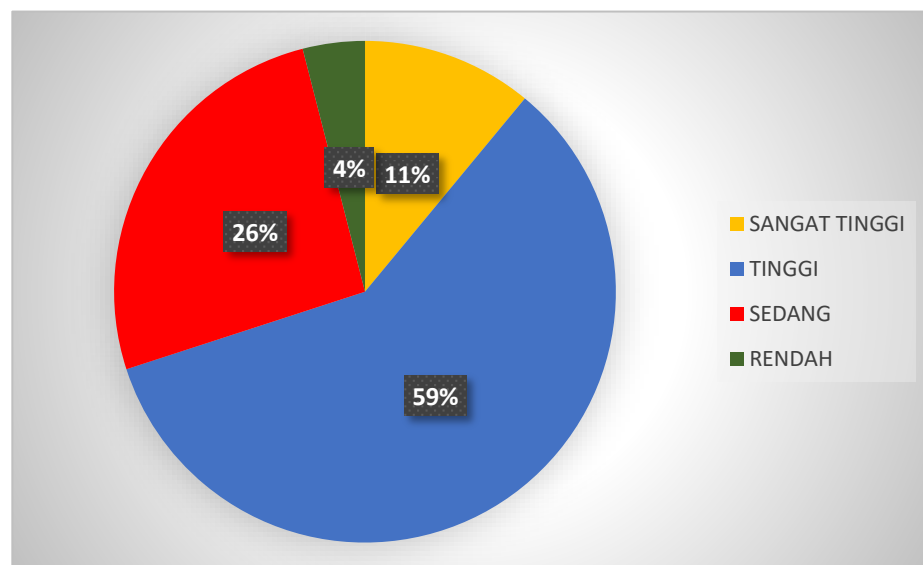
Refleksi pada siklus I ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Dalam hal ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk memperbaiki pada tindakan yang berikutnya. Adapun refleksi dari siklus I pada pertemuan I dan II, dapat dilihat dari hasil angket motivasi yang masih termasuk dalam kategori rendah dan belum sesuai dengan harapan yang ingin dicapai. Hasil angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.6
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Siklus I

No	Nama Siswa	Skor
1	Adelina Joli	72
2	Ahamad Razaki Arkan Nst	56
3	Aldi Syahputra	80
4	Arrajul Al Azizi	64
5	Aufa Al Shafa Lumbatombing	61
6	Deby Meyana Ginting	76
7	Hafiz Ragil Yusuf Pohan	76
8	Halilah Nafeezah	73
9	Hexsa Darma	75
10	Irdia Fakhira Hannifah	69
11	Jihan Salsabila	72
12	Khairul Akmal Dalimunthe	59
13	M. Gilang Pradipta	75
14	M. Yafi Shihab	58
15	Muhammad Farhan Anshar P	80
16	Muhammad Hafiz Al Fiansyah	80
17	Muhammad Syafiq Nasution	90
18	Naufal Fakhiriza	81
19	Naura Salsabiluna Sagala	75
20	Nur Apriliani Zahra	80
21	Putri Aisyah	77
22	Rifi Hakim Sulaiman Harahap	79
23	Rifqi Rijalul Aldi Rambe	60
24	Said Al Islami Natama Hsb	59
25	Zuyyin Azzahra	76
26	M. Hatta	46
27	Tafazzul Anwar Hasibuan	89
Jumlah Skor		1938
Jumlah Skor Rata-Rata		71.778
Persentase		72%
Keterangan		TINGGI

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil angket motivasi belajar siswa sudah meningkat dari prasiklus. Terdapat 3 siswa termasuk kategori sangat tinggi dengan persentase 11%, 16 siswa dengan kategori

tinggi dan persentasenya mencapai 59%, kemudian terdapat 7 siswa termasuk kategori sedang dengan persentase 26%, 1 siswa termasuk kategori rendah dengan persentase 4%.



Gambar 4.2
Persentase Pada Siklus I

Dari gambar diagram di atas, bahwa motivasi belajar siswa pada siklus I terdapat peningkatan dari prasiklus, yang dilihat berdasarkan rata-rata perolehan kelas, yaitu sebesar 60,185 menjadi 71,778. Dalam hal ini, peneliti melihat bahwa hasil dari siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan penelitian yaitu 75%, maka peneliti memutuskan untuk melanjutkan penelitian pada siklus II.

3. Siklus II

a. Pertemuan I

1) Perencanaan

Rencana pada siklus II ini hampir sama dengan perencanaan pada siklus II, pelaksanaan siklus II dilakukan dengan memperhatikan refleksi

sebelumnya. Berdasarkan pada siklus I maka tahap perencanaan siklus II, peneliti merancang tindakan yang akan dilakukann yaitu.

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP ini akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai pembantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan perbaikan refleksi pada siklus sebelumnya.
- c) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi aktivitas siswa untuk setiap pertemuan di kelas VB.
- d) Menyusun dan mempersiapkan angket motivasi belajar siswa.

2) Tindakan

Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan, pertemuan I pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 25 September 2023 dengan materi Iklan pada yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran komik. Adapun tindakan yang dilakukan meliputi Langkah-langkah sebagai berikut.

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan menanyakan kabar, kemudian guru meminta siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.
- (2) Guru meminta siswa menyanyikan lagu wajib sebagai penumbuh rasa nasionalisme

- (3) Guru memeriksa kesiapan peserta didik, dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapian pakaian serta mengecek posisi duduk peserta didik
 - (4) Guru memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa sebelum melaksanakan pembelajaran. Guru memberitahukan materi yang akan dipelajari
- b) Kegiatan Inti
- (1) Guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu mengenai iklan
 - (2) Guru meminta siswa mengingat media komik yang telah dibaca pada pembelajaran sebelumnya.
 - (3) Guru meminta siswa bertanya hal yang tidak dimengerti tentang pembelajaran hari ini.
 - (4) Guru menjawab pertanyaan siswa. Kemudian, menyuruh siswa untuk mencatat penjelasan dari guru
- c) Penutup
- (1) Salah satu siswa menyimpulkan pelajaran hari ini
 - (3) Guru meminta siswa untuk mengajak peserta didik berdoa
 - (2) Guru memberikan salam penutup.
- 3) Pengamatan (observasi)

Hasil dari pada siklus II pada pertemuan I diperoleh kegiatan pembelajaran sudah berlangsung dengan baik. Dalam melaksanakan pengamatan guru bertindak sebagai pengamat untuk mengamati proses

pembelajaran yang berlangsung yaitu penerapan media komik pada kelas VB MIN 3 Labuhanbatu.

Tabel 4.7
Hasil Observasi Pada Siklus II Pertemuan I

NO	Aspek Yang Diamati	Jumlah skor
1	Siswa bersemangat dalam memulai pembelajaran	81
2	Siswa mengetahui topik pembelajaran pada saat proses pembelajaran	97
3	Siswa membaca media pembelajaran komik yang diberikan guru	98
4	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru	84
5	Siswa mengamati media cetak iklan yang diberikan guru	99
6	Siswa menuliskan hasil pengamatan di buku	103
7	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru	105
8	Siswa membaca hasil pengamatannya	90
9	Siswa memberikan apresiasi kepada temannya yang sudah membacakan hasil pengamatannya	93
10	Siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran yang didapat	91
JUMLAH		941
RATA-RATA		34.85185
PERSENTASE		70%
KATEGORI		BAIK

Berdasarkan tabel di atas, persentase yang diperoleh pada aktivitas siswa kelas V selama proses pembelajaran terdapat peningkatan, jumlah skor rata-rata dari pertemuan ke I pada siklus II adalah 32,88 dengan persentase 66% meningkat menjadi 34,85 dan persentase 70% termasuk dalam kategori baik.

b. Pertemuan II

1) Perencanaan

Pada tahap perencanaan tindakan kelas pada siklus II, peneliti merancang tindakan yang akan dilakukan sebagai berikut.

- a) Menyusun Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). RPP ini akan digunakan sebagai acuan dalam pelaksanaan pembelajaran yang akan dilaksanakan.
- b) Mempersiapkan media pembelajaran yang akan digunakan sebagai pembantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dengan perbaikan refleksi pada siklus sebelumnya.
- c) Menyusun dan mempersiapkan lembar observasi pelaksanaan pembelajaran untuk setiap pertemuan di kelas VB untuk mengetahui aktifitas siswa pada saat proses pembelajaran.
- d) Menyusun dan mempersiapkan angket motivasi belajar siswa.

2) Tindakan

Pelaksanaan siklus II dilakukan dalam dua kali pertemuan, pertemuan I pada siklus II ini dilaksanakan pada hari Senin, 27 September 2023 dengan materi Iklan pada yang dikemas dalam bentuk media pembelajaran komik. Adapun tindakan yang dilakukan meliputi Langkah-langkah sebagai berikut.

a) Pendahuluan

- (1) Guru memberikan salam dan menanyakan kabar, kemudian guru meminta siswa berdoa yang dipimpin oleh ketua kelas.

- (2) Guru meminta siswa menyanyikan lagu wajib sebagai penumbuh rasa nasionalisme
 - (3) Guru memeriksa kesiapan peserta didik, dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapian pakaian serta mengecek posisi duduk peserta didik
 - (4) Guru memberikan motivasi dan semangat belajar kepada siswa sebelum melaksanakan pembelajaran. Serta guru memberitahukan materi yang akan dipelajari
- b) Kegiatan Inti
- (1) Guru menjelaskan materi pembelajaran yaitu mengenai iklan
 - (2) Guru meminta siswa mengingat media komik yang telah dibaca pada pembelajaran sebelumnya.
 - (3) Guru meminta siswa bertanya hal yang tidak dimengerti tentang pembelajaran hari ini.
 - (4) Guru menjawab pertanyaan siswa. Kemudian, menyuruh siswa untuk mencatat penjelasan dari guru
- c) Penutup
- (1) Salah satu siswa menyimpulkan Pelajaran hari ini
 - (3) Guru meminta siswa untuk mengajak peserta didik berdoa
 - (2) Guru memberikan salam penutup.
- 3) Pengamatan (observasi)

Hasil dari pada siklus II pada pertemuan II diperoleh kegiatan pembelajaran sudah berlangsung dengan baik. Dalam melaksanakan

pengamatan guru bertindak sebagai pengamat untuk mengamati proses pembelajaran yang berlangsung yaitu penerapan media komik pada kelas VB MIN 3 Labuhanbatu.

Tabel 4.8
Tabel Hasil Obssevasi Pada Siklus II Pertemuan Ke 2

NO	Aspek Yang Diamati	Jumlah skor
1	Siswa bersemangat dalam memulai pembelajaran	99
2	Siswa mengetahui topik pembelajaran pada saat proses pembelajaran	117
3	Siswa membaca media pembelajaran komik yang diberikan guru	104
4	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru	93
5	Siswa mengamati media cetak iklan yang diberikan guru	105
6	Siswa menuliskan hasil pengamatan di buku	110
7	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru	110
8	Siswa membaca hasil pengamatannya	97
9	Siswa memberikan apresiasi kepada temannya yang sudah membacakan hasil pengamatannya	102
10	Siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran yang didapat	100
JUMLAH		1037
RATA-RATA		38.407 41
PERSENTASE		77%
KATEGORI		BAIK

Berdasarkan tabel di atas, persentase yang diperoleh pada aktivitas siswa kelas V selama proses pembelajaran terdapat peningkatan, jumlah skor rata-rata dari pertemuan ke I pada siklus II adalah 34,85 dengan persentase 70% meningkat menjadi 38,40 dan persentase 77% termasuk dalam kategori baik.

4) Refleksi

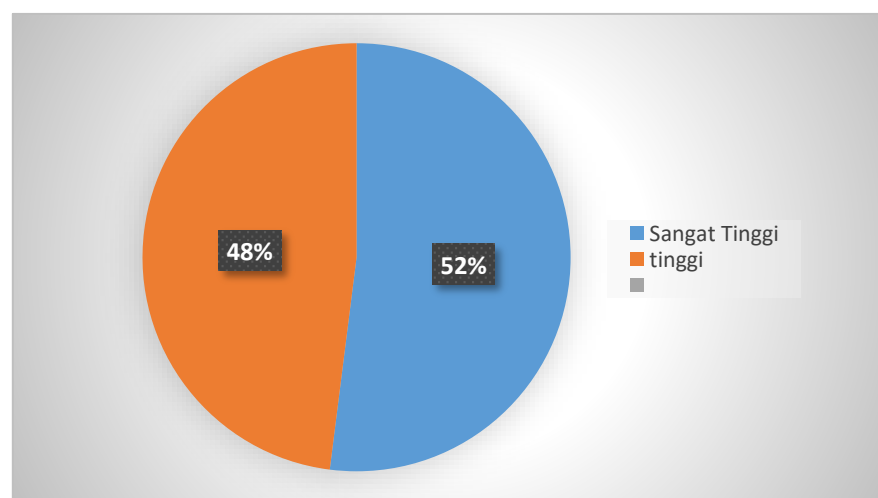
Refleksi pada siklus II ini bertujuan untuk mengetahui tingkat keberhasilan dari pembelajaran yang sudah dilakukan. Dalam hal ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap beberapa tindakan yang telah diterapkan untuk memperbaiki pada tindakan yang berikutnya. Adapun refleksi dari siklus II pada pertemuan I dan II, dapat dilihat dari hasil angket motivasi yang sudah termasuk dalam kategori sangat tinggi dan sudah sesuai dengan harapan yang ingin dicapai. Hasil angket motivasi belajar dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 4.9
Hasil Angket Motivasi Belajar Siswa Pada Siklus II

No	Nama Siswa	Skor
1	Adelina Joli	77
2	Ahamad Razaki Arkan Nst	88
3	Aldi Syahputra	88
4	Arrajul Al Azizi	79
5	Aufa Al Shafa Lumbatombing	85
6	Deby Meyana Ginting	78
7	Hafiz Ragil Yusuf Pohan	85
8	Halilah Nafeezah	79
9	Hexsa Darma	80
10	Irdia Fakhira Hannifah	82
11	Jihan Salsabila	92
12	Khairul Akmal Dalimunthe	85
13	M. Gilang Pradipta	84
14	M. Yafi Shihab	84
15	Muhammad Farhan Anshar P	96
16	Muhammad Hafiz Al Fiansyah	80
17	Muhammad Syafiq Nasution	88
18	Naufal Fakhiriza	87
19	Naura Salsabiluna Sagala	79
20	Nur Apriliani Zahra	81
21	Putri Aisyah	77
22	Rifi Hakim Sulaiman Harahap	72

No	Nama Siswa	Skor
23	Rifqi Rijalul Aldi Rambe	74
24	Said Al Islami Natama Hsb	72
25	Zuyyin Azzahra	77
26	M. Hatta	86
27	Tafazzul Anwar Hasibuan	79
Jumlah Skor		2214
Jumlah Skor Rata-Rata		82
Persentase		82%
Keterangan		Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel di atas, dapat dilihat hasil angket motivasi belajar siswa sudah meningkat dari siklus I. Terdapat 13 siswa termasuk kategori tinggi dengan persentase 48%, 14 siswa dengan kategori sangat tinggi dan persentasenya mencapai 52%. Dapat dilihat pada gambar di bawah ini.



Dari hasil penyebaran angket motivasi belajar siswa pada siklus II, rata-rata kelas VB dari siklus I sebesar 71,77 sedangkan pada siklus II meningkat menjadi 84. Berdasarkan hasil angket motivasi belajar siswa pada siklus II, maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media

pembelajaran komik mampu meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas VB.

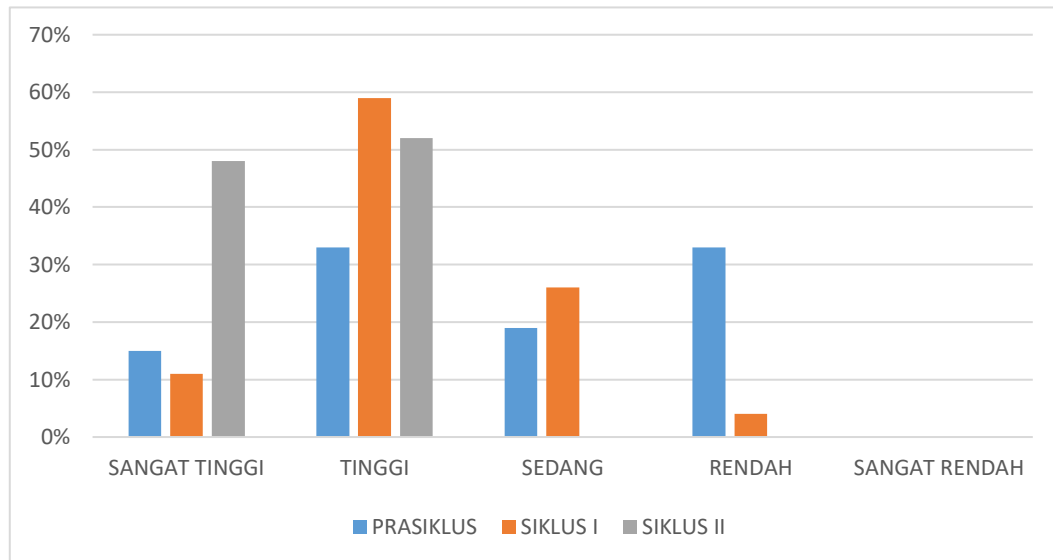
Peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VB MIN 3 Labuhanbantu dari prasiklus hingga siklus II dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.10
Hasil angket motivasi belajar dari Prasiklus, Siklus I, Siklus II

No	Nama Siswa	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		(%)	Ket	(%)	ket	(%)	ket
1	Adelina Joli	47	Rendah	72	Tinggi	77	Tinggii
2	Ahamad Razaki	43	Rendah	56	sedang	88	Sangat tinggi
3	Aldi Syahputra	92	Sangat tinggi	80	Sedang	88	Sangat tinggi
4	Arrajul Al Azizi	61	Sedang	64	Sedang	79	Tinggi
5	Aufa Al Shafa Lumbatombing	49	Rendah	61	Tinggi	85	Sangat tinggi
6	Deby Meyana	36	Rendah	76	Tinggi	78	Tinggi
7	Hafiz Ragil Yusuf	41	Rendah	76	Tinggi	85	Sangat tinggi
8	Halilah Nafeezah	71	Tinggi	73	Tinggi	79	Tinggi
9	Hexsa Darma	68	Tinggi	75	Tinggi	80	Tinggi
10	Irdia Fakhira	71	Tinggi	69	Tinggi	82	Sangat tinggi
11	Jihan Salsabila	95	Sangat tinggi	72	Tinggi	92	Sangat tinggi
12	Khairul Akmal	76	Tinggi	59	Sedang	85	Sangat tinggi
13	M. Gilang Pradipta	47	Rendah	75	Tinggi	84	Sangat tinggi
14	M. Yafi Shihab	65	Tinggi	58	Sedang	84	Sangat tinggi
15	Muhammad Farhan	45	Rendah	80	Tinggi	96	Sangat tinggi
16	Muhammad Hafiz	65	Tinggi	80	Tinggi	80	Tinggi
17	Muhammad Syafiq	41	Rendah	90	Sangat tinggi	88	Sangat tinggi
18	Naufal Fakhiriza	49	Sedang	81	Sangat tinggi	87	Sangat tinggi
19	Naura Salsabiluna	82	Tinggi	75	Tinggi	79	Tinggi
20	Nur Apriliani	66	Sedang	80	Tinggi	81	Sangat tinggi

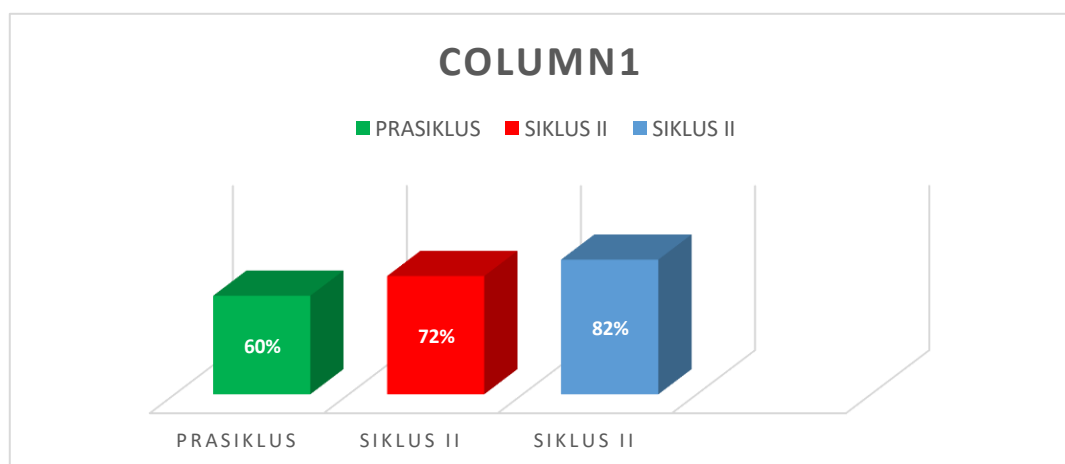
No	Nama Siswa	Prasiklus		Siklus I		Siklus II	
		(%)	Ket	(%)	ket	(%)	ket
21	Putri Aisyah	53	Sedang	77	Tinggi	77	Tinggi
22	Rifi Hakim Sulaiman	67	Tinggi	79	Tinggi	72	Tinggi
23	Rifqi Rijalul Aldi	86	Sangat Tinggi	60	Sedang	74	tinggi
24	Said Al Islami	48	Rendah	59	Sedang	72	Tinggi
25	Zuyyin Azzahra	49	Rendah	76	Tinggi	77	Tinggi
26	M. Hatta	47	Rendah	46	Sedang	86	Sangat tinggi
27	Tafazzul Anwar	65	Tinggi	89	Sangat tinggi	79	Tinggi

Nilai rata-rata hasil angket motivasi belajar siswa pada prasiklus adalah 60,18, pada siklus I meningkat menjadi 71,77, dan siklus II rata-rata angket motivasi belajar siswa menjadi 82. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan motivasi belajar siswa kelas VB pada pembelajaran bahasa Indonesia di MIN 3 Labuhanbatu. Berikut adalah grafik Peningkatan motivasi belajar siswa kelas VB pada pembelajaran bahasa Indonesia di MIN 3 Labuhanbatu dari prasiklus, siklus I, hingga siklus II.



Gambar 4.4
Grafik Peningkatan Motivasi Belajar Siswa

Dari gambar di atas, dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa di kelas VB MIN 3 Labuhanbatu pada pembelajaran bahasa Indonesia setelah penggunaan media pembelajaran komik. Dalam proses pembelajaran pemilihan media yang tepat tentu akan meningkatkan pemahaman, motivasi belajar, bahkan prestasi belajar siswa. Berikut ini perbandingan nilai rata-rata motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dengan menggunakan media pembelajaran komik di kelas VB MIN 3 Labuhanbatu.



Gambar 4.5
Perbandingan Angket Motivasi Belajar Siswa pada Prasiklus, Siklus I,
dan Siklus II

Berdasarkan gambar di atas, dapat dilihat bahwa penggunaan media pembelajaran komik dapat meningkatkan motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas VB MIN 3 Labuhanbatu.

B. Pembahasan

Topik yang dibahas pada penelitian ini adalah penggunaan media pembelajaran komik dikelas VB pada pembelajaran bahasa Indonesia di MIN 3 Labuhanbatu. Salah satu faktor pendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran, salah satunya adalah media pembelajaran komik. Media merupakan jembatan penghubung antara siswa dengan materi pembelajaran yang akan dibawakan oleh guru. Menurut Arsyad, pengertian media dalam pembelajaran cenderung diartikan sebagai alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis, untuk menangkap, memproses dan Menyusun kembali informasi atau verbal.¹

Berdasarkan tindakan dalam penelitian ini dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan motivasi belajar siswa kelas VB pada pembelajaran bahasa Indonesia di MIN 3 Labuhanbatu, pada setiap siklusnya menggunakan media pembelajaran komik. Dengan penggunaan media pembelajaran komik siswa lebih mudah menyerap materi yang disampaikan oleh guru dan motivasi belajar siswa juga dapat meningkat. Penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam proses belajar mengajar dapat mempengaruhi minat, perhatian, dan motivasi belajar, serta dapat meningkatkan prestasi belajar siswa.

¹Azhar arsyad, "media pembelajaran" ...hlm

Sebelum penggunaan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran, hasil rata-rata motivasi belajar bahasa Indonesia pada prasiklus hanya terdapat 3 siswa yang termasuk kategori sangat tinggi dengan persentase 11%, 6 siswa termasuk kategori tinggi dengan persentase 22%, sedangkan kategori sedang terdapat 7 siswa dengan persentase 26%, dan 11 siswa termasuk kategori rendah dengan persentase 41%, dengan rata-rata skor angket sebesar 60,18. Hasil skor angket pada siklus I dan II dapat diketahui bahwa ada peningkatan pada motivasi belajar siswa. Hasil angket siswa pada siklus I, menunjukkan bahwa ada 3 siswa termasuk kategori sangat tinggi dengan persentase 11%, 16 siswa dengan kategori tinggi dan persentasenya mencapai 59%, kemudian terdapat 7 siswa termasuk kategori sedang dengan persentase 26%, 1 siswa termasuk kategori rendah dengan persentase 4%, dengan rata-rata skor angket sebesar 71,77. Sedangkan, pada siklus II menunjukkan bahwa sebanyak 13 siswa termasuk kategori tinggi dengan persentase 48%, 14 siswa dengan kategori sangat tinggi dan persentasenya mencapai 52%, dengan rata-rata skor angket sebesar 82.

C. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian ini dilakukan dengan penuh kehati-hatian dengan langkah-langkah yang sesuai dengan prosedur penelitian yang sudah direncanakan. Akan tetapi, tentu ada kendala atau keterbatasan dalam penelitian. Penelitian di MIN 3 Labuhanbatu memiliki keterbatasan dalam pelaksanaannya, yaitu.

1. Penelitian hanya terfokus pada pembelajaran bahasa Indonesia saja, jadi pembelajaran lainnya belum dapat diketahui hasilnya.

2. Peneliti hanya meneliti motivasi belajar siswa, dengan indikator yang digunakan berdasarkan teori motivasi belajar siswa Hamzah B. Uno
3. Peneliti hanya menggunakan media pembelajaran komik untuk meningkatkan motivasi belajar siswa, sehingga strategi lainnya belum diteliti.
4. Komik yang digunakan belum di validasi kelayakannya kepada ahli.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Penelitian yang dilaksanakan sebanyak dua siklus, membuktikan bahwa penggunaan media pembelajaran komik pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkatkan motivasi belajar siswa di kelas V MIN 3 Labuhanbatu. Peningkatan motivasi belajar tersebut dapat dilihat pada angket motivasi belajar. Motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia pada prasiklus termasuk kedalam kategori sedang, dengan skor rata-rata 60.18 dan persentase 60%. Terjadi peningkatan pada siklus I, yaitu termasuk dalam kategori tinggi dengan skor rata-rata 71,77 dan persentase 72%. Pada siklus II, peningkatan motivasi belajar siswa mencapai skor rata-rata 82 dengan persentase 82% hal ini termasuk kedalam kategori sangat tinggi.

Maka hipotesis dari penelitian tindakan ini dapat diterima. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan dan uraian yang telah dijelaskan sebelumnya. Maka motivasi belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia dapat meningkat dengan penerapan media pembelajaran komik.

B. Saran

Dari kesimpulan yang dikemukakan di atas, maka peneliti menyarankan hal-hal berikut.

1. Bagi Kepala Sekolah

Peneliti menyarankan agar media pembelajaran komik dapat diterapkan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia, karena berdasarkan hasil penelitian terbukti bahwa dapat meningkatkan motivasi belajar siswa.

2. Bagi guru kelas

Agar tujuan pembelajaran dapat terpenuhi, guru harus dapat memilih media yang cocok untuk dibawakan dalam proses belajar mengajar agar siswa dapat memahami dengan mudah materi pembelajaran. Peneliti menyarankan media pembelajaran komik sebagai salah satu media yang dibawakan.

3. Bagi Siswa

Dengan diterapkan media pembelajaran, peneliti menyarankan kepada siswa agar terus meningkatkan motivasi belajarnya dan mengambil setiap manfaat dalam setiap pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Memberikan wawasan dan pengalaman praktis di bidang penelitian sebagai bekal untuk menjadi tenaga pendidik yang profesional

5. Bagi peneliti selanjutnya

Sebelum melakukan penelitian hendaknya komik yang akan digunakan divalidasi kepada ahlinya. Peneliti selanjutnya dapat menggunakan hasil penelitian ini sebagai kajian untuk penelitian lebih lanjut tentang penerapan media pembelajaran komik.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (BASASTRA) di Sekolah Dasar," *Pernik Jurnal Paud*, Vol. 3 No. 1 September 2020, hlm. 35
- Ami, Y. P. *Skripsi*: "Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Strategi Critical Incident Di SDN Sidadi II Batang Angkoala Kabupaten Tapanuli Selatan " Padangsidempuan: IAIN Padangsidempuan, 2022
- Arianti, (2018). "Peranan Guru Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa," *Didaktika Jurnal Kependidikan*, Volume 12, no 2, Desember, hlm. 124-125.
- Arikunto, S. *Penelitian Tindakan Kelas*, Jakarta: PT Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2017). *Media Pembelajaran*, Jakarta: PT. Rajagrafindo Persada,
- Ayuningtias, W. (2022) "Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Tematik Di SD Negeri 22 Perkebunan Teluk Panji Kabupaten Labuhanbatu Selatan." *Skripsi* Padangsidempuan: UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary.
- Batubara, H. (2013). "Penentuan Harga Pokok Produksi Berdasarkan Metode *FullCosting* Pada Pembuatan Etalase Kaca Dan Alumunium Di UD. Istana Alumunium Manado, hlm. 220.
- Emda, A. (2017) "Kedudukan Motivasi Belajar Siswa Dalam Pembelajaran" dalam *jurnal lantanida journal*, vol.5 no.2, hal. 175.
- Hamdu, G., & Lisa, A. (2011) "Pengaruh Motivasi Belajar Siswa Terhadap Prestasi Belajar IPA di Sekolah Dasar", *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol. 12 No. 1 April, hlm. 83
- Hanum, I. M. (2022). "Upaya Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV di SD Islam Huda Kota Kediri Tahun Pelajaran 2021/2022", *Skripsi* Kediri: UIN Kediri.
- Hartati, t., dkk., (2006) *pendidikan bahasa dan sastra indoneisa di kelas rendah*, Bandung: UPL.
- Hasan, M., dkk., (2021). *Media Pembelajaran*, Klaten: Tahta Media Group.

- Hayaturraiyah, Asriana Harahap, (2022). "Strategi Pembelajaran Di Pendidikan Dasar Kewarganegaraan Melalui Metode Active Learning Tipe Quiz Team", *Jurnal Dirasatul Ibtidaiyah*, Vol. 2 No.1 hlm. 109
- Hilda, L. (2015) "Pendekatan Saintifik Pada Proses Pembelajaran (Telaah Kurikulum 2013)" 03, no. 01 : hlm. 70.
- Laka, B. M., Dkk., (2020). "Role Of Parents In Improving Geography Learning Motivation In Immanuel Agung Samofa High Schol" dalam *jurnal inovasi penelitian* vol. 1 no. 2 juli, hal.70-71.
- Lestari, E. T., (2020). *Cara Praktis Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar*, Yogyakarta: deepublish.
- Lubis, M. A., (2020). *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan*, Jakarta: Kencana.
- Lubis, M. A., (2018). "Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan," *Jurnal Tarbiyah* 25, no. 2.
- Nugraheni, N., (2017). "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Metematika di Sekolah Dasar" *Jurnal Refleksi Edukatika*, vol. 7 no. 2, hlm. 114
- Nurfadhilah S., & 4A Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Tanggerang, (2021). *Media Pembelajaran*, Jawa Barat : Cv. Jejak, Anggota IKAPI,
- Nurfadhilah, S. dkk, (2021). *Media Pembelajaran di SD*, Jawa Barat: CV. Jejak, Anggota IKAPI, 2021
- Pristiwanti, D. (2022). "Pengertian Pendidikan", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, Volume 4 No.6, hlm 7912
- Riwanto, M. A., dkk., (2018). "Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (*Cartoon Story Maker*) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi." *Jurnal Pancar* Vol. 2 No. 1, April
- Sari, I. (2018). "Motivasi Belajar Mahasiswa Program Studi Manajemen Dalam Penugasan Keterampilan Berbicara (*Speaking*) Bahasa Inggris, *Jurnal Manajemen Tools*, Vol.9, No.1, Juni, Hlm.45-46
- Satata, S., & Devi S., (2012). *Bahasa Indonesia*, Jakarta: Mitra Wacana Media.

- Selfia, dkk., (2018)“Peran Orang Tua Dalam Meningkatkan Motivasi Belajar Peserta Didik di SD Negeri Saribi,” Dalam *Jurnal Edumatsains* Vol. 2 No. 2 Januari Hal. 205
- Siyoto, S., & M. A. S., (2015). *Dasar Metode Penelitian*, Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Smith, A. (2017) *Teaching With Comics*. Universitas Of Lethbridge. 2006, Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar, dalam *jurnal refleksi edukasi* vol. 7 no.2 hlm. 115.
- Soewendo, MS, (2003) *Media Pembelajaran*, Jakarta: Departemen Pendidikan Nasional.
- Sukardi, (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Tindakan Kelas Implementasi dan Pengembangannya*, Jakarta: PT Bumi Aksara.
- Sugiyono, (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Syafriyanto, & Maulana, A. L., (2022) *Micro Teaching di SD/MI*, Yogyakarta: SAMUDRABIRU.

Lampiran 2

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I PERTEMUAN I

SATUAN PENDIDIKAN : Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 3 Labuhanbatu

KELAS : V

TEMA : 3 Makanan Sehat

SUB TEMA : 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

ALOKASI WAKTU : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- 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, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif, dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

BAHASA INDONESIA

No	KD	IPK
1.	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak
2.	4.4 Menyampaikan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bunian lisan, tulisan, dan visual.	4.4.1 Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dan melaporkan hasil pengamatannya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasikan kata kunci pada iklan media cetak.
2. Dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Menurut KBBI, iklan adalah pemberitahuan pada khalayak mengenai barang dan jasa yang dijual, dipasang di dalam media massa dan tempat umum. Iklan biasanya dimuat di media massa seperti majalah dan surat kabar. Iklan juga diartikan sebagai informasi yang bertujuan untuk mendorong, membujuk atau memberikan pengaruh pada khalayak ramai atau banyak orang agar tertarik pada barang atau jasa yang ditawarkan.

Berikut ini merupakan tujuan iklan yang baik dan benar, di antaranya:

1. Memberi informasi tentang barang dan jasa.
2. Menarik khalayak ramai.
3. Memengaruhi khalayak ramai tentang suatu barang dan jasa.
4. Memberitahu kepada khalayak ramai tentang suatu barang dan jasa.
5. Menyarankan seseorang untuk membeli dan menggunakan suatu barang dan jasa yang diiklankan.

Ciri-ciri iklan yang baik dan benar, yaitu:

1. Informatif
2. Komunikatif
3. Bahasanya singkat dan padat
4. Menarik

E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi.

Pendekatan : Saintifik

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media : komik

Alat :

Sumber belajar : buku tematik kelas V

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar2. Berdoa yang dipimpin oleh salah satu seorang peserta didik3. Menyanyikan lagu wajib nasional4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik5. Guru memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran6. Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu “iklan”	10 menit
Inti	Mengamati <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan media pembelajaran komik yang berisi tentang penjelasan seputar iklan.2. Peserta didik membaca media pembelajaran komik	40 menit

	<p>Menanya Guru menanya tentang isi media pembelajaran komik (apa itu iklan, cara menemukan informasi dalam iklan). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi.</p> <p>mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. guru memberikan contoh iklan media cetak kepada setiap peserta didik 2. guru meminta peserta didik untuk mengamati dan menemukan kata kunci pada iklan tersebut 3. peserta didik menuliskan hasil pengamatannya dalam buku yang berbentuk peta pikiran 4. setelah selesai hasil pengamatan dikumpulkan kepada guru <p>mengomunikasikan peserta didik diminta untuk maju satu persatu dan membacakan hasil pengamatannya.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan penilaian pada hasil belajar peserta didik 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang diikuti 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa. 	20 menit

E. PENILAIAN

1. Observasi
2. Angket

Mengetahui,
Guru Kelas

Rantauprapat, 12 September 2023
Mahasiswa

Nurmanita, M. Pd

Fajar Ramadhan
NIM. 1920500198

Kepala Madrasah

LAHMUDDIN HASIBUAN
NIP. 19790406 200312 1 002

Lampiran 3

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS I PERTEMUAN II

SATUAN PENDIDIKAN : Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 3 Labuhanbatu

KELAS : V

TEMA : 3 Makanan Sehat

SUB TEMA : 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

ALOKASI WAKTU : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- 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, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI

BAHASA INDONESIA

No	KD	IPK
1.	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak
2.	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dan melaporkan hasil pengamatannya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak.
2. Dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Menurut KBBI, iklan adalah pemberitahuan pada khalayak mengenai barang dan jasa yang dijual, dipasang di dalam media massa dan tempat umum. Iklan biasanya dimuat di media massa seperti majalah dan surat kabar. Iklan juga diartikan sebagai informasi yang bertujuan untuk mendorong, membujuk atau memberikan pengaruh pada khalayak ramai atau banyak orang agar tertarik pada barang atau jasa yang ditawarkan.

Berikut ini merupakan tujuan iklan yang baik dan benar, di antaranya:

1. Memberi informasi tentang barang dan jasa.
2. Menarik khalayak ramai.
3. Memengaruhi khalayak ramai tentang suatu barang dan jasa.
4. Memberitahu kepada khalayak ramai tentang suatu barang dan jasa.
5. Menyarankan seseorang untuk membeli dan menggunakan suatu barang dan jasa yang diiklankan.

Ciri-ciri iklan yang baik dan benar, yaitu:

1. Informatif
2. Komunikatif
3. Bahasanya singkat dan padat
4. Menarik

E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi.

Pendekatan : Saintifik

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media : komik

Alat :

Sumber belajar : buku tematik kelas V

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar2. Berdoa yang dipimpin oleh salah satu seorang peserta didik3. Menyanyikan lagu wajib nasional4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik5. Guru memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran6. Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu "iklan"	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan media pembelajaran komik yang berisi tentang penjelasan seputar iklan.2. Peserta didik membaca media pembelajaran komik <p>Menanya</p>	40 menit

	<p>Guru menanya tentang isi media pembelajaran komik (apa itu iklan, cara menemukan informasi dalam iklan). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi.</p> <p>mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. guru meminta siswa mengeluarkan contoh iklan yang dibawa 2. guru meminta peserta didik untuk mengamati dan menemukan kata kunci pada iklan tersebut 3. peserta didik menuliskan hasil pengamatannya dalam buku yang berbentuk peta pikiran 4. setelah selesai hasil pengamatan dikumpulkan kepada guru <p>mengomunikasikan</p> <p>peserta didik diminta untuk maju satu persatu dan membacakan hasil pengamatannya.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan penilaian pada hasil belajar peserta didik 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang diikuti 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa. 	20 menit

H. PENILAIAN

1. Observasi
2. Angket

Mengetahui,
Guru Kelas

Rantauprapat, 18 September 2023
Mahasiswa

Nurmanita, M. Pd

Fajar Ramadhan
NIM. 1920500198

Kepala Madrasah

LAHMUDDIN HASIBUAN
NIP. 19790406 200312 1 002

Lampiran 4

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II PERTEMUAN I

SATUAN PENDIDIKAN : Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 3 Labuhanbatu

KELAS : V

TEMA : 3 Makanan Sehat

SUB TEMA : 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

ALOKASI WAKTU : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- 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, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif, kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI BAHASA INDONESIA

No	KD	IPK
1.	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Mengamati gambar iklan yang di sajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak
2.	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dan melaporkan hasil pengamatannya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak.
2. Dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Menurut KBBI, iklan adalah pemberitahuan pada khalayak mengenai barang dan jasa yang dijual, dipasang di dalam media massa dan tempat umum. Iklan biasanya dimuat di media massa seperti majalah dan surat kabar. Iklan juga diartikan sebagai informasi yang bertujuan untuk mendorong, membujuk atau memberikan pengaruh pada khalayak ramai atau banyak orang agar tertarik pada barang atau jasa yang ditawarkan.

Berikut ini merupakan tujuan iklan yang baik dan benar, di antaranya:

1. Memberi informasi tentang barang dan jasa.
2. Menarik khalayak ramai.
3. Memengaruhi khalayak ramai tentang suatu barang dan jasa.
4. Memberitahu kepada khalayak ramai tentang suatu barang dan jasa.
5. Menyarankan seseorang untuk membeli dan menggunakan suatu barang dan jasa yang diiklankan.

Ciri-ciri iklan yang baik dan benar, yaitu:

1. Informatif
2. Komunikatif
3. Bahasanya singkat dan padat
4. Menarik

E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi.

Pendekatan : Saintifik

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media : komik

Alat :

Sumber belajar : buku tematik kelas V

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
pendahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru mengucapkan salam, menanyakan kabar2. Berdoa yang dipimpin oleh salah satu seorang peserta didik3. Menyanyikan lagu wajib nasional4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik5. Guru memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran6. Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu “iklan”	10 menit
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan media pembelajaran komik yang berisi tentang penjelasan seputar iklan.2. Peserta didik membaca media pembelajaran komik <p>Menanya</p>	40 menit

	<p>Guru menanya tentang isi media pembelajaran komik (apa itu iklan, cara menemukan informasi dalam iklan). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi.</p> <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memberikan contoh iklan media cetak kepada setiap peserta didik 2. Guru meminta peserta didik untuk mengamati dan menemukan kata kunci pada iklan tersebut 3. Peserta didik menuliskan hasil pengamatannya dalam buku yang berbentuk peta pikiran 4. Setelah selesai hasil pengamatan dikumpulkan kepada guru <p>Mengomunikasikan</p> <p>Peserta didik diminta untuk maju satu persatu dan membacakan hasil pengamatannya.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan penilaian pada hasil belajar peserta didik 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang diikuti 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa. 	20 menit

H. PENILAIAN

1. Observasi
2. Angket

Mengetahui,
Guru kelas

Rantauprapat, 25 September 2023
Mahasiswa

Nurmanita, M. Pd

Fajar Ramadhan
NIM. 1920500198

Kepala Madrasah

LAHMUDDIN HASIBUAN
NIP. 19790406 200312 1 002

Lampiran 5

RANCANGAN PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

SIKLUS II PERTEMUAN II

SATUAN PENDIDIKAN : Madrasah Ibtidaiyyah Negeri 3 Labuhanbatu

KELAS : V

TEMA : 3 Makanan Sehat

SUB TEMA : 1 Bagaimana Tubuh Mengolah Makanan

ALOKASI WAKTU : 2 x 35 menit

A. KOMPETENSI INTI

- 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, konseptual, prosedural, dan metakognitif pada tingkat dasar dengan cara mengamati, menanya, dan mencoba berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah, di sekolah, dan tempat bermain.
- KI 4. Menunjukkan keterampilan berpikir dan bertindak kreatif, produktif kritis, mandiri, kolaboratif, dan komunikatif. Dalam bahasa yang jelas, sistematis, dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan tindakan yang mencerminkan perilaku anak-anak beriman dan berakhlak mulia.

B. KOMPETENSI DASAR DAN INDIKATOR PENCAPAIAN KOMPETENSI BAHASA INDONESIA

No	KD	IPK
1.	3.4 Menganalisis informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik	3.4.1 Mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak
2.	4.4 Memeragakan kembali informasi yang disampaikan paparan iklan dari media cetak atau elektronik dengan bantuan lisan, tulis, dan visual	4.4.1 Menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dan melaporkan hasil pengamatannya

C. TUJUAN PEMBELAJARAN

1. Dengan mengamati gambar iklan yang disajikan, siswa mampu mengidentifikasi kata kunci pada iklan media cetak.
2. Dengan menuliskan hasil pengamatan terhadap iklan media cetak dalam bentuk peta pikiran, siswa mampu melaporkan hasil pengamatannya.

D. MATERI PEMBELAJARAN

Menurut KBBI, iklan adalah pemberitahuan pada khalayak mengenai barang dan jasa yang dijual, dipasang di dalam media massa dan tempat umum. Iklan biasanya dimuat di media massa seperti majalah dan surat kabar. Iklan juga diartikan sebagai informasi yang bertujuan untuk mendorong, membujuk atau memberikan pengaruh pada khalayak ramai atau banyak orang agar tertarik pada barang atau jasa yang ditawarkan.

Berikut ini merupakan tujuan iklan yang baik dan benar, di antaranya:

1. Memberi informasi tentang barang dan jasa.
2. Menarik khalayak ramai.
3. Memengaruhi khalayak ramai tentang suatu barang dan jasa.
4. Memberitahu kepada khalayak ramai tentang suatu barang dan jasa.
5. Menyarankan seseorang untuk membeli dan menggunakan suatu barang dan jasa yang diiklankan.

Ciri-ciri iklan yang baik dan benar, yaitu:

1. Informatif
2. Komunikatif
3. Bahasanya singkat dan padat
4. Menarik

E. METODE DAN PENDEKATAN PEMBELAJARAN

Metode : Ceramah, tanya jawab, diskusi.

Pendekatan : Saintifik

F. MEDIA, ALAT, DAN SUMBER BELAJAR

Media : komik

Alat :

Sumber belajar : buku tematik kelas V

G. LANGKAH-LANGKAH KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Deskripsi kegiatan	Alokasi waktu
pedahuluan	<ol style="list-style-type: none">1. uru mengucapkan salam, menanyakan kabar2. Berdoa yang dipimpin oleh salah satu seorang peserta didik3. Menyanyikan lagu wajib nasional4. Guru mengecek kesiapan peserta didik dengan mengisi lembar absensi, memeriksa kerapian pakaian, posisi dan tempat duduk peserta didik5. Guru memberikan motivasi dan semangat kepada peserta didik sebelum melaksanakan pembelajaran6. Menginformasikan materi yang akan dipelajari yaitu “iklan”	10 menit
Inti	Mengamati <ol style="list-style-type: none">1. Guru memberikan media pembelajaran komik yang berisi tentang penjelasan seputar iklan.2. Peserta didik membaca media pembelajaran komik	40 menit

	<p>Menanya Guru menanya tentang isi media pembelajaran komik (apa itu iklan, cara menemukan informasi dalam iklan). Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya seputar materi.</p> <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa mengeluarkan contoh iklan yang telah dibawa oleh peserta didik 2. Guru meminta peserta didik untuk mengamati dan menemukan kata kunci pada iklan tersebut 3. Peserta didik menuliskan hasil pengamatannya dalam buku yang berbentuk peta pikiran 4. Setelah selesai hasil pengamatan dikumpulkan kepada guru <p>Mengomunikasikan Peserta didik diminta untuk maju satu persatu dan membacakan hasil pengamatannya.</p>	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru melakukan penilaian pada hasil belajar peserta didik 2. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk menyampaikan pendapatnya tentang pembelajaran yang diikuti 3. Guru menutup pembelajaran dengan mengajak peserta didik untuk berdoa. 	20 menit

H. PENILAIAN

1. Observasi
2. Angket

Mengetahui,
Guru kelas

Rantauprapat, 27 September 2023
Mahasiswa

Nurmanita, M. Pd

Fajar Ramadhan
NIM. 1920500198

Kepala Madrasah

LAHMUDDIN HASIBUAN
NIP. 19790406 200312 1 002

Lampiran 6

Lembar Observasi

Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Penerapan Media Komik Dalam

Pokok bahasan : Iklan
Siklus : I pertemuan I
Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian

Amati proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik.
Berilah tanda (√) pada aktifitas siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Keterangan : Skor 1 = Kurang Baik
Skor 2 = Kurang
Skor 3 = Cukup
Skor 4 = Baik
Skor 5 = Sangat Baik

No	Aktivitas siswa	Keterlaksanaan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Siswa bersemangat dalam memenuhi pembelajaran						
2	Siswa mengetahui topik pembelajaran pada saat proses pembelajaran						
3	Siswa membaca media pembelajaran komik yang diberikan guru						
4	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru						
5	Siswa mengamati media cetak iklan yang diberikan guru						
6	Siswa menuliskan hasil pengamatan di buku						
7	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru						
8	Siswa membaca hasil pengamatannya						
9	Siswa memberi apresiasi kepada teman yang sudah membacakan hasil pengamatannya						
10	Siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran yang didapat						

Observer
Guru Kelas

Nurmanita, M. Pd

Lampiran 7

Lembar Observasi

Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Penerapan Media Komik Dalam

Pokok bahasan : Iklan
Siklus : I pertemuan II
Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian

Amati proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik.
Berilah tanda (√) pada aktifitas siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Keterangan : Skor 1 = Kurang Baik
Skor 2 = Kurang
Skor 3 = Cukup
Skor 4 = Baik
Skor 5 = Sangat Baik

No	Aktivitas siswa	Keterlaksanaan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Siswa bersemangat dalam memenuhi pembelajaran						
2	Siswa mengetahui topik pembelajaran pada saat proses pembelajaran						
3	Siswa membaca media pembelajaran komik yang diberikan guru						
4	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru						
5	Siswa mengamati media cetak iklan yang diberikan guru						
6	Siswa menuliskan hasil pengamatan di buku						
7	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru						
8	Siswa membaca hasil pengamatannya						
9	Siswa memberi apresiasi kepada teman yang sudah membacakan hasil pengamatannya						
10	Siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran yang didapat						

Observer
Guru Kelas

Nurmanita, M. Pd

Lampiran 8

Lembar Observasi

Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Penerapan Media Komik Dalam

Pokok bahasan : Iklan
Siklus : II pertemuan I
Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian

Amati proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik.
Berilah tanda (√) pada aktifitas siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Keterangan : Skor 1 = Kurang Baik
Skor 2 = Kurang
Skor 3 = Cukup
Skor 4 = Baik
Skor 5 = Sangat Baik

No	Aktivitas siswa	Keterlaksanaan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Siswa bersemangat dalam memenuhi pembelajaran						
2	Siswa mengetahui topik pembelajaran pada saat proses pembelajaran						
3	Siswa membaca media pembelajaran komik yang diberikan guru						
4	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru						
5	Siswa mengamati media cetak iklan yang diberikan guru						
6	Siswa menuliskan hasil pengamatan di buku						
7	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru						
8	Siswa membaca hasil pengamatannya						
9	Siswa memberi apresiasi kepada teman yang sudah membacakan hasil pengamatannya						
10	Siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran yang didapat						

Observer
Guru Kelas

Nurmanita, M. Pd

Lampiran 9

Lembar Observasi

Keterlaksanaan Pembelajaran dengan Penerapan Media Komik Dalam

Pokok bahasan : Iklan
Siklus : II pertemuan II
Hari/tanggal :

Petunjuk Pengisian

Amati proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik.
Berilah tanda (√) pada aktifitas siswa pada saat proses pembelajaran sedang berlangsung.

Keterangan : Skor 1 = Kurang Baik
Skor 2 = Kurang
Skor 3 = Cukup
Skor 4 = Baik
Skor 5 = Sangat Baik

No	Aktivitas siswa	Keterlaksanaan					Keterangan
		1	2	3	4	5	
1	Siswa bersemangat dalam memenuhi pembelajaran						
2	Siswa mengetahui topik pembelajaran pada saat proses pembelajaran						
3	Siswa membaca media pembelajaran komik yang diberikan guru						
4	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan guru						
5	Siswa mengamati media cetak iklan yang diberikan guru						
6	Siswa menuliskan hasil pengamatan di buku						
7	Siswa mengumpulkan tugas yang diberikan guru						
8	Siswa membaca hasil pengamatannya						
9	Siswa memberi apresiasi kepada teman yang sudah membacakan hasil pengamatannya						
10	Siswa memberikan pendapat tentang pembelajaran yang didapat						

Observer
Guru Kelas

Nurmanita, M. Pd

Lampiran 10

ANGKET MOTIVASI BELAJAR

Identitas responden.

Nama :

Jenis kelamin :

Petunjuk :

Angket berisi 20 item pernyataan tentang motivasi belajar. Bacalah dengan cermat setiap pernyataan tersebut. Berilah jawaban dengan cara memberi tanda cek (√) pada salah satu pilihan jawaban yang paling benar sesuai dengan tingkat persetujuan anda, dengan pilihan jawaban sebagai berikut :

SS : Sangat Setuju

S : Setuju

KS : Kurang Setuju

TS : Tidak Setuju

STS : Sangat Tidak Setuju

Jawaban anda tidak menuntut jawaban yang benar atau salah dan tidak berhubungan dengan penentuan kelulusan atau hal lain yang akan merugikan anda di sekolah ini. Kesungguhan dan kejujuran anda dalam menjawab merupakan bantuan yang amat berguna, karena itu diharapkan anda menjawab semua soal yang tersedia.

Atas bantuan dan kerjasamanya, peneliti ucapkan terima kasih.

Peneliti

FAJAR RAMADHAN

NO	PERTANYAAN	SKOR				
		SS	S	KS	TS	STS
1	Saya sangat semangat belajar di sekolah atas kemampuan saya sendiri tanpa paksaan dari orang lain					
2	Ketika di rumah, setiap hari saya belajar dan mengulangi pembelajaran di sekolah walaupun tidak ada PR atau tugas dari guru.					
3	Saya selalu tidak bersemangat belajar di sekolah					
4	Saya suka mengunjungi perpustakaan sekolah untuk membaca buku Pelajaran					
5	Saya senang belajar di kelas dengan menggunakan media pembelajaran komik karena dengan media komik saya lebih mudah menerima pembelajaran					
6	Saya tidak suka mencari informasi yang berhubungan dengan pelajaran, saya lebih suka bermain bersama teman					

7	saya tidak pernah mengunjungi perpustakaan sekolah untuk membaca buku					
8	Untuk menjadi juara kelas, saya belajar dengan tekun dan sungguh-sungguh di kelas maupun di rumah					
9	Ketika ada ulangan, saya selalu mempersiapkan diri dari rumah agar mendapat nilai yang tinggi					
10	Saya merasa puas jika nilai tugas atau ulangan saya tinggi					
11	Saya tidak tertarik untuk mendapatkan juara kelas, karena bagi saya juara kelas bukan hal yang luar biasa					
12	Saya selalu bersemangat dalam mengikuti pembelajaran di sekolah					
13	Saya senang ketika guru mengajar dengan menggunakan berbagai macam media, seperti media pembelajaran komik karena pembelajaran lebih mudah di mengerti					
14	Saya merasa malas mengikuti pembelajaran di sekolah karena guru menyampaikan materi hanya dengan berceramah					
15	Saya merasa acuh dengan pelajaran di sekolah karena menurut saya tidak berguna bagi saya					
16	Orang tua saya selalu mendukung dan memberikan fasilitas belajar yang baik untuk saya					
17	Saya senang karena fasilitas sekolah seperti perpustakaan terdapat banyak buku pembelajaran yang membuat saya tertarik membaca disana.					
18	Ketika belajar di rumah, saya tidak dapat berkonsentrasi dikarenakan tetangga saya menyalakan karaoke dengan volume yang keras					
19	Saya lebih suka ke kantin dari pada ke perpustakaan pada saat waktu luang					
20	Guru selalu memuji saya ketika saya dapat mengerjakan tugas dengan benar.					
TOTAL						

Lampiran 11

KISI-KISI ANGKET

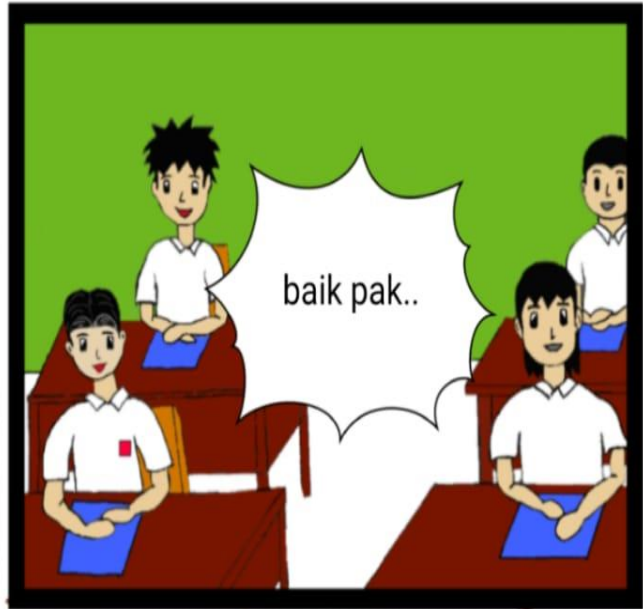
NO	VARIABEL	INDIKATOR	NO. ITEM
1	Motivasi Belajar	1. Hasrat dan Keinginan berhasil	1, 3, 4,
		2. Adanya dorongan dan kebutuhan belajar	8, 10, 11,
		3. Harapan dan cita-cita	13, 14, 15, 16,
		4. Kegiatan pembelajaran yang menarik	20, 23, 24,
		5. Lingkungan belajar	25, 27, 28, 30
		6. Penghargaan	31

Lampiran 20

MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK

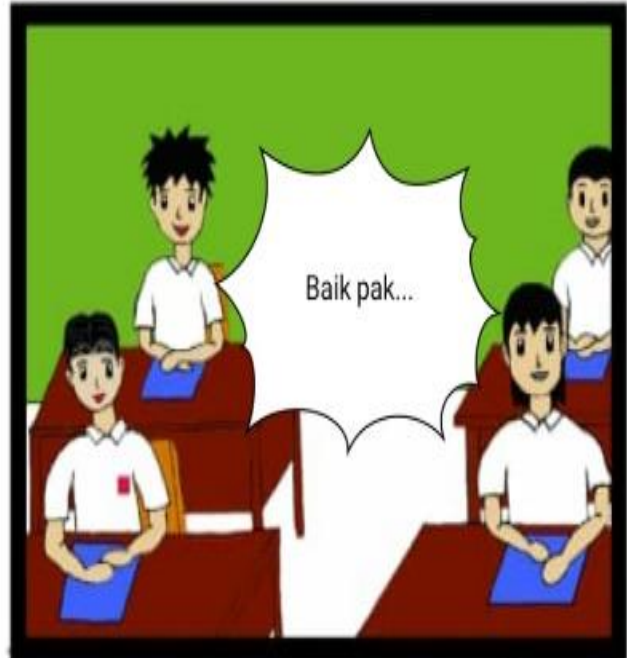
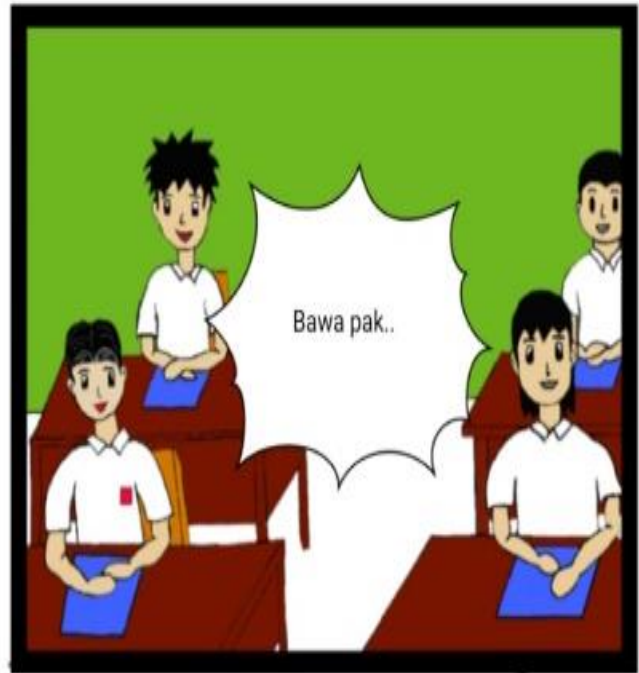
SIKLUS I





Sumber Gambar : Karya Penulis

SIKLUS II







Sumber Gambar : Karya Penulis

Lampiran 21

Dokumentasi

1. Pertemuan dengan Guru kelas VB MIN 3 Labuhanbatu untuk meminta izin pelaksanaan penelitian



2. Pelaksanaan tahap prasiklus untuk melihat motivasi belajar siswa



3. Pelaksanaan Siklus I



4. Pelaksanaan Siklus II





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B - 432 /Un.28/E.1/TL.00/09/2023
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

5 September 2023

Yth. Kepala MIN 3 Labuhanbatu
Kabupaten Labuhanbatu

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Fajar Ramadhan
NIM : 1920500198
Semester : IX
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Labuhanbatu**".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Ibu untuk memberikan izin penelitian sesuai dengan maksud judul di atas.

Demikian disampaikan, atas kerja sama yang baik diucapkan terima kasih.



a.n. Dekan
Wakil Dekan Bidang Akademik

Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A.
NIP 198012242006042001



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LABUHANBATU
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 3**

Jl. Padang Bulan Gg. PGRI No. 50 Rantauprapat
Telp. (0624) 24481 Email : minpadangbulan@yahoo.co.id

SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN RISET

No : B-464 /MI.02.07.08/PP.01.1/09/2023

Saya yang bertanda tangan dibawah ini Kepala MIN 3 Labuhanbatuu:

Nama : Lahmudin Hasibuan, S.Pd.I
NIP : 197904062003121002
Pangkat/Gol : Penata Tk.I/III.d
Alamat Sekolah : Jl. Padang Bulan Gg. PGRI No. 50 Rantauprapat
No Telp : (0624) 24481

Menerangkan dengan sebenarnya bahwa :

Nama : Fajar Ramadhan
Jenis Kelamin : Laki-laki
NIM/NIRM : 1920500198
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Alamat Universitas : Jl. T. Rijal Nurdin Km.4,5 Sihitang, Kode Pos 22733

elah melaksanakan riset pada MIN 3 Labuhanbatu Kabupaten Labuhanbatu untuk menyelesaikan
ripsi yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Komik Untuk Meningkatkan Motivasi
elajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MIN 3 Kabupaten' Labuhanbatu ‘.**

Demikian surat keterangan riset ini diperbuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.



Kepala Madrasah,

Lahmudin Hasibuan, S.Pd.I

Nip. 197904062003121002