

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN SISWA
KELAS IV DI SD NEGERI 200501
PADANGSIDIMPUAN



SKRIPSI

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

Oleh
YASRIA PURBA
NIM.2020500050

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2024

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL
UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
MATEMATIKA PADA MATERI PECAHAN SISWA
KELAS IV DI SD NEGERI 200501
PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

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

Oleh

**YASRIA PURBA
NIM.2020500050**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

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

2024

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DENGAN PENDEKATAN KONTEKSTUAL UNTUK
MENINGKATKAN HASIL BELAJAR MATEMATIKA
PADA MATERI PECAHAN SISWA KELAS IV DI SD
NEGERI 200501 PADANGSIDIMPUAN**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai Syarat
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
Dalam Bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

**YASRIA PURBA
NIM.2020500050**



Pembimbing I


Nur Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP. 19840811 201503 2 004

Pembimbing II


Asriana Harahap, M. Pd.
NIP.199409212020122009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH**

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

2024

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
An. : **Yasria Purba**

Padangsidempuan, 16 Oktober 2024
Kepada Yth.
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di-

Padangsidempuan

Assalamu'alaikum wa rahmatullahi wa barakatuh

Setelah membaca, menelaah, dan memberikan saran-saran perbaikan seperlunya terhadap skripsi a.n **Yasria Purba** yang berjudul **Penerapan Media Pembelajaran Komik dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan Siswa Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan** maka kami menyatakan bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk memenuhi sebagian persyaratan dalam mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) dalam Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal diatas, maka saudari tersebut dapat menjalani sidang Munaqasyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terima kasih.

PEMBIMBING I


Nur Fauziah Siregar, M.Pd.
NIP. 19840811 201503 2 004

PEMBIMBING II


Asriana Harahap, M. Pd.
NIP. 199409212020122009

SURAT PERNYATAAN MENYUSUSN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Yasria Purba
NIM : 2020500050
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Komik dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidimpuan

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah Menyusun Skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syahada Padangsidimpuan Pasal 14 Ayat 4 Tahun 2014

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila dikemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidak benaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 4 Tahun 2014 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Ahmad Addary Padangsidimpuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidimpuan, 20 Agustus 2024

Pembuat Pernyataan



Yasria Purba

NIM. 2020500050

SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Yasria Purba
NIM : 2020500050
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Jenis Karya : Skripsi

Dengan mengembangkan ilmu pengetahuan teknologi dan seni, menyetujui untuk memberikan kepada pihak Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Hak Bebas Royalti Noneksklusif atas karya ilmiah saya yang berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Komik dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan" beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royaltif Noneksklusif 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 hak cipta.

Demikian pernyataan ini Saya buat dengan sebenarnya.

Padangsidempuan 20 Agustus 2024

Pembuatan Pernyataan



Yasria Purba

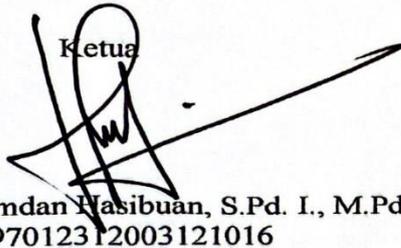
NIM. 2020500050



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5SihitangKota Padangsidimpuan22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

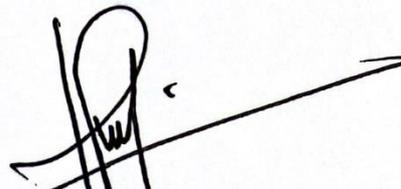
DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Yasria Purba
NIM : 2020500050
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Penerapan Media Pembelajaran Komik dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidimpuan

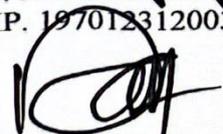
Ketua

Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pd. I., M.Pd.
NIP. 197012312003121016

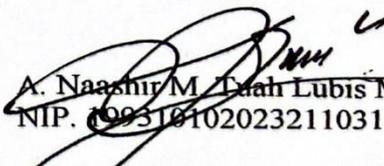
Sekretaris

Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 199409212020122009

Anggota

Dr. Hamdan Hasibuan, S.Pd. I., M.Pd.
NIP. 197012312003121016


Asriana Harahap, M.Pd.
NIP. 199409212020122009


Rahmadani Tanjung, M.Pd.
NIP. 199106292019032008


A. Naashir M. Luah Lubis M.Pd.
NIP. 199310102023211031

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah
Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : 16 Oktober 2024
Pukul : 13.30 WIB s/d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/82,5 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 3.80
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBİYAH 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 dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan
Nama : Yasria Purba
NIM : 2020500050
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/PGMI

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



Padangsidempuan, 16 Oktober 2024
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan

Dr. Lely Hilda, M.Si
NIP. 197209202000032002

ABSTRAK

Nama : Yasria Purba
Nim : 2020500050
Judul : Penerapan Media Pembelajaran Komik dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan

Latar belakang Masalah penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran matematika. Hal ini disebabkan karena kurangnya minat peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran matematika. Sehingga, berdampak pada hasil belajar siswa. Maka, perlu adanya perubahan pelaksanaan pembelajaran di kelas melalui penerapan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual dalam proses pembelajaran. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana hasil belajar siswa dapat meningkat setelah menggunakan media pembelajaran komik pada materi pecahan pembelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui apakah hasil belajar meningkat dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual. Jenis penelitian ini adalah penelitian tindakan kelas (PTK). Penelitian ini dilakukan pada tahap perencanaan, tindakan, observasi dan refleksi di SD Negeri 200501 Salambue Padangsidempuan Tenggara. Subyek penelitian ini adalah 21 siswa kelas IV, 8 laki-laki dan 13 perempuan. Dari hasil penelitian ini, hasil belajar instrument matematika materi pecahan dari *pre-test* yang rata-rata skor siswa 39,5 menjadi skor rata-rata siswa 46,2 sebesar 9,5% (4 dari 21Siswa). Pada siklus I pertemuan II rata-rata nilai siswa 68,57 dan ketuntasan siswa 47,6% (10 dari 21 siswa). Pada siklus II pertemuan I nilai rata-rata siswa adalah 76,2 dengan tingkat ketuntasan 76,2% (16 dari 21 siswa) dan pada siklus II pertemuan II nilai rata-rata siswa adalah 85,71 dengan tingkat ketuntasan 85,7%. Selisih antara nilai rata-rata siswa dari siklus I dengan siklus II yaitu 17,14. Hasil skor yang dicapai dalam penelitian ini sudah mencapai indikator. Dengan peningkatan yang diperoleh maka penelitian dapat dihentikan pada siklus II.

Kata Kunci : Hasil Belajar; Media Pembelajaran Komik; Pendekatan Kontekstual; Matematika

ABSTRACT

Name : Yasria Purba
Reg. Number : 2020500050
Title : Application of Comic Learning Media with a Contextual Approach to Improve Mathematics Learning Outcomes in Fraction Material for Class IV Students at SD Negeri 200501 Padangsidempuan

Background The problem of this research is the low learning outcomes of students in mathematics lessons. This is due to the lack of interest of students to actively participate in learning mathematics. Thus, it has an impact on student learning outcomes. So, there is a need to change the implementation of learning in the classroom through the application of comic learning media with a contextual approach in the learning process. The formulation of the problem in this research is how student learning outcomes can improve after using comic learning media in grade IV mathematics learning fraction material at SD Negeri 200501 Padangsidempuan . This research aims to find out whether learning outcomes improve by using comic learning media with a contextual approach. This type of research is classroom action research (PTK). This research was conducted at the planning, action, observation and reflection stages at SD Negeri 200501 Salambue Padangsidempuan Tenggara. The subjects of this research were 21 fourth grade students, 8 boys and 13 girls. From the results of this research, the results of learning the instrument mathematical poetry from the pre-test were an average student score of 39.5 to an average student score of 46.2 of 9.5% (4 out of 21 students). In cycle I, meeting II, the average student score was 68.57 and student completion was 47.6% (10 out of 21 students). The students' average score was 76.2 with a completion rate of 76.2% (16 out of 21 students) and in the second cycle of the second meeting the students' average score was 85.71% with a completion rate of 85.7%. The score results achieved in this study have reached the indicators.

Keywords: *Learning Outcomes; Comic Learning Media; Contextual Approach; Mathematics.*

خلاصة

الاسم	: يسرية بوربا
الرقم	: ٢٠٢٠٥٠٠٠٥٠
العنوان	: تطبيق وسائل التعلم المصورة مع النهج السياقي لتحسين نتائج تعلم الرياضيات في المواد الكسرية لطلاب الصف الرابع في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠٥٠١ بادانجسيديمبوان

خلفية البحث تتمثل مشكلة هذا البحث في انخفاض نتائج التعلم لدى الطلاب في دروس الرياضيات. ويرجع ذلك إلى عدم اهتمام الطلاب بالمشاركة الفعالة في تعلم الرياضيات. وبالتالي، فإنه يؤثر على نتائج تعلم الطلاب. لذلك، هناك حاجة لتغيير تنفيذ التعلم في الفصل الدراسي من خلال تطبيق وسائل التعلم المصورة مع النهج السياقي في عملية التعلم. إن صياغة المشكلة في هذا البحث هي كيف يمكن تحسين نتائج تعلم الطلاب بعد استخدام التعلم الكوميدي الوسائط في مادة جزء تعلم الرياضيات للصف الرابع في المدارس الابتدائية الحكومية ٢٠٠٥٠١ بادانجسيديمبوان. يهدف هذا البحث إلى معرفة ما إذا كانت نتائج التعلم تتحسن باستخدام وسائل التعلم المصورة ذات النهج السياقي. هذا النوع من البحث هو بحث إجرائي في الفصل الدراسي. تم إجراء هذا البحث في مراحل التخطيط والعمل والملاحظة والتفكير في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢٠٠٥٠١ سالامبو بادانجسيديمبوان تينجارا. كان موضوع هذا البحث ٢١ طالبا من طلاب الصف الرابع، ٨ بنين و ١٣ فتاة. ومن نتائج هذا البحث أصبحت نتائج تعلم أداة الرياضيات على الكسور من الاختبار القبلي والتي كان متوسط درجات الطالب فيها ٣٩,٥، متوسط درجات الطالب ٤٦,٢ أي ما يعادل ٩,٥% (٤ من أصل ٢١ طالبا). في الدورة الأولى، الاجتماع الثاني، كان متوسط درجات الطالب ٦٨,٥٧ وكان إكمال الطلاب ٤٧,٦% (١٠ من أصل ٢١ طالبا). وكان متوسط درجات الطلاب ٧٦,٢ بنسبة إتمام ٧٦,٢% (١٦ من أصل ٢١ طالبا) وفي الدورة الثانية من اللقاء الثاني كان متوسط درجات الطلاب ٨٥,٧١ بنسبة إتمام ٨٥,٧%. وقد وصلت نتائج النتيجة التي تحققت في هذه الدراسة إلى المؤشرات.

الكلمات المفتاحية: مخرجات التعلم؛ وسائل الإعلام التعليمية الهزلية؛ النهج السياقي؛ الرياضيات

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillah penulis ucapkan kehadiran Allah SWT, yang telah memberikan cinta dan kasih sayang yang melimpah kepada peneliti sehingga dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **“Penerapan Media Pembelajaran Komik dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan”**

Tujuan penulisan skripsi ini adalah untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsimpuan. Banyak kendala yang dihadapi peneliti dalam menyusun skripsi ini. Namun berkat dukungan, bimbingan, dorongan, keluarga dan rekan seperjuangan, baik yang materia maupun nonmaterial, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Ibu Nur Fauziah Siregar, M.Pd. selaku pembimbing I dan Ibu Asriana Harahap, M.Pd. selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan dan bimbingan dengan penuh kesabaran hingga akhir penyelesaian skripsi ini.
2. Bapak Dr. H. Muhammad Darwis Dasopang, M.Ag, selaku rektor UIN Syekh Ali Ahmad Addary Padangsidempuan dan wakil-wakil rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan
3. Ibu Dr. Lelya Hilda, M.Si, Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan

4. Ibu Dr. Lis Yuliyanti Syafrida Siregar, S.Psi., M.A. selaku Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
5. Bapak Ali Asrun Lubis, S.Ag., M.Pd selaku Wakil Dekan Bidang Administrasi Umum, Perencanaan dan Keuangan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
6. Bapak Drs. H. Abdul Sattar Daulay, M.Ag selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
7. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku Ketua Jurusan Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah yang telah memberikan dukungan, bantuan dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
8. Bapak dan Ibu dosen serta civitas akademik Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang telah memberi dukungan moral kepada peneliti selama perkuliahan
9. Ibu Kepala Sekolah, bapak/ ibu guru, dan siswa-siswi SD Negeri 200501 Salambue Padangsidempuan Tenggara yang telah memberikan izin dan kesempatan kepada peneliti dalam melaksanakan penelitian
10. Teristimewa dan terutama kepada kedua orangtu penulis yang tersayang, ayahanda Yasrib Purba terimakasih selalu berjuang untuk kehidupan penulis hingga saat ini, beliau memang tidak sempat merasakan pendidikan sampai bangku perkuliahan, namun beliau mampu mendidik dan memotivasi , memberi dukungan hingga penulis mampu menyelesaikan studi ini hingga akhir. Kepada pintu surgaku, ibunda Raminah Harahap tercinta yang tiada henti-hentinya memberikan kasih sayang dengan penuh cinta serta

melangitkan doa-doanya demi kemudahan dan kelancaran penulis dalam menjalankan kehidupan perkuliahan.

11. Kepada kedua kakak terkasih penulis, kakak Rahayu Sakinah Purba S.Pd, dan kakak Yustika Wardah Purba S.Pd, yang selalu memberikan nasehat, menguatkan penulis melalui do'a, perhatian, kasih sayang, serta dukungan dalam menyelesaikan studi ini.
12. Kepada adik-adik tercinta, Abidah Purba, Nabahan Purba , Ibnu Azhakir Lubis dan semua adik-adik yang tidak sempat saya ucapkan satu persatu, terimakasih atas semua dukungan sepanjang skripsi ini. Terimakasih sudah menjadi adik sekaligus teman yang bisa menjadi tempat berbagi, semoga apa yang kalian impikan dapat diberi kelancaran.
13. Untuk teman seperjuangan dari semester satu sampai detik ini Dewi Safitri, Chikita Ramadhani, Ela Safira Simatupang, Nila Hidayani Pasaribu, Vivi Yanti Simanullang, yang terus memberikan segala sesuatu yang baik dalam keadaan apapun, terimakasih selalu memberikan semangat sehingga membuat motivasi dalam mengerjakan penelitian ini.
14. Teman-teman suka duka “ Pjr Girls” Ainun Padilah, Mutia Hikmah, Ummi Habibah, Husnul Safrina, Putri Zulhilma, Nur Jannah, Sri Rezeki Pakpahan, dan Ummu Hanipah yang selalu memberikan motivasi dan pengorbanan waktu untuk bertukar pikiran selama proses penyelesaian skripsi ini.
15. Rekan- rekan mahasiswa Jurusan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan terkhususnya teman seperjuangan PGMI, teman kelompok KKL Jambur Baru, dan PLP Aek Badak Standbuk 20, yang telah memberikan informasi dan motivasi

kepada peneliti selama proses penulisan skripsi.

16. Terakhir untuk diri saya sendiri, Yasria Purba. Terimakasih sudah bertahan sejauh ini. Terimakasih sudah memilih berusaha dan merayakan diri sendiri sampai di titik ini, walau terkadang merasa putus asa atas apa yang telah diusahakan dan belum berhasil, namun terima kasih karena memutuskan untuk tidak menyerah sesulit apapun proses penyusunan skripsi ini dan telah menyelesaikan sebaik dan semaksimal mungkin, ini merupakan pencapaian yang patut dirayakan untuk diri sendiri. Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan peneliti, kiranya tiada kata yang paling indah selain berdo'a dan berserah diri kepada Allah SWT, semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT.

Selanjutnya peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, untuk itu peneliti senantiasa mengharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun demi penyempurnaan skripsi ini. Akhir kata penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti khususnya dan para pembaca umumnya.

Padangsidempuan,
Peneliti

2024

Yasria Purba
Nim. 2020500050

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI	
LEMBAR PERNYATAAN PUBLIKASI	
BERITA ACARA MUNAQASYAH	
LEMBAR PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK..	i
KATA PENGANTAR.	iv
DAFTAR ISI.	viii
DAFTAR TABEL.	x
DAFTAR GAMBAR.	xi
DAFTAR LAMPIRAN.	xii
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.	1
B. Identifikasi Masalah.....	7
C. Batasan Masalah.	8
D. Batasan Istilah.....	8
E. Rumusan Masalah.....	10
F. Tujuan Penelitian.	10
G. Manfaat Penelitian.	10
H. Indikator Tindakan.....	11
BAB II LANDASAN TEORI	
A. Landasan Teori.	12
1. Hasil Belajar.....	12
a. Pengertian Belajar..	12
b. Jenis-Jenis Hasil Belajar.....	15
c. Indikator Hasil Belajar.	17
d. Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar..	19
2. Media Pembelajaran.....	24
a. Pengertian Media Pembelajaran.....	24
b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran.....	26
c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran.....	28
3. Media Pembelajaran Komik..	30
a. Pengertian Media Komik..	30

b. Karakteristik Media Komik.....	31
c. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik.....	32
d. Unsur-Unsur dalam Komik.....	33
4. Pendekatan Kontekstual.....	34
5. Hakikat Pembelajaran Matematika.....	35
6. Teori Belajar Matematika... ..	38
a. Teori Brunner.....	39
b. Teori Dienes.....	39
7. Pecahan.....	41
a. Pengertian Pecahan . ..	41
b. Jenis-Jenis Pecahan.....	42
c. Operasi Hitung Pecahan.....	44
B. Penelitian Terdahulu.....	45
C. Kerangka Berpikir.....	49
D. Hipotesis Tindakan.....	52

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian... ..	53
B. Jenis dan Metode Penelitian.....	53
C. Latar dan Subjek Penelitian.....	56
D. Instrumen Pengumpulan Data.....	56
E. Langkah-Langkah Prosedur Penelitian.....	58
F. Teknik Analisis Penelitian.....	62
G. Analisis Data Butir Soal.....	65

BAB IV HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus.....	68
B. Pelaksanaan Siklus I.....	69
C. Pelaksanaan Siklus II.....	82
D. Analisis Data.....	95
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	100
F. Keterbatasan Penelitian.....	104

BAB V PENUTUP

A. Kesimpulan.....	105
B. Implikasi Hasil Penelitian.....	106
C. Saran.....	106

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

Tabel 1.1	Persentase Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa.....	5
Tabel 3.1	Kriteria Penelitian.....	63
Tabel 3.2	Hasil Uji Validitas Butir Soal.....	65
Tabel 3.3	Hasil Uji Realibilitas Butir Soal.....	66
Tabel 3.4	Hasil Uji Tingkat Kesukaran Butir Soal.....	66
Tabel 3.5	Hasil Uji Daya Pembeda Butir Soal.....	67
Tabel 4.1	Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I.....	72
Tabel 4.2	Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan I.....	74
Tabel 4.3	Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II.....	79
Tabel 4.4	Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan II.....	80
Tabel 4.5	Hasil Obsrvasi Siswa Siklus II Pertemuan I.....	85
Tabel 4.6	Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan I.....	86
Tabel 4.7	Hasil Observasi Siswa Siklus II Pertemuan II.....	92
Tabel 4.8	Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan II.....	93
Tabel 4.9	Hasil Belajar Matematika Kelas IV-B Pre test, Siklus I dan Siklus II.....	97
Tabel 4.10	Hasil Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II.....	98

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1	Kerangka Berfikir.....	50
Gambar 3.1	Model Kurt Lewin.....	54
Gambar 3.1	Tahapan PTK Modifikasi dari Kurt Lewin.	58
Gambar 4.1	Diagram Hasil Tes Awal Siswa Sebelum Tindakan.	70
Gambar 4.2	Diagram Batang Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I Pertemuan I	73
Gambar 4.3	Diagram Lingkaran Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I Pertemuan I.	73
Gambar 4.4	Diagram Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan I	75
Gambar 4.5	Diagram Batang Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I Pertemuan II	79
Gambar 4.6	Diagram Lingkaran Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I Pertemuan II.	80
Gambar 4.7	Diagram Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan II.....	81
Gambar 4.8	Diagram Batang Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II Pertemuan I.	85
Gambar 4.9	Diagram Lingkaran Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II Pertemuan I.	86
Gambar 4.10	Diagram Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan I.....	88
Gambar 4.11	Diagram Batang Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II Pertemuan II.	92
Gambar 4.12	Diagram Lingkaran Hasil Observasi Siswa Pada Siklus II Pertemuan II.	93
Gambar 4.13	Diagram Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan II.....	94
Gambar 4.14	Hasil Belajar Matematika Kelas IV-B Pre test, Siklus I dan Siklus II	98
Gambar 4.15	Hasil Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II.....	99

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I	Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	114
Lampiran II	Kisi-kisi Soal Tes	135
Lampiran III	Analisis Data Hasil Tes Belajar Matematika	144
Lampiran IV	Lembar Observasi Siswa	154
Lampiran V	Lembar Observasi Guru.	163
Lampiran VI	Hasil Olah Data Butir Soal.	171
Lampiran VII	Dokumentasi.	175

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menjelaskan bahwa pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan, yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan Negara.¹

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin pesat termasuk teknologi informasi, guru tidak lagi menjadi satu-satunya sumber belajar. Fungsi belajar pun beralih dari hanya sekedar mewariskan budaya masa lalu menjadi untuk merekonstruksi budaya tersebut berdasarkan karakteristik peserta didik. Kedudukan kurikulum dalam proses ini sangat penting, tidak lagi hanya sekedar menjadi pedoman mata pelajaran, tetapi juga menjadi pedoman dalam pembelajaran peserta didik melalui penyiapan konjungsi pembelajaran yang membelajarkan. Dengan demikian, jika berbicara tentang pendidikan maka harus berbicara kurikulum, karena kurikulum merupakan jantungnya pendidikan (*the heart of education*) yang memuat segala yang terkait dengan apa yang akan dibelajarkan oleh guru dengan peserta didik.

Kurikulum diharapkan memiliki kedudukan penting dalam penyelenggaraan pendidikan yaitu mampu mengantarkan peserta didik untuk

¹Republik Indonesia, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depattemen Agama R.I. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2007), hlm. 5.

memiliki bekal yang cukup dalam menghadapi tantangan tantangan dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, khususnya untuk memenuhi harapan (ekspektasi) dunia pekerjaan yang akan dihadapinya.²

Pembelajaran matematika merupakan pelajaran yang wajib dipelajari oleh peserta didik disekolah dasar. Pembelajaran matematika adalah suatu pembelajaran penting yang harus diberikan pada peserta didik dari mulai sekolah dasar untuk melengkapi kemahiran atau kemampuan peserta didik dalam berhitung mengolah data.

Pembelajaran matematika untuk peserta didik di SD/MI harus bersifat konkret dan sesuai dengan materi yang dipelajarinya. Pada dasarnya peseta didik dimulai dari umur 6 atau 7 tahun sampai 12 atau 13 tahun, mereka masih berada pada fase operasional konkret.³ Maka dari itu pada pembelajaran matematika sangat tepat apabila menggunakan media atau alat peraga untuk membantu menjelaskan hal-hal yang bersifat abstrak menjadi konkret.

Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang dibutuhkan oleh guru dalam mentransfer ilmu pengetahuan kepada siswa di sekolah. Hal ini sangat penting karena dengan media diharapkan siswa dapat mempelajari materi yang diajarkan oleh guru. Pada saat sekarang ini banyak perkembangan yang terjadi berkaitan dengan media pembelajaran mulai dari yang paling tradisional sampai yang paling modern. Dibutuhkan guru yang mampu menguasai ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya menjembatani meningkatnya pemahaman guru

² Asriana dan Nurul Khafifah Harahap Harahap, "Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi," *Jurnal Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan* 11, no. 2 (2016): 139–47.

³ Yeti, "Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI Sekolah Dasar," 2020, 5–8.

tentang materi yang diajarkan. Media dalam pembelajaran sangat penting bahkan sejajar dengan metode pembelajaran, karena metode yang digunakan dalam proses pembelajaran biasanya akan menuntut media apa yang dapat digabungkan dan disesuaikan dengan kondisi yang dihadapi. Media pembelajaran sebagai salah-satu sumber belajar yang dapat menyalurkan pesan sehingga membantu mengatasi hal tersebut.⁴

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik juga dapat dijadikan media pembelajaran. Gambar dalam komik biasanya berbentuk atau berkarakter gambar kartun. Komik mempunyai sifat sederhana dalam penyajiannya, dan memiliki unsur urutan cerita yang memuat pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dicerna, terlebih lagi dilengkapi bahasa verbal yang dialogis. Perpaduan antara bahasa verbal dan non verbal mempercepat pembaca paham terhadap isi pesan yang dimaksud, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.

Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. kecenderungan yang ada siswa tidak menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi menarik. Padahal secara empirik siswa lebih cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun. Komik pembelajaran

⁴ Indah Puspa, Analisis Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis, *skripsi* (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan 2021), h. 1-2.

diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa.

Media pembelajaran komik memiliki beberapa kelebihan. Komik mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa sehingga siswa tidak hanya terfokus dalam belajar menghafal. Siswa dapat menemukan informasi yang ada melalui ilustrasi komik. Siswa dapat didorong untuk belajar mandiri dengan membaca dan memahami informasi yang ada di dalam komik.

Penggunaan media pembelajaran tidak semata-mata dilihat dari kecanggihannya, tetapi yang lebih penting adalah fungsi dan perencanaannya dalam membantu mempertinggi proses pengajaran. Fungsi utama media pembelajaran adalah sebagai alat bantu mengajar yang turut mempengaruhi kondisi dan lingkungan belajar yang ditata dan diciptakan oleh guru sewaktu.⁵

Konsep dasar pecahan merupakan konsep matematika yang harus benar-benar dikuasai dengan baik agar siswa dapat menyelesaikan permasalahan matematika pada umumnya, khususnya pada materi pecahan. Pusat pengembangan kurikulum dan sarana pendidikan badan penelitian dan pengembangan menyatakan bahwa pecahan merupakan salah satu topik yang sulit untuk diajarkan. Sehingga banyak siswa yang terkendala dalam memahami materi pecahan, akibatnya siswa merasa terbebani ketika dihadapkan dengan soal-soal yang berkaitan dengan materi pecahan terutama soal cerita.⁶ Masalah yang dialami siswa pada umumnya yaitu kesalahan dalam menafsirkan besar bagian

⁵ Nursiwi Nugraheni, "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 7, No. 2 (2017): h. 111–117, <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>.

⁶ Merangin, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan," *Galang Tanjung*, no. 2504 (2018): 1–9.

dari suatu pecahan, menentukan kelipatan persekutuan terkecil dari penyebut suatu pecahan, serta salah dalam melakukan operasi pada pecahan terutama penjumlahan.

Hasil data yang diperoleh dari ibu Desy Khairani guru wali kelas IV SD Negeri 200501 Salambue Padangsidempuan Tenggara menyatakan bahwa kurangnya minat peserta didik untuk ikut aktif dalam pembelajaran matematika, sehingga berdampak pada hasil belajar yang juga rendah.⁷ Ada beberapa faktor yang menyebabkan rendahnya hasil belajar peserta didik diantaranya, penggunaan metode pembelajaran yang kurang bervariasi, ada beberapa peserta didik yang belum mahir perkalian, keadaan kelas yang kurang kondusif, rasa ingin tahu yang kurang tinggi, rendahnya minat peserta didik dalam mengerjakan tugas yang diberikan oleh pendidik, serta kurangnya pemanfaatan media pembelajaran secara optimal.

Tabel 1.1
Persentase Nilai Hasil Belajar Matematika Siswa T.A 2023/2024⁸

No	Nilai	Jumlah Siswa	Persentase	Keterangan
1	≥ 75	6	28,6%	Tuntas
2	≤ 75	15	71,4%	Tidak Tuntas
	Jumlah	21	100%	

Berdasarkan tabel diatas, Hasil data menunjukkan dengan KKM (Kriteria Ketuntasan Minimum) yaitu 75, hanya 6 orang peserta didik dari 21 peserta didik yang mampu mencapai nilai KKM. Jadi presentase kelulusan peserta didik pada mata pelajaran matematika yaitu 28,6 %.

⁷ Hasil observasi, 28 Oktober 2023 di SD Negeri 200501 Salambue Padangsidempuan Tenggara, Pukul 10.15 WIB.

⁸ Dokumen Hasil Belajar Matematika Siswa dari Wawancara dengan Gurun Kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan, Hari Sabtu 28 Oktober 2023, Pukul 10.15 WIB

Berdasarkan permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian di SD Negeri 200501 Padangsidempuan dengan judul Penerapan Media Komik Dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan.

Alasan peneliti memilih media komik dikarenakan komik merupakan media yang dapat dinikmati tanpa harus mengartikan bacaan-bacaan yang panjang. Anak-anak akan lebih tertarik dan mudah menerima informasi yang disajikan dalam bentuk gambar. Dunia komik juga merupakan dunia yang anak-anak senangi, dunia dengan gambar-gambar menarik dan berwarna-warni. Untuk menciptakan pembelajaran yang menyenangkan dan membangkitkan minat belajar peserta didik sehingga dapat mempengaruhi hasil belajar peserta didik.

Beberapa penelitian juga pernah dilakukan dengan menggunakan media komik, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh asri Anita dengan judul “Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa pada Konsep Faktor dan Kelipatan (Penelitian Eksperimen di SDN Muhara 02 Citeureup)”. Metode penelitian yang digunakan adalah kuasi eksperimen dengan bentuk Posttest-Only Control Design. Penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan media komik terhadap hasil belajar matematika siswa.⁹

Penelitian yang dilakukan oleh Nursiwi Nugraheni dengan judul “Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar.” metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan

⁹ Asri Anita, “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor Dan Kelipatan (Kuasi Eksperimen Di SDN Muhara 02 Citeureup).” Skripsi Uin Syarif Hidayatullah Jakarta, 2014, h. 3.

Media komik dapat membantu dalam peningkatan kualitas pembelajaran matematika.¹⁰

Penelitian yang dilakukan oleh Hasan Sastra Negara dengan judul “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD). Metode penelitian yang digunakan adalah kualitatif. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik sebagai media dapat memotivasi siswa untuk belajar.¹¹

Dari penelitian tersebut dan dari permasalahan-permasalahan yang ada peneliti semakin tertarik untuk melakukan penelitian tentang “Penerapan Media Pembelajaran Komik dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Materi Pecahan kelas IV di SD Negeri 200501”.

B. Identifikasi Masalah

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

1. Guru masih menggunakan metode pembelajaran konvensional.
2. Masih banyak siswa yang menganggap pelajaran matematika itu sulit dan membosankan.
3. Minat siswa terhadap pelajaran matematika masih rendah.
4. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran matematika masih rendah.
5. Potensi komik sebagai media pembelajaran masih kurang dimanfaatkan

¹⁰ Nursiwi Nugraheni, Penerapan Media Komik,, h. 111.

¹¹ Hasan Sastra Negara, “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI),” *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol. 53, No. 9 (2017): h. 1689–1699.

C. Batasan Masalah

Mengingat luasnya cakupan masalah yang teridentifikasi, maka peneliti membatasi masalah penelitian ini yaitu pada peningkatan hasil belajar siswa dalam pembelajaran matematika materi pecahan. Hasil belajar yang ingin dicapai dalam penelitian ini yaitu pada aspek kognitif siswa.

D. Batasan Istilah

Menghindari kesalah pahaman istilah yang terdapat di dalam penelitian ini, maka perlu peneliti menjelaskan istilah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dapat diartikan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan keterampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar.¹² Dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan suatu perantara atau pengantar berupa alat yang dapat membantu seorang guru dalam melakukan proses pembelajaran sehingga tercapainya tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien.
2. Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi

¹² muhammad yaumi, "Media Pembelajaran," 2017, 1–21.

lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat.¹³

3. Hasil belajar matematika merupakan pemahaman dan penguasaan materi matematika yang telah dipelajari siswa. Hasil belajar matematika diperoleh melalui kegiatan penilaian hasil belajar matematika yang dapat dilakukan dengan teknik tes dan teknik non-tes. Melalui skor tes hasil belajar matematika maka diperoleh informasi tingkat penguasaan dan tingkat ketuntasan belajar matematika.¹⁴ Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar matematika adalah tingkat keberhasilan dalam menguasai bidang studi matematika setelah memperoleh pengalaman atau proses belajar mengajar dalam kurun waktu tertentu yang akan diperlihatkan melalui skor yang diperoleh dalam tes hasil belajar.
4. Materi Pecahan adalah salah satu materi dasar yang harus dikuasai siswa sejak jenjang Sekolah Dasar. Materi ini merupakan materi dasar dimana konsepnya digunakan terus untuk jenjang yang lebih tinggi bahkan hingga jenjang perguruan tinggi, seperti pecahan yang terkait erat dalam materi aljabar. Selain itu materi ini juga banyak diterapkan dalam pemecahan masalah dalam kehidupan sehari-hari.¹⁵

¹³ Heru Dwi Waluyanto, *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*, Vol 7. No 1. h. 51.

¹⁴ andriyani Fitria Achidayat Maman, "Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Model Pembelajaran Teams Assisted Individualization (TAI)" 6, no. 3 (2016): 246–55.

¹⁵ Maria Edistianda Eka Saputri, "Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas VI SD Negeri Gunung Pasir Jaya pada Materi Pecahan", *jurnal pendidikan matematika*, Vol. 9, No. 2, Mei 2021, h. 212.

E. Rumusan Masalah

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah: Bagaimana hasil belajar siswa dapat meningkat setelah menggunakan media pembelajaran komik pada materi pecahan pelajaran matematika kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan?

F. Tujuan Penelitian

Bedasarkan latar belakang dan rumusan masalah yang telah diuraikan, maka tujuan yang hendak di capai dalam penelitian ini yaitu untuk mengetahui peningkatan hasil belajar matematika materi pecahan kelas IV di SD Negeri 200501 Salambue, Padangsidempuan Tenggara melalui penerapan media pembelajaran komik.

G. Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini adalah:

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan teoritis dan praktis para praktisi pendidikan, khususnya guru dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa sekolah dasar.

2. Secara praktis

a. Bagi siswa

Untuk meningkatkan pada hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi pecahan.

b. Bagi guru

Sebagai bahan pertimbangan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi pecahan.

H. Indikator Tindakan

Indikator keberhasilan pada penelitian ini adalah ketercapaian kemampuan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik yang telah diterapkan. Akan terjadi peningkatan hasil belajar siswa. Keberhasilan tindakan dapat dilihat dengan adanya peningkatan nilai yang baik secara individu maupun nilai rata-rata kelas dari siklus sebelumnya. Persentase siswa yang mencapai KKM sebesar 80%.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Kajian Teori

1. Hasil Belajar

a. Pengertian Belajar

Belajar merupakan proses yang dilakukan seseorang dalam memperoleh suatu perubahan tingkah laku yang baru secara keseluruhan, sebagai hasil pengalaman seseorang dalam interaksi lingkungannya. Belajar dapat dikatakan sebagai usaha sadar baik melalui latihan dan pengalaman yang menyangkut aspek- aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik dalam memperoleh tujuan tertentu.¹⁶

Belajar merupakan sebuah proses tingkah laku siswa yang dapat di timbulkan lewat latihan dan pengalaman dan suatu usaha yang memperoleh perubahan tingkah laku sebagai pengalaman dalam interaksi dengan lingkungan maka seseorang dianggap telah belajar jika siswa dapat menunjukkan perubahan tingkah lakunya.

Menurut Dimiyanti dan Mudjino, “Belajar adalah suatu proses internal yang kompleks dan terlibat dalam proses internal adalah unsur efektif.¹⁷ Kemudian belajar adalah suatu aktivitas mental yang berlangsung terdapat interaksi yang aktif antara seseorang dan lingkungannya, dan dapat menghasilkan perubahan-perubahan dalam pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan dan nilainya relatif bersifat stabil. Sedangkan menurut Suyono

¹⁶ Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 2.

¹⁷ Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 1.

“Belajar adalah suatu proses atau aktivitas untuk memperoleh pengetahuan, meningkatkan keterampilan, memperbaiki perilaku, sikap, dan mengokohkan kepribadian.¹⁸

Konsep belajar juga dijelaskan dalam Al-Qur’an surah Al-Alaq ayat 1-5 adalah perintah untuk membaca dan tidak terbatas pada berupa teks tertulis saja, karena membaca merupakan pembuka jalan bagi ilmu pengetahuan.

(١) اِقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ (٢) خَلَقَ الْاِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ (٣) اِقْرَأْ وَرَبُّكَ الْاَكْرَمُ
(٤) الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ (٥) عَلَّمَ الْاِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمُ

“(1) Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan, (2) Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. (3) Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Mahamulia, (4) Yang mengajar (manusia) dengan pena. (5) Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (Q.S Al-Alaq/96: 1-5).¹⁹

Pengertian belajar di atas dapat disimpulkan bahwa belajar adalah suatu aktivitas untuk memperoleh sikap pengetahuan dan pengalaman dan ditandai dengan adanya perubahan tingkah laku seseorang. Hasil belajar merupakan kemampuan yang dapat diperoleh siswa selama melaksanakan kegiatan belajar mengajar. kemampuan yang diperoleh itu berkaitan dengan pengetahuan, pengertian, dan pekerjaan yang dilakukan oleh siswa. Terdapat dalam konteks pendidikan formal pada umumnya dinyatakan hasil belajar merupakan pernyataan yang menjelaskan pengetahuan, sikap, dan keterampilan yang dimiliki siswa setelah menempuh pelajaran tertentu²⁰

¹⁸ Suyono, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 9.

¹⁹ Depag RI, *Al-Qur’an dan terjemahannya* (Jakarta : Depag RI, 1998) h. 1079.

²⁰ Pudyo Susanto, *Belajar Tuntas Filosofi, Konsep, dan Implementasi* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h. 56.

Hasil belajar dapat diartikan sebagai hasil yang diperoleh siswa berupa kesan-kesan yang mengakibatkan perubahan sebagai hasil dari aktivitas dalam belajar. Pendidik dan siswa memiliki konsep diri agar meningkatkan hasil belajar atau prestasi meningkat, sehingga hasil belajar berkaitan dengan evaluasi proses pembelajaran untuk menentukan hasil berupa angka dan *feedback* bagi pendidik untuk mengadakan remedial atau tidak.²¹

Hasil belajar siswa sesuai dengan tingkat keberhasilan dalam mempelajari materi pelajaran dan hasil belajar siswa dapat diketahui setelah melakukan evaluasi, kemampuan-kemampuan yang dimiliki siswa setelah menerima pengalaman belajarnya maka suatu hasil belajar yang ingin dicapai dengan menggunakan media pembelajaran komik.

Setiap individu memiliki karakter dan tipe yang berbeda, pendidikan yang melibatkan banyak jiwa yang berbeda mulai dari siswa hingga pendidik dan lingkungan pendidikan lainnya membutuhkan adanya pemahaman perbedaan setiap tingkah laku.²²

Meningkatkan hasil belajar siswa seorang pendidik memerlukan berbagai metode pembelajaran dan memahami karakter dan tipe siswa yang diajarkan agar pendidik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hasil belajar merujuk pada pencapaian yang diperoleh siswa setelah melalui

²¹ Asfiati, "Dinamika Penyelenggaraan Pendidikan Keagamaan Islam Etnis Tionghoa Muslim di Kota Padangsidempuan", *Jurnal Konseling dan Pendidikan*, Vol. 7 No. 2 (2019), h. 62, <https://jurnal.konselingindonesia.com/indexs.php/jkp/article/view/382>.

²² Asfiati, "Internalisasi Pendekatan Humanis dalam Kurikulum Tersembunyi", *Jurnal Darul 'Ilmi*, Vol.07 No. 01 (2015), h. 45-59, <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/indexs.php/DI/article/view/1804>.

proses pembelajaran. Hasil belajar merupakan indikator penting dari efektivitas metode pengajaran, kualifikasi pengajar, dan kesiapan siswa. Hasil ini mencakup pengetahuan, keterampilan, dan sikap yang diharapkan tercapai. Secara umum semakin tinggi hasil belajar, semakin efektif proses pembelajaran yang dilakukan.

b. Jenis-Jenis Hasil belajar

Jenis-jenis hasil belajar dalam sistem pendidikan nasional mengklasifikasi hasil belajar didasarkan pada teori Benjamin S. Bloom yang membaginya menjadi tiga ranah, yaitu: ranah kognitif, ranah afektif, ranah psikomotorik. Ranah kognitif adalah ranah yang paling mencakup kegiatan mental (otak) yang mencakup tentang: pengetahuan /ingatan /hafalan/, pemahaman, penerapan, analisis, sintesis, dan penelitian.

Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai yang mencakup tentang: menerima atau memperhatikan, menanggapi, menghargai, mengatur, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan kemampuan bertindak berdasarkan suatu keterampilan atau pengalaman yang dipelajari.

Pengukuran ranah kognitif adalah aspek yang paling dasar dalam taksonomi Bloom, dan sering disebut juga keterampilan atau kemampuan bertindak setelah menerima pengalaman belajar aspek ingatan (*recall*). Kata-kata operasional yang dipergunakan sebagai berikut: menyebutkan, menunjukkan, mengenal, mengingat kembali, menyebutkan definisi, memilih, dan menyatakan.

Bentuk soal yang sesuai untuk mengukur kemampuan ini antara lain: benar-salah, menjodohkan, isian atau jawaban singkat, dan pilihan ganda. Ranah afektif adalah ranah yang berkaitan dengan sikap dan nilai.

Ranah afektif dapat diukur dengan menggunakan kata-kata operasional *Taksonomi Bloom* sebagai berikut: menerima, menjawab, menilai, organisasi, dan karakteristik dengan suatu nilai atau kompleks nilai. Bentuk soal yang dipakai untuk mengukur ranah afektif adalah pilihan ganda dan uraian. Ranah psikomotorik adalah ranah yang berkaitan dengan keterampilan (*skill*) atau kemampuan bertindak setelah seseorang menerima pengalaman belajar tertentu. Pengukuran ranah psikomotorik dilakukan dengan memberikan soal dalam bentuk pilihan ganda dan uraian.

Kata kerja operasional yang dapat dipakai adalah: Keterampilan motorik (*mascular of motor skills*): memperhatikan gerak, menunjukkan hasil (pekerjaan tangan), menggerakkan, menampilkan, melompat, dan sebagainya, manipulasi benda-benda (*manipulation of materials or objects*): menyusun, membentuk, memindahkan, menggeser, dan sebagainya, serta koordinasi *neuromuscular*: menghubungkan, mengamati, memotong, dan sebagainya.²³

Berdasarkan uraian diatas dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah suatu kemampuan atau keterampilan yang dimiliki oleh siswa setelah siswa tersebut mengalami aktivitas belajar. Hasil belajar yang penulis maksud dalam penelitian ini yaitu dilihat dari aspek kognitif siswa, dimana

²³ Iswadi, *Teori Belajar* (Bogor: In Media, 2017), h. 62-65.

hasil belajar tersebut diwujudkan dalam bentuk nilai angka yang diperoleh siswa. Saat ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi melalui era revolusi industri 4.0 menuntut siswa tidak hanya sampai pada tahap evaluasi, akan tetapi didorong agar siswa mampu sampai ke level *creating* (menciptakan) pada ranah kognitif, mampu memiliki sikap dan perilaku yang baik saat pembelajaran didalam kelas maupun diluar kelas secara jujur (ranah afektif), dan memiliki fisik yang tangguh dan kuat (ranah psikomotorik) agar tujuan pembelajaran tercapai.

c. Indikator Hasil Belajar

Mengenai indikator kesuksesan belajar siswa, terdapat empat indikator keberhasilan belajar anak didik, yaitu:

1) Menghafal

Menghafal merupakan usaha meresapkan teori atau konsep tertentu ke dalam pikiran agar selalu ingat, karena menghafal dapat membantu kesuksesan anak didik dalam penguasaan ilmu pengetahuan. Menghafal akan membantu kesuksesan anak didik dalam belajar, tapi menghafal berada pada tingkat rendah dalam penguasaan ilmu pengetahuan karena menghafal hanya sekedar mengetahui sesuatu

2) Memahami

Memahami adalah upaya yang dilakukan untuk menguasai kemampuan untuk mengetahui tentang sesuatu yang telah diketahui dengan pikiran.

3) Mengetahui Tujuan Belajar

Belajar juga mempunyai tujuan yang diharapkan. Karena itu, setiap siswa harus mengetahui untuk apa ia belajar, sehingga benar-benar bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.

4) Mengamalkan Ilmu

Pengaplikasian ilmu merupakan tuntutan yang harus dilaksanakan oleh siswa, karena ilmunya akan bertambah dan lebih bermanfaat bagi dirinya dan orang lain.²⁴

Keempat indikator keberhasilan belajar siswa dapat diklasifikasikan kepada indikator keberhasilan belajar pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Lebih lanjutnya dikatakan bahwa hasil belajar merupakan hasil yang diperoleh seseorang setelah menyelesaikan belajar dari sejumlah mata pelajaran dengan dibuktikan melalui tes yang berbentuk nilai hasil belajar. Proses pencapaian keberhasilan belajar memiliki kriteria untuk bisa dikatakan perolehan hasil belajar baik maupun kurang baik

Menuntut ilmu disebut juga pengamalan ilmu dalam diri seseorang yang sudah diketahui, dengan menuntut ilmu dapat menghasilkan hasil belajar yang efektif dengan itu ilmu yang bermanfaat adalah ilmu yang diiringi dengan amal yang baik.

Berikut ranah kognif Bloom, yaitu: pengetahuan (C1), pemahaman (C2), penerapan (C3), analisis (C4), sintesis (C5) dan penilaian (C6). Namun, ranah kognitif tersebut dikembangkan oleh anderson dan kartwohl

²⁴ Endang Sri Wahyuningsi, *Model Pembelajaran Mastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), h. 68.

menjadi: mengingat (C1), memahami (C2), menerapkan (C3), menganalisis (C4), mengevaluasi (C5), dan berkreasi (C6). Ranah kognitif Taksonomi Bloom di atas dapat dikembangkan melalui kata kerja operasional (KKO) yang dapat diterapkan guru dan murid dalam pembelajaran.²⁵

Keberhasilan belajar diukur dari hasil yang diperoleh. Semakin banyak informasi yang dapat dihafal maka semakin bagus hasil belajar. Bukan hanya itu kemampuan mengungkapkan hasil belajar juga ditentukan oleh kecepatan dan ketepatan. Semakin cepat dan tepat individu dapat mengungkapkan informasi yang dihafal semakin bagus hasil belajar. Dengan demikian belajar lebih berorientasi pada hasil yang harus dicapai.

d. Faktor-faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Faktor Implementasi yang berbasis kompetensi kebiasaan sekolah dalam penentuan nilai mata pelajaran pada setiap siswa perlu direformasi, karena nilai itu hanya memperhatikan hasil penilaian tertulis yang *nota bene* lebih mengamati kemajuan ranah kognitif dari pada ranah-ranah lainnya. Kebiasaan sekolah mencakup berbagai rutinitas, aturan, budaya dan praktik yang diterapkan secara konsisten dilingkungan sekolah, yang semuanya membentuk iklim belajar yang dapat mendukung atau menghambat pencapaian akademik. Kebiasaan sekolah yang baik membantu menciptakan lingkungan yang mendukung perkembangan akademik dan non- akademik.

Tingkat keberanian dan rasa percaya diri dari setiap siswa tentu saja berbeda. Selain siswa dengan rasa percaya diri yang tinggi, maka ada juga

²⁵ Syafrilianto, dkk. *Microteaching* di SD/MI, (Jakarta: Kencana,2020). h. 31

siswa dengan rasa percaya diri yang dapat dikatakan rendah. Rasa percaya diri yang rendah mengakibatkan siswa merasa tidak mampu untuk meraih mimpinya, misalnya di dalam kelas siswa dengan rasa percaya diri yang rendah akan merasa malu bahkan tidak memiliki keberanian untuk tampil kedepan kelas dan menyampaikan pendapat. Adapun faktor-faktor yang dapat mempengaruhi rasa percaya diri siswa ada dua yaitu faktor internal dan eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri seorang siswa. Siswa dengan rasa percaya diri yang rendah memiliki keyakinan atas ketidakmampuan untuk melakukan sesuatu, sehingga siswa tidak memiliki keberanian dan merasa malu untuk mengeksplor kemampuan yang ada dalam dirinya. Sedangkan siswa dengan rasa percaya diri yang tinggi akan memiliki keyakinan positif sehingga siswa memiliki keberanian dan merasa mampu untuk mengeksplor kemampuan yang ada dalam dirinya. Adapun faktor eksternal dapat berasal dari hubungan siswa dengan keluarga, hubungan siswa dengan teman sebaya dan hubungan siswa dengan lingkungan sehari-hari. kondisi mental seorang anak dipengaruhi oleh umur mental anak, sehingga dapat mempengaruhi pencapaian hasil belajar anak dalam proses pembelajaran.²⁶

Faktor-faktor yang mempengaruhi belajar banyak jenisnya, tetapi dapat digolongkan menjadi dua golongan yaitu, faktor internal dan faktor eksternal. Adapun faktor internal adalah faktor yang ada dalam diri

²⁶ Amelia Syakinah Sihombing, Linda SARI, and Rizky FADHILAH, "Optimizing Students' Self-Confidence Through Inquiry Learning Model In Class Ii SDN 102052 Chart Kuala Tanjung Beringin District, Serdang Bedagai District," *Journal of Digital Learning and Distance Education* 1, no. 12 (2023): 378–82, <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i12.102>.

seseorang yang sedang dalam keadaan belajar, sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang ada dari luar diri seseorang.²⁷

Terdapat dua jenis faktor dalam mempengaruhi belajar siswa yaitu:

1) Faktor Internal

Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa itu sendiri yaitu meliputi: motivasi, minat, bakat, dan perhatian, sikap, sosial, ekonomi, dan sebagainya.

- a) Motivasi yaitu suatu dorongan yang dasar untuk menggerakkan seseorang dalam bertindak laku, dalam pembelajaran siswa dibutuhkan sebagai pendorong peningkatan keinginan belajar. Maka siswa yang memiliki motivasi belajar yang tinggi maka akan memiliki semangat dan keinginan yang tinggi dalam proses pembelajaran.
- b) Minat yaitu suatu kegiatan yang diminati seseorang yang tinggi terhadap pembelajaran, seperti bakat seorang siswa yang dimilikinya maka akan dapat di asah dalam melaksanakan ikut serta dalam setiap kegiatan.²⁸
- c) Bakat yaitu kemampuan bawaan seseorang sebagai potensi yang perlu dilatih dan dikembangkan supaya dapat terwujud. Maka bakat memerlukan latihan dan pendidikan agar tindakan dapat dilakukan pada masa yang akan datang.

²⁷ Nursyaidah, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik", *Jurnal Forum Pedagogik Edisi Khusus Juli- Desember* (2014), h. 71. <https://jurnal.iain-padangsidiimpunan.ac.id/index.php/JP>

²⁸ Catur Fathonah Djarwo, "Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura", *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, Vol. 7, No. 1 Maret 2020, h. 2.

- d) Perhatian yaitu suatu proses mental ketika stimulus atau rangkaian stimulus menjadi menonjol dalam kesadaran pada saat stimulus lainnya melemah.
- e) Sikap yaitu suatu ekspresi atau perasaan seseorang yang merefleksikan kesuksesannya atau ketidaksukaannya terhadap suatu objek.
- f) Ekonomi yaitu suatu aturan dan tata cara untuk mengatur perilaku dalam melakukan kegiatan ekonomi untuk meraih suatu tujuan.

2) Faktor Eksternal

Faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar siswa, dapat mencakup beberapa aspek diantaranya sekolah, masyarakat dan kurikulum itu sendiri.

- a) Sekolah yaitu lingkungan belajar yang mempengaruhi hasil belajar di sekolah adalah kualitas pengajaran meliputi: kompetensi guru, karakteristik kelas dan karakteristik sekolah.
- b) Masyarakat yaitu lingkungan masyarakat yang mempengaruhi hasil belajar siswa diantaranya adalah keluarga dan teman bergaul serta bentuk kehidupan masyarakat sekitar.
- c) Kurikulum yaitu kurikulum merupakan suatu program yang disusun secara terinci dengan menggambarkan kegiatan siswa di sekolah dengan bimbingan guru. Penyusunan kurikulum yang ditetapkan dapat mempengaruhi hasil belajar siswa, karena itu dalam penyusunan kurikulum harus disesuaikan dengan perkembangan zaman dan teknologi, selain itu juga lingkungan dan kondisi siswa, karena

kebutuhan siswa dimasa yang akan datang tidak akan sama dengan kebutuhan siswa pada masa sekarang.²⁹

Hasil belajar dapat dicapai siswa apabila dalam proses pembelajaran telah memperhatikan faktor yang mempengaruhi belajar, sehingga perubahan belajar dapat mengacu kepada pencapaian hasil belajar yang meliputi tujuan pembelajaran aspek kognitif, afektif dan psikomotorik siswa, serta adanya kesiapan siswa dan pendidik dalam menjalankan alur pembelajaran.³⁰

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan indikator keberhasilan dari proses pendidikan dan menjadi dasar bagi pengambilan keputusan baik oleh pendidik, siswa, maupun institusi pendidikan. Hal ini juga menjadi tolak ukur untuk perbaikan kurikulum dan metode pengajaran untuk meningkatkan kualitas pendidikan. Hasil belajar yang baik menunjukkan bahwa proses pendidikan berhasil dalam meningkatkan kemampuan siswa secara komprehensif.

²⁹ Endang Sri Wahyuningsi, *Model Pembelajaran Maastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), h. 69-70.

³⁰ Asfiati, "Analisis Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pra dan Pasca Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional", *Studi Multidisipliner, Vol.4 No. 1, (2017 M/ 1438 H)*, h. 1-21, <http://repo.iain.-padangsisimpuan.ac.id/id/eprint/409>.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media

Kata media berasal dari bahasa latin, dan merupakan bentuk jamak dari kata "medium". Secara harfiah kata tersebut mempunyai arti perantara atau pengantar pesan dari pengirim ke penerima pesan.³¹ Media pembelajaran adalah alat, metodik dan teknik yang digunakan sebagai perantara komunikasi antara seorang pendidik dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pendidik dan peserta didik dalam proses pendidikan pengajaran di sekolah³². Media pembelajaran ini juga dapat menggambarkan hal secara lebih nyata dan lebih mudah dipahami oleh peserta didik dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas.

Media pembelajaran merupakan salah satu dari beberapa instrumen yang digunakan oleh pendidik untuk membantu mereka dalam melaksanakannya proses belajar mengajar.³³ Salah satu faktor yang menunjang keberhasilan pembelajaran yaitu ketersediaan suatu bahan ajar atau bisa disebut juga dengan media pembelajaran yang akan digunakan pendidik sebagai sumber belajar, sehingga materi dapat tersampaikan secara sistematis oleh pendidik.³⁴

³¹ Rohani, *Media Pembelajaran* (Medan: UIN Sumatera Utara, 2019), h. 5.

³² Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, "Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI". *Jurnal Media Infotama*, Vol. 14 No. 1 (Februari 2018), h. 16.

³³ Martin Sudarmono, Endang Sri Hanani, "Health Education Teaching Materials Through Comic Media For Primary School Students," *Journal of Health Education*, Vol. 5 No. 1 (Agustus 2020), h. 49.

³⁴ Nunuk Suryani, Ahcmad Setiawan, Aditin Putra, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 47.

Pandangan penggunaan media pembelajar pada proses belajar di kelas ialah, suatu jalan alternatif untuk mempermudah saat penyampaian materi pada peserta didik, karena hal tersebut terlihat lebih nampak atau real pada prosesnya sehingga, yang diharapkan pendidik ialah, peserta didik dapat dengan mudah memahami apa yang pendidik sampaikan dengan menggunakan media pembelajaran.

Media pembelajaran adalah, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang-dengar, termasuk teknologi perangkat keras, untuk itu pendidik harus memiliki pengetahuan yang cukup tentang media pengajaran, yang meliputi:³⁵

- 1) Media sebagai alat komunikasi guna lebih mengefektifkan proses belajar mengajar.
- 2) Fungsi media dalam rangka mencapai tujuan pendidikan.
- 3) Seluk beluk proses belajar.
- 4) Hubungan antara metode mengajar dan media pendidikan.
- 5) Nilai atau manfaat media pendidikan dalam pengajaran.

Berdasarkan pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa media adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar, demi tercapainya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Dalam bahasa Arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Apabila media itu membawa pesan-pesan atau informasi yang bertujuan instruksional atau

³⁵ Said Alwi, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran". *Jurnal Itqan*, Vol. 8, No. 2, h. 145-167.

mengandung maksud-maksud pengajaran, maka media itu disebut media pembelajaran.

Inovasi media pembelajaran merupakan salah satu cara untuk menarik perhatian dan meningkatkan motivasi siswa dalam proses pembelajaran guna mencapai capaian pembelajaran. Umumnya pelajaran matematika bersifat hafalan dan berisi materi yang abstrak sehingga membutuhkan pemahaman yang lebih mendalam. Materi yang bersifat hafalan dan abstrak pada umumnya membuat siswa merasa bosan dan kurang antusias dalam mengikuti proses perkuliahan. Sementara itu, materi-materi yang membutuhkan pemahaman mendalam tersebut menuntut siswa untuk lebih berkonsentrasi dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga konsep yang dijelaskan dapat dipahami.³⁶

Disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan solusi penting untuk meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi-materi yang cenderung hafalan dan abstrak. Dengan pendekatan yang kreatif dan menggunakan teknologi, kita dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan memudahkan pemahaman, sehingga siswa lebih antusias dan terlibat aktif dalam proses pembelajaran.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Fungsi media pembelajaran, yang merupakan alat bantu atau alat peraga dalam penyampaian pesan atau suatu materi tertentu untuk peserta didik. Media pembelajaran juga memiliki lima fungsi, yaitu sebagai

³⁶ Eline Yanty Putri Nasution and Nur Fauziah Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi," *Tarbawi: Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2019): 205–21, <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>.

berikut:³⁷

- 1) Fungsi edukatif media komunikasi, yakni bahwa setiap kegiatan media komunikasi mengandung sifat mendidik karena, di dalamnya memberikan pengaruh pendidikan.
- 2) Fungsi sosial media komunikasi, media komunikasi memberikan informasi aktual, dan pengalaman dalam berbagai bidang kehidupan sosial orang.
- 3) Fungsi ekonomis media komunikasi, media komunikasi dapat digunakan secara intensif pada bidang-bidang pedagang dan industri.
- 4) Fungsi politis media komunikasi, dalam bidang politik media komunikasi dapat berfungsi terutama politik pembangunan baik material maupun spiritual.
- 5) Fungsi seni dan budaya media komunikasi, perkembangan ke bidang seni sertabudaya dapat tersebar lewat media komunikasi.

Adapun manfaat dari media pembelajaran adalah³⁸

- 1) Penyampaian materi pelajaran dapat diseragamkan.
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik.
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar peserta didik.
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan dimana saja dan

³⁷Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (Juli 2018), h. 106.

³⁸Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, "Manfaat Media Dalam Pembelajaran". *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol. 7 No. 1 (Januari-Juni 2018), h. 94

kapan saja.

7) Media dapat menumbuhkan sikap positif peserta didik terhadap materi dan proses belajar.

8) Merubah peran pendidik ke arah yang lebih positif dan produktif.

Selain mengarahkan pada ketertarikan peserta didik terhadap media, keterwakilan pesan yang disampaikan oleh seorang pendidik dalam menggunakan sebuah media, hendaknya harus memperhatikan saat pemilihan media yang akan digunakan. Dalam pemilihan media tersebut haruslah teliti dan sesuai dengan materi yang akan disampaikan, maka dari itu pemilihan media harus benar-benar sesuai agar proses pembelajaran dapat berjalan dengan sempurna dan, peserta didik dapat memahami apa yang disampaikan pendidik lewat pemilihan media yang tepat.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Perkembangan media pembelajaran saat ini sangat dipengaruhi oleh banyak hal seperti: perkembangan teknologi, ilmu setak-mencetak, tingkah laku, dan komunikasi. Keberagaman jenis dan format media pembelajaran seperti: modul cetak, film, televisi, program komputer dan lain sebagainya. Pengelompokan media terbagi dalam beberapa kelompok yaitu sebagai berikut:³⁹

1) Klasifikasi Media Berdasarkan Perkembangan Teknologi Media berdasarkan perkembangan teknologi dalam dua klasifikasi, yaitu sebagai berikut:

³⁹ Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akutansi". *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 16 No. 1 (Juli 2018), h. 101.

- a) Media Tradisional: visual diam yang diproyeksikan (proyeksi *overhead, slide*), visual yang tak diproyeksikan (gambar, poster, foto, grafik), audio (rekaman piringan, pita kaset), penyajian multimedia (*slide plus suara, multiimage*), visual dinamis yang diproyeksikan (film, televisi, video), cetak (buku teks, modul, majalah ilmiah), permainan (teka-teki, simulasi), realita (model, peta).
- b) Media Teknologi Mutakhir: media berbasis telekomunikasi (telekonferensi, kuliah jarak jauh), media berbasis mikroprosesor (komputer, interaktif).

2) Klasifikasi Media Berdasarkan Karakteristik Stimulus yang Ditimbulkan.

Klasifikasi ini dikemukakan oleh Briggs yang mengatakan bahwa pengelompokan media lebih mengarah pada karakteristik peserta didik, tugas instruksional, bahan dan transmisinya. Adapun macam media yang digunakan dalam proses pembelajaran, yaitu:

- a) Objek.
- b) Suara langsung.
- c) Media cetak.
- d) Papan tulis.
- e) Media transparansi.
- f) Film bingkai.
- g) Film rangkai.
- h) Film gerak.

3. Media Komik

a. Pengertian Komik

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang bermanfaat, yang dapat membuat proses belajar lebih menarik. Proses dan media pembelajaran yang menarik tentunya dapat menarik perhatian peserta didik, sehingga peserta didik merasa tidak bosan.⁴⁰

Komik adalah suatu jenis media dengan kumpulan gambar yang menceritakan peristiwa tertentu. Gambar-gambar yang disusun secara berurutan untuk menyampaikan informasi, dan memberikan kesan keindahan kepada para pembaca. Pemakaian komik dengan ilustrasi berwarna, alur cerita yang ringkas, dengan perwatakan orang yang realistis, akan menarik peserta didik dari berbagai tingkat usia.

Komik sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter, dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar, serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Komik merupakan bentuk seni yang menggunakan gambar-gambar tidak bergerak, yang disusun sedemikian rupa sehingga membentuk jalan cerita dan memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan.⁴¹

Berdasarkan uraian mengenai definisi komik, dapat disimpulkan bahwa komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan yang dirangkai

⁴⁰ Abduh Ridha, Tedy Dian Pradana, Nita Putriasti Mayarestya, "Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Kesehatan Mata Pada Anak". *Jurnal Vokasi Kesehatan*, Vol. 3 No. 2 (Juli 2017), h. 64.

⁴¹ Minarni, Affan Malik, dan Fuldiaratman, "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3d Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 13 No. 1 (Januari 2019), h. 2297

dalam suatu alur cerita yang membuat informasi menjadi lebih mudah diserap, sehingga pesan yang disampaikan melalui komik tersimpan dalam memori jangka panjang yang tidak mudah dilupakan meskipun telah lama dibaca, dan sewaktu-waktu dengan mudah dapat diceritakan kembali.

Komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menciptakan minatbaca dan belajar peserta didik⁴². Komik matematika tersebut dibungkus semenarik mungkin, agar dapat menarik untuk dibaca dengan warna-warni yang mencolok. Juga tak pula cerita yang lucu disajikan dalam komik matematika ini.

b. Karakteristik Media Komik

Media komik dalam pengajaran, merupakan suatu bentuk alat bantu penyampaian pesan kepada peserta didik, untuk dapat mudah memahami proses belajar, sehingga media komik akan menjadi alat bantu pengajaran yang efektif bagi peserta didik. Adapun karakteristik media komik yang harus diketahui yaitu sebagai berikut:⁴³

- 1) Komik biasanya terdiri atas berbagai kondisi situasi cerita bersambung.
- 2) Komik juga bisa bersifat humor.
- 3) Karakter dalam komik harus dikenal agar kekuatan medium bisa dapat dihayati.
- 4) Komik dapat memusatkan perhatian masyarakat.

⁴² Freddy Widya Ariesta, "Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendas*. Vol 3 No. 1 (Juni 2018), h. 24.

⁴³ Indaryati Indaryati and Jailani Jailani, "Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V," *Jurnal Prima Edukasia* 3, no. 1 (2015): 84–96, <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>.

- 5) Cerita yang ada pada komik biasanya mengenai diri pribadi sehingga sang pembaca dapat segera mengidentifikasi dirinya melalui suatu perasaan serta tindakan dari perwatakan karakter utamanya.
- 6) Cerita dalam komik ringkas dan menarik juga diselingi dengan aksi-aksi.
- 7) Komik diberi warna-warni menarik agar lebih hidup, lalu dapat menarik minat pembaca.

c. Kelebihan dan Kekurangan Media komik

Media pembelajaran yang digunakan untuk pengajaran memiliki kelebihan dan kekurangan. Pada media komik memiliki kelebihan dan kekurangan diantaranya:

Kelebihan:

- 1) Menggunakan bahasa sehari-hari, sehingga siswa dapat dengan cepat memahami isi dari komik.
- 2) Menggunakan gambar-gambar yang dapat memperjelas kata-kata dari cerita pada komik.
- 3) Menggunakan warna yang menarik dan terang sehingga siswa akan lebih termotivasi untuk membaca komik
- 4) Cerita pada komik sangat erat dengan kejadian yang dialami siswa sehari-hari, sehingga mereka akan lebih paham dengan permasalahan yang mereka alami.

Kekurangan

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan komik pembelajaran.

- 2) Komik sebagai media visual atau grafis tidak terlihat efektif jika digunakan kepada peserta didik yang tidak dapat belajar dengan media visual atau grafis, karena pasti setiap peserta didik memiliki gayamasing-masing dalam belajar.
- 3) Komik yang berkembang saat ini kebanyakan komik yang mengedepankan aspek hiburan dimana isi dari komik tersebut tidaklah sesuai untuk digunakan dalam pembelajaran.⁴⁴

d. Unsur-Unsur dalam Komik

Dilihat secara kasat mata komik dipandang sebagai media visual yang terdiri dari, rangkaian gambar dan teks yang tersusun dalam alur cerita. Namun bagi komikusitu, adalah perpaduan seni karya dan seni sastra. Adapun unsur-unsur yang ada pada komik adalah sebagai berikut.⁴⁵

- 1) Halaman pembuka, terdiri dari: judul serial, Judul Cerita, *kredits* (pengarang, penggambar pensil, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbitan, pemegang hak cipta).
- 2) Halaman isi terdiri dari: panel tertutup, panel terbuka, balonkata, narasi, efek suara, *gang/gutter*.
- 3) Sampul komik umumnya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuatkomik dan nomor jilid.

⁴⁴ Alia Rohani and Nirwana Anas, "Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar," *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1287–95, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>.

⁴⁵ Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan SosialKelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", *Jurnal Terampil*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 38

- 4) Halaman pembuka (*splash page*) pada umumnya tanpa *frame* atau panel. Pada halaman ini bisa juga dicantumkan: judul, kreator, cerita, juga ilustrator.
- 5) Dua halaman penuh (*double-spread page*) biasanya digunakan untuk, memberi kesan kagum, atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca dapat menghayati cerita dalam komik tersebut.

4. Pendekatan Kontekstual

Pembelajaran kontekstual atau *contextual teaching and learning* merupakan pembelajaran yang memungkinkan terjadinya proses belajar dimana peserta didik menggunakan pemahaman dan kemampuan akademiknya dalam berbagai konteks dalam dan luar sekolah untuk memecahkan masalah yang bersifat simulatif ataupun nyata, baik sendiri-sendiri maupun bersama-sama. Pembelajaran kontekstual adalah pembelajaran yang erat dengan pengalaman. Pembelajaran yang menggunakan pendekatan kontekstual adalah konsep belajar yang berupaya menyambungkan antara konsep materi yang dipelajarinya dengan kehidupan nyata peserta didik dan merelasikan pengetahuan yang dimilikinya ke dalam kehidupan sehari-hari. Pembelajaran kontekstual menyajikan suatu konsep yang mengaitkan materi yang dipelajari peserta didik dengan konteks materi tersebut digunakan serta berhubungan dengan bagaimana seseorang belajar atau cara peserta didik belajar. Pembelajaran kontekstual merupakan konsep belajar yang membantu pendidik mengaitkan antara materi yang diajarkan dengan situasi nyata peserta didik serta menemukan makna dalam pelajaran. Berdasarkan uraian tersebut,

pembelajaran kontekstual atau contextual teaching and learning merupakan proses kegiatan belajar yang mengkaitkan situasi nyata atau pengalaman peserta didik dengan materi pelajaran. Pembelajaran kontekstual menghubungkan pengetahuan yang dimilikinya ke dalam kehidupan sehari-hari sehingga pembelajaran bermakna. Pembelajaran kontekstual memiliki karakteristik, terdapat lima karakteristik penting dalam proses pembelajaran CTL yaitu (1) pengaktifan pengetahuan yang sudah ada (activating knowledge); (2) memperoleh dan menambah pengetahuan baru (acquiring knowledge); (3) pemahaman pengetahuan (understanding knowledge); (4) mempraktikkan pengetahuan dan pengalaman (applying 14 knowledge); (5) melakukan refleksi terhadap strategi pengembangan pengetahuan (reflecting knowledge).⁴⁶

Dapat disimpulkan bahwa pendekatan kontekstual adalah strategi pendidikan yang menekankan pentingnya mengaitkan materi pelajaran dengan konteks kehidupan nyata siswa. Tujuan utama pendekatan ini adalah membuat pembelajaran menjadi lebih relevan dan bermakna, sehingga siswa dapat lebih mudah memahami, mengingat, dan menerapkan apa yang mereka pelajari dalam kehidupan sehari-hari.

5. Hakikat Pembelajaran Matematika

Matematika dalam bahasa Yunani ialah, *Mathematike* yang berarti mempelajari, kata tersebut mempunyai asal katanya *mathema* yang artinya pengetahuan. Kata tersebut juga berhubungan dengan *mathein*, atau bisa

⁴⁶ Tri Wahyuni Sari, "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN DISPOSISI MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR" 9 (2023): 356–63.

disebut juga dengan *mathenein* yang artinya belajar (berpikir). Jadi dapat diambil kesimpulan bahwa hakikat pembelajaran matematika adalah mengembangkan kemampuan siswa dalam memahami konsep, berpikir logis, memecahkan masalah, dan mengomunikasikan ide matematika dengan baik. Matematika bukan sekedar pelajaran tentang angka, tetapi lebih merupakan cara berpikir dan alat yang dapat digunakan untuk memahami dan mengatasi berbagai tantangan dalam kehidupan nyata. Menurut beberapa definisi mengenai matematika antara lain:

- a. Tall dalam kutipan Muhammad Daud menyatakan bahwa “ *the mathematic is thinking*”. Hal ini berarti matematika sarana untuk melatih berpikir.
- b. Menurut sutawidjaja dan dahlan dalam kutipan Muhammad Daud menjelaskan bahwa matematika itu memiliki sifat aksiomatik yaitu bahwa suatu struktur matematika dimulai dari istilah yang tidak ditentukan atau istilah pangkl dan kaidah yang berkaitan dengan istilah pangkal tersebut yang disepakati kebenarannya yang disebut aksioma.⁴⁷

Berdasarkan penjelasan hakikat matematika di atas, dapat disimpulkan bahwa matematika merupakan ilmu pengetahuan yang diperoleh dengan bernalar yang menggunakan istilah yang didefenisikan dengan cermat, jelas dan akurat. Dengan demikian hakikat pembelajaran matematika bertujuan untuk mengembangkan pemahaman yang mendalam, keterampilan berpikir kritis, kemampuan pemecahan masalah, dan relevan dengan kehidupan sehari-hari. Pembelajaran ini harus mendorong siswa untuk berpikir secara logis dan

⁴⁷ Muhammad Daut Siagian, Pembelajaran Matematika, and A Pendahuluan, “Issn 2086-4205” VII, No. 2 (2017): 61–73.

kreatif, serta mengapresiasi keindahan dan kegunaan matematika.

Matematika adalah ilmu universal, yang mendasari perkembangan teknologi modern, memajukan pemikiran manusia, dan memiliki peran penting dalam pendidikan. Selain itu, matematika adalah ilmu khusus, memiliki tatanan yang sistematis dan terorganisir, yang mempelajari angka, logika, ruang, bentuk, perhitungan, dan penalaran. Matematika juga, merupakan salah satu mata pelajaran yang tidak mudah untuk ditaklukkan oleh, beberapa peserta didik dibandingkan mata pelajaran lain.⁴⁸

Pembelajaran matematika di SD/MI, merupakan suatu proses pembelajaran secara sengaja disusun, dan telah direncanakan yang bertujuan membentuk suasana belajar di dalam kelas dan menjadikan peserta didik sebagai objek untuk mempelajari matematika di sekolah, dan dapat mengembangkan keterampilan berpikir kritis serta logis dalam memecahkan masalah. Pembelajaran tersebut haruslah dilakukan secara terstruktur mulai dari yang sederhana hingga yang lebih kompleks.

Matematika punya peranan penting dalam kehidupan, karena matematika merupakan dasar, dari logika atausolusi penalaran, belajar matematika tidakhanya untuk memahami konsep.⁴⁹ Disadari atau tidak matematika sering digunakan dalam kehidupan sehari-hari, untuk menyelesaikan suatu masalah, oleh sebab itu tidak heran jika konsep-konsep

⁴⁸Elsa Meriani Waluyo, Arif Muchyidin, Hadi Kusmanto, "Analysis of Students Misconception in Completing Mathematical Questions Using Certainty of Response Index (CRI)," *Jurnal Tadris*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2019), h. 27.

⁴⁹Fredi Ganda Putra, Santi Widyawati, Ardian Asyhari, Rizki Wahyu Yunian Putra, "The Implementation of Advance Organizer Model on Mathematical Communication Skills in terms of Learning Motivation," *Jurnal Tadris*, Vol. 3 No. 1 (Januari 2018), h. 41.

matematika digunakan pada berbagai ilmu pengetahuan lain, seperti ilmu fisika, kimia, teknik, ekonomi, dan lain-lain.

Matematika adalah suatu bidang ilmu yang mempelajari besaran dan perhitungan, juga merupakan studi besaran, struktur, ruang, dan perubahan. Sebenarnya matematika merupakan pelajaran yang berdaya guna tinggi, kebutuhan pemahaman dan penerapan matematika dalam kehidupan manusia menjadikannya, sebagai salah satu mata pelajaran yang harus dipelajari di sekolah. Pada kenyataannya, sebagian peserta didik masih kurang semangat ketika menghadapi pelajaran matematika.

Peserta didik masih beranggapan bahwa, pelajaran matematika merupakan pelajaran yang sulit dan menakutkan. Dalam belajar matematika peserta didik cenderung menghafal rumus, meniru contoh soal yang diberikan oleh pendidik, dan kurangnya peserta didik dalam memahami materi, sehingga tiap kali diberikan soal matematika yang berbeda, peserta didik belum mampu menyelesaikannya.

6. Teori Belajar Matematika SD/MI

Dalam belajar matematika kita perlu memperhatikan bagaimana anak membentuk pengetahuan matematikanya. Oleh sebab itu, teori belajar diperlukan untuk menentukan pendekatan pembelajaran yang dapat diterapkan dalam menciptakan suasana pembelajaran yang efektif dan menyenangkan. Ada beberapa teori yang dikemukakan dalam belajar matematika antara lain sebagai berikut:

a. Teori Brunner

Jerome Brunner menyatakan bahwa belajar matematika akan lebih berhasil jika proses pengajaran anak diarahkan pada konsep-konsep dan struktur-struktur yang termuat dalam pokok bahasan yang diajarkan, di samping hubungan terkait antara konsep-konsep dan struktur-struktur tersebut.

Bruner menyarankan keaktifan anak dalam proses belajar secara penuh agar anak dapat mengenal konsep dan struktur yang tercakup dalam bahan yang sedang dibicarakan, sehingga anak akan memahami materi yang harus dikuasainya itu. Dalam proses pembelajaran hendaknya siswa diberi kesempatan untuk memanipulasi benda-benda dengan menggunakan media pembelajaran matematika. Melalui penggunaan media pembelajaran matematika yang ada, siswa akan melihat langsung keteraturan dan pola struktur yang terdapat dalam penggunaan media pembelajaran matematika yang diperhatikannya.⁵⁰

b. Teori Dienes

Zoltan P.Dienes adalah seorang matematikawan yang memfokuskan perhatiannya pada cara pengajaran. Dienes menekankan bahwa dalam pembelajaran sebaiknya dikembangkan suatu proses pembelajaran yang menarik sehingga bisa meningkatkan minat siswa terhadap pelajaran matematika.

Dienes mengungkapkan bahwa dalam proses pembelajaran sangat

⁵⁰ Aulia Ar Rakhman dkk Awaluddin, *Teori Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika SD/MI*, ed. Nurjannah (yayasan penbit muhammad zaini, 2021).

penting untuk menyajikan konsep-konsep atau prinsip-prinsip matematika dalam bentuk yang konkrit. Hal ini dilakukan agar konsep dan prinsip tersebut dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Ini mengandung arti bahwa benda-benda atau obyek-obyek dalam bentuk permainan akan sangat sangat berperan bila dimanipulasi dengan baik dalam pengajaran matematika.⁵¹

Dalam hal ini dapat diambil kesimpulan bahwa pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang membutuhkan media pembelajaran didalamnya. Kedua teori ini menekankan pentingnya representasi dan manipulasi dalam pembelajaran matematika. Bruner menekankan tiga tahap representasi (enaktif, ikonik, simbolik) dan pentingnya spiral kurikulum, dimana konsep-konsep kunci diperkenalkan pada tingkat yang lebih sederhana dan kemudian dipelajari kembali pada tingkat yang lebih kompleks seiring dengan perkembangan siswa. Sedangkan Dienes menekankan variasi matematika dan pembelajaran aktif, serta perubahan abstraksi. Implementasi teori-teori ini dalam pembelajaran matematika dapat membantu siswa memahami konsep dengan lebih mendalam dan kontekstual, menjadikan pembelajaran lebih efektif dan bermakna.

⁵¹ Ukhti Raudhatul Jannah, "Teori Dienes Dalam Pembelajaran Matematika," *INTERAKSI: Jurnal Kependidikan* 8, no. 2 (2019): 126–31, http://ejournal.unira.ac.id/index.php/jurnal_interaksi/article/view/324.

7. Pecahan

a. Pengertian Pecahan

Pecahan adalah menjumlahkan pembilang dengan pembilang lain, dan penyebut dengan penyebut lainnya.⁵²Kata pecahan berarti bagian dari keseluruhan, yang berukuran sama berasal dari Bahasa Latin *fractio* yang berarti memecah menjadi bagian-bagian yang lebih kecil.

Ada lima tingkatan dalam pembelajaran operasi pecahan, yakni pengenalan pecahan sesuai dengan tingkatan peserta didik, mengatur strategi penyampaian materi pecahan, mengurutkan aturan dalam mengoperasikan persamaan pada pecahan, peserta didik mengoperasikan penjumlahan secara mandiri serta melakukan hasil sendiri dengan mengikuti aturan untuk operasi pecahan dengan akurat.

Pendapat ini sesuai dengan harapan pembelajaran matematika, dimana dalam setiap kesempatan, pembelajaran matematika hendaknya dimulai dengan pengenalan masalah yang sesuai dengan situasi dengan mengajukan masalah kontekstual, peserta didik secara bertahap dibimbing untuk menguasai konsep matematika.

Dalam pembelajaran matematika masih terdapat kesulitan pada siswa untuk materi bilangan terutama pada materi pecahan. Kesulitan ini berawal dari penguasaan konsep yang kurang terhadap materi pecahan secara menyeluruh. Pemahaman konsep merupakan, langkah awal yang

⁵² Ekasatya Aldila Afriansyah, "Desain Lintasan Pembelajaran Pecahan Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education," *Jurnal Mosharafa*, Vol. 6 No. 3 (September 2017), h. 465.

diambil untuk menuju pada tahap selanjutnya yaitu aplikasi dalam perhitungan matematika. Pemahaman konsep pecahan pada proses pembelajaran tidak mudah untuk dilakukan. Pemahaman konsep yang baik sebagai dasar, untuk pengembangan materi lebih lanjut dipengaruhi oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut dapat berasal dari pendidik maupun sarana prasarananya yang tersedia di tempat belajar.⁵³

Uraian tersebut dapat disimpulkan bahwa, hasil belajar matematika tentang pecahan adalah, kemampuan yang dimiliki peserta didik dalam menyelesaikan perhitungan tentang pecahan, sehingga bisa mengetahui dan memahaminya.

b. Jenis-jenis Pecahan

Pecahan terbagi kedalam beberapa jenis yaitu:

1) Pecahan Senilai adalah pecahan-pecahan yang sama nilainya dan dapat diperoleh dengan mengalikan bilangan yang sama pada pembilang dan penyebutnya dari suatu bilangan. menentukan pecahan senilai adalah sebagai berikut: $a/b = a \times p \text{ atau } a : n \quad b \times p \text{ atau } b : n$

contohnya : Tentukan 3 pecahan yang senilai dengan $\frac{1}{2}$

Jawaban: Cara mencari pecahan yang nilainya sama dengan $\frac{1}{2}$ kalikan pembilang dan penyebut dengan bilangan

$$\frac{1}{2} \times 2 = \frac{2}{4}, \frac{1}{2} \times 3 = \frac{3}{6} \text{ dan } \frac{1}{2} \times 4 = \frac{4}{8}$$

Jadi, pecahan senilai dari $\frac{1}{2}$ adalah $\frac{2}{4}$, $\frac{3}{6}$ dan $\frac{4}{8}$

⁵³ Nia Wahyu Damayanti, Sizillia Noranda Mayangsari, dan Liza Tridiana Mahardhika, "Analisis Kesalahan Siswa Dalam Pemahaman konsep Operasi Hitung Pada Pecahan". *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol. 4 No. 1 (November 2017), h. 2.

2) Pecahan murni dan Pecahan Tidak Murni

Pecahan biasa adalah bilangan dalam bentuk a/b . Jika $a < b$ maka a/b disebut pecahan murni.

Contoh: $1/2$, $2/3$, $3/4$, dan $7/8$.

Sedangkan jika $a > b$, maka a/b disebut pecahan bukan murni. Contoh: $3/2$, $4/3$, $10/7$, dan $17/9$.

3) Pecahan paling sederhana adalah jika faktor persekutuan terbesar (FPB)

dari pembilang dan penyebutnya merupakan bilangan yang relatif prima.

Hal ini dapat ditulis sebagai berikut “Dalam menyederhanakan sebarang pecahan m/n , di mana m atau $n \neq 0$, maka akan berlaku $m/n = (m : b)/(n : b)$ dengan b merupakan FPB dari m dan n ”.

Contoh Soal : Nyatakan pecahan-pecahan berikut dalam bentuk yang paling sederhana $\frac{5}{30}$

Penyelesaian:

FPB dari 5 dan 30 adalah 5, maka:

$$\Rightarrow 5/30 = (5 : 5)/(30 : 5) = 1/6$$

Jadi bentuk paling sederhana dari $5/30$ adalah $1/6$

4) Pecahan senama adalah jika pecahan-pecahan tersebut mempunyai penyebut sama.

c. Operasi Hitung Pecahan

1) Penjumlahan Pecahan Biasa

Pecahan biasa adalah pecahan yang berbentuk $\frac{a}{b}$ dengan a dan b bilangan bulat dan b tidak sama dengan 0. Pada pecahan biasa $\frac{a}{b}$, a disebut pembilang dan b disebut penyebut.

Untuk menjumlahkan pecahan biasa, perhatikan penjelasan berikut:

- a) Pecahan dengan penyebut sama maka, jumlahkan pembilang pecahan, Penyebutnya tetap.
- b) Pecahan dengan penyebut berbeda maka, ubah penyebut setiap pecahan menjadi KPK dari penyebut-penyebutnya. Lalu, sesuaikan pembilangnya. Hasil penjumlahan pecahan biasa dapat ditulis dalam bentuk paling sederhana. Caranya yaitu membagi pembilang dan penyebut pecahan dengan FPB dari keduanya.

Contoh : Dengan penyebut sama

$$\frac{3}{7} + \frac{2}{7} = \frac{3+2}{7} = \frac{5}{7}$$

Dengan penyebut berbeda: KPK dari 3 dan 2 adalah 6

$$\frac{1}{2} + \frac{1}{3} = \frac{2+3}{6} = \frac{5}{6}$$

2) Pengurangan Pecahan Biasa

Cara menyelesaikan pengurangan pecahan biasa sama seperti cara menyelesaikan penjumlahan pecahan biasa. Untuk pecahan dengan penyebut berbeda, samakan terlebih dahulu setiap penyebut dengan

menggunakan KPK dari kedua penyebut pecahan.

Contoh : Dengan penyebut sama:

$$\frac{3}{7} - \frac{2}{7} = \frac{1}{7}$$

Dengan Penyebut Berbeda: KPK dari 2 dan 4 adalah 8

$$\frac{1}{2} - \frac{1}{4} = \frac{4-2}{8} = \frac{2}{8} = \frac{1}{4}$$

3) Perkalian Pecahan Biasa

Pada perkalian pecahan biasa, hasilnya dapat diperoleh dengan cara mengalikan pembilang dengan pembilang dan penyebut dengan penyebut.

Contoh :

$$\frac{2}{3} \times \frac{5}{6} = \frac{10}{18} = \frac{5}{9}$$

4) Pembagian Pecahan Biasa

Pembagian merupakan pengurangan berulang sampai habis.

Contoh :

$$\frac{3}{5} : \frac{1}{4} = \frac{3}{5} \times \frac{4}{1} = \frac{12}{5} = 2\frac{2}{5}$$
⁵⁴

B. Penelitian Relevan

Berikut merupakan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian oleh Yani Fitriyani, Maerlina Eliyanti, Myrna Apriany berjudul “Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi dalam

⁵⁴ Khafifah Hervi Ekarista, “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V MI Al Hikmah Sendangguwo Semarang,” *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo*, 2021.

Memahami Soal Cerita Matematika di Sekolah Dasar”. Masalah dalam penelitian ini yaitu rendahnya kemampuan siswa dalam memahami soal cerita dalam proses pembelajaran. Penelitian ini berisi tentang kemampuan literasi matematika siswa dalam memahami soal cerita melalui penerapan media pembelajaran komik pada siswa SD Negeri 1 Karangtawang. Metode penelitian yang digunakan adalah eksperimen. Kelompok eksperimen diberi perlakuan berupa pembelajaran dengan menggunakan media komik dan kelompok control tidak menggunakan media komik. Hasil analisis menunjukkan bahwa: (1) hasil (posttest) kemampuan literasi matematika yang menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan yang tidak menggunakan media komik, dan (2) peningkatan (gain) kemampuan literasi matematika siswa yang menggunakan media komik lebih tinggi atau lebih unggul dibandingkan dengan siswa yang tidak menggunakan media komik. Dari penelitian ini, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil (posttest) dan perbedaan peningkatan (gain) dari kedua kelas yang diberi perlakuan berbeda. Siswa dari kelas yang menggunakan media komik dapat meningkatkan kemampuan literasi matematika lebih baik dibandingkan dengan kelas yang tidak menggunakan media komik.⁵⁵

Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Yani Fitriyani, Maerlina Eliyanti, Myrna Apriany dengan penelitian yang peneliti lakukan terletak pada media yang digunakan yaitu media komik. Adapun perbedaan dari kedua penelitian ini yaitu penerapan metode penelitian. penelitian yang dilakukan

⁵⁵ Yani Fitriyani et al., “The Application Of Comic Media To Improve Literature Ability In Understanding Mathematics,” *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 168–79.

oleh Yani Fitriyani, Maerlina Eliyanti, Myrna Apriany, Penelitian ini menggunakan metode quasi eksperimen dengan non equivalent control group design, dengan permasalahan penelitian yang berbeda. Sedangkan penelitian yang peneliti lakukan berfokus pada hasil belajar menggunakan metode penelitian tindakan kelas (PTK).

2. Penelitian yang dilakukan oleh Dedi Kurniawan, Karlimah, Yusuf Suryana yang berjudul Penerapan media komik matematika terhadap peningkatan pemahaman konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah di sekolah dasar Berdasarkan tahapan penelitian yang sudah dilakukan dapat disimpulkan bahwa (1) model komik matematika yang dapat menjadi media pembelajaran matematika materi perkalian dan pembagian bilangan cacah yaitu komik yang menggabungkan antara karakteristik yang membangun komik yaitu cerita dan gambar dengan materi-materi pelajaran matematika tentang konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah; (2) pemahaman konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah siswa kelas II sekolah dasar sebelum menggunakan media komik matematika berada pada kategori rendah dan sedang; (3) pemahaman konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah siswa kelas II sekolah dasar setelah menggunakan media komik matematika berada pada kategori sangat tinggi; (4) penggunaan media komik matematika memberikan pengaruh lebih baik terhadap pemahaman konsep perkalian dan pembagian bilangan cacah dari pada model pembelajaran konvensional. Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dedi Kurniawan, Karlimah, Yusuf Suryana dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penggunaan media

komik dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya materi, metode penelitiannya dan teknik pengumpulan data berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Dedi Kurniawan, Karlimah, Yusuf Suryana merupakan penelitian kuasi eksperimen dengan tipe desain Nonequivalent Control Kelompokkan dengan purposive sampling. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket dan tes. sedangkan penelitian yang peneliti akan lakukan merupakan penerapan media komik pada materi pecahan dengan jenis penelitian PTK.

3. Penelitian yang dilakukan Dhita Agoes Prihanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta yang berjudul Pengembangan Media Komik Matematika Materi Debit pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar Komik merupakan salah satu media komunikasi yang cukup digemari. Komik dapat dimanfaatkan dalam berbagai bidang termasuk Pendidikan. Dalam penelitian ini akan dikembangkan media komik matematika untuk kelas V SD pada materi Pecahan. Penelitian ini menggunakan Model pengembangan ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dengan menggunakan subjek siswa kelas V SD Negeri Noborejo 2 sebanyak 24 siswa. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya lembar validasi, lembar kepraktisan, lembar pendapat siswa serta soal pretest dan posttest. hasil penelitian menunjukkan bahwa komik matematika Valid dengan nilai Validitas Materi sebesar 82,5% yang termasuk dalam kategori baik dan Validitas Tampilan sebesar 83,4% yang termasuk dalam kategori baik serta Validitas Kepraktisan dengan nilai Kepraktisan sebesar 87,2% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Selain itu, komik matematika juga dapat meningkatkan hasil belajar dengan nilai N-

Gain sebesar 0.89 yang termasuk dalam peningkatan tinggi dan mendapat respons positif dari siswa sehingga komik matematika efektif digunakan dalam pembelajaran.⁵⁶ Persamaan penelitian yang dilakukan oleh Dhita Agoes Prihanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta dengan penelitian yang akan peneliti lakukan yaitu pada penggunaan media komik dalam pembelajaran. Adapun perbedaannya metode penelitiannya berbeda. Penelitian yang dilakukan oleh Dhita Agoes Prihanto dan Tri Nova Hasti Yuniarta merupakan penelitian pengembangan media komik yang sudah pernah diterakan sebelumnya, sedangkan penelitian yang peneliti akan lakukan merupakan penerapan pertama penggunaan media komik dalam pembelajaran.

C. Kerangka Berpikir

Berdasarkan tindakan yang dilaksanakan peneliti, diharapkan dapat memperoleh hasil yang maksimal dari proses pengajaran, pada pokok bahasan dalam hal ini pemilihan media ini sangatlah tepat dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa. Kerangka teori dalam penelitian ini dapat dijelaskan dalam gambar berikut.

⁵⁶ R M Sari, "Pengembangan Media Komik Matematika Materi Debit Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar" Vol. 5, No. 1 (2018), h. 79–90, <https://eprints.umm.ac.id/39335/%0Ahttps://eprints.umm.ac.id/39335/1/PENDAHULUAN.pdf>.



Gambar 2.1

Kerangka Berpikir

Penggunaan media komik menjadikan pembelajaran matematika menjadi lebih bervariasi, sehingga ini dapat dijadikan peluang, atau suatu terobosan baru pada mata pelajaran matematika bahwa, media komik bisa dipakai dalam pembelajaran. Komik merupakan bahan bacaan yang digemari oleh anak-anak khususnya anak-anak usia sekolah dasar. Penggunaan komik dapat meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap materi yang berakibat pada peningkatan hasil belajar peserta didik di sekolah dasar. Adanya pembelajaran yang inovatif juga mendukung keberhasilan pembelajaran matematika. Matematika merupakan suatu disiplin ilmu yang bersifat abstrak.

Pembelajaran kontekstual merupakan salah satu pembelajaran yang dapat digunakan untuk membelajarkan matematika. Pembelajaran kontekstual sesuai dengan pembelajaran matematika karena matematika yang bersifat abstrak dapat menjadi konkret. Pembelajaran kontekstual menghubungkan dunia nyata peserta didik. Pembelajaran kontekstual mengaitkan antara pengalaman peserta didik di kehidupan nyata dengan materi pembelajaran. Pendidik dalam pembelajaran kontekstual mendorong peserta didik membuat hubungan hubungan antara pengetahuan yang dimilikinya dengan penerapan dalam kehidupan sehari-hari. Proses pembelajaran kontekstual mengaitkan apa yang sudah diketahui peserta didik dengan informasi baru, menempatkan peserta didik sebagai subyek belajar dalam menerapkan suatu konsep dan saling bekerjasama dalam memecahkan masalah sehingga pengalaman belajar peserta didik berfokus pada pengalaman bukan hapalan.

Pembelajaran kontekstual juga dapat meningkatkan ketertarikan peserta didik dalam pembelajaran matematika. Pembelajaran kontekstual mengarah dengan sajian atau tanya jawab lisan yang terkait dengan dunia nyata peserta didik sehingga akan terasa manfaat dari materi yang akan disajikan, memunculkan motivasi belajar, dunia pikiran peserta didik menjadi konkret, dan suasana pembelajaran menjadi kondusif, nyaman, dan menyenangkan. Adanya penggunaan media komik dalam pembelajaran kontekstual dapat merangsang minat peserta didik untuk belajar. Belajar matematika dengan pembelajaran kontekstual ini menimbulkan minat serta motivasi dalam pembelajaran.

Dilihat dari kondisi awal tersebut dalam meningkatkan hasil belajar siswa,

maka peneliti mencoba untuk memakai media pembelajaran komik dalam meningkatkan hasil belajar matematika siswa melalui beberapa siklus yaitu; perencanaan (*planning*), tindakan (*action*), observasi (*observation*), dan refleksi (*reflection*). Diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

D. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan penelitian terdahulu, kajian teori dan kerangka berpikir di atas maka hipotesis penelitian ini adalah terdapat ada Peningkatan Hasil Belajar Siswa Menggunakan Media Pembelajaran Komik pada Pelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV di SD Negeri 200501 Salambue Padangsidempuan Tenggara.

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 200501 Padangsidimpuan yang terletak di JL. H.T. Rizal Nurdin No.KM 7, Salambue, Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara, Kota Padangsidimpuan. Adapun alasan peneliti melakukan penelitian di SD Negeri 200501 Salambue Padangsidimpuan Tenggara karena berdasarkan hasil observasi terdapat permasalahan yang akan diteliti di SD Negeri 200501 Salambue Padangsidimpuan Tenggara, kurangnya hasil belajar siswa dalam proses pembelajaran mengenai pecahan dan keinginan peneliti meningkatkan kinerja guru dengan menerapkan media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran, serta lokasi domisili memiliki jarak yang dekat sehingga peneliti lebih mudah dalam akses informasi dan data serta permasalahan yang akan diteliti. Penelitian dilaksanakan pada bulan Juli 2024 - Agustus 2024.

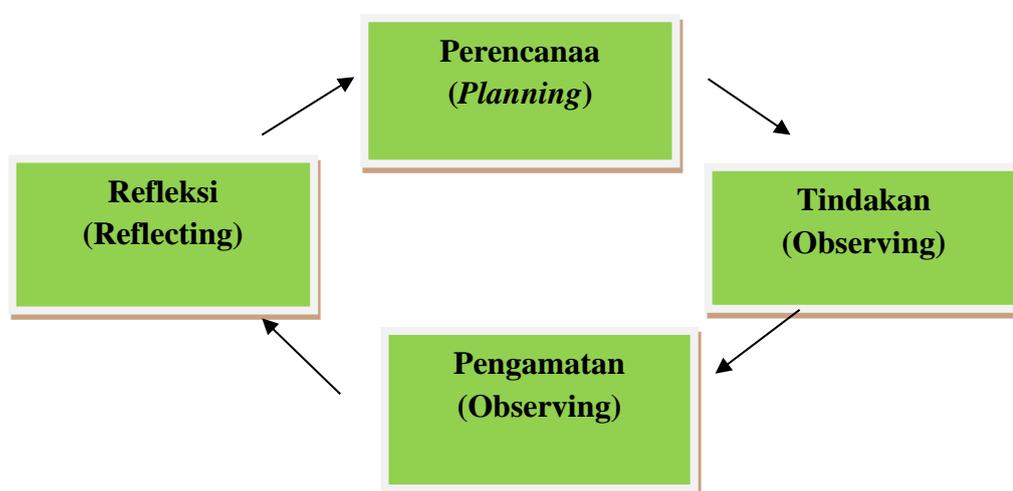
B. Jenis dan Metode Penelitian

Jenis dan metode penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), penelitian tindakan kelas merupakan suatu penelitian yang dilakukan oleh guru, dapat dilakukan secara individu maupun kelompok dan dilaksanakan di dalam maupun di luar kelas dengan tujuan untuk mengatasi suatu permasalahan dalam proses pembelajaran.⁵⁷ Penelitian ini dilakukan dengan mengembangkan temuan, kajian, tindakan, serta keterampilan yang bersifat refleksi oleh peneliti

⁵⁷ Sutoyo, *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas*, (Surakarta: UNISRI Pers, 2021), h. 5.

untuk meningkatkan tindakan dalam melakukan tugas serta memperbaiki kondisi dengan penerapan langsung.⁵⁸

Penelitian ini menggunakan model penelitian yang dikemukakan oleh Kurt Lewin, model penelitian Kurt Lewin memiliki empat tahap dalam pelaksanaannya yaitu: perencanaan, pelaksanaan tindakan, pengamatan, dan refleksi, Hubungan dari keempat komponen tersebut menunjukkan kegiatan berulang atau siklus dan di gambar sebagai berikut.⁵⁹



Gambar 3.1 Model Kurt Lewin

Penelitian tindakan kelas dilaksanakan dengan masalah- masalah yang terjadi di lapangan dalam kegiatan belajar di dalam kelas diman guru sebagai motivator bagi siswa berdasarkan pengalaman yang mereka miliki. Implementasi dari model Kurt Lewin, sebagai berikut:

⁵⁸ Narbuku dan Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara,2018), h. 55.

⁵⁹Maulana Arafat Lubis, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas* (Yogyakarta : Samudra Biru, 2022). h 17-18.

1. Perencanaan

Proses perencanaan pada model ini digunakan sebagai pedoman dalam melaksanakan tindakan dalam penelitian, perencanaan dalam penelitian ini menyiapkan rancangan ide yang akan dilaksanakan. .

2. Pelaksanaan tindakan

Pelaksanaan tindakan yaitu suatu kegiatan dengan melakukan rencana yang telah ditetapkan, tindakan yang dilaksanakan berupa usaha dalam memperbaiki dan meningkatkan kualitas pembelajaran berdasarkan kajian teori.

3. Pengamatan

Pengamatan yang dilakukan peneliti terhadap dampak dari tindakan yang dilaksanakan. Pengamatan ini dilaksanakan dengan mengamati kesesuaian tindakan dengan indikator keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran. Hasil dari pengamatan digunakan sebagai bahan refleksi untuk perencanaan pada siklus selanjutnya.

4. Refleksi

Refleksi yaitu kegiatan yang dilakukan setelah melaksanakan . dalam penelitian, refleksi yang dilakukan dengan mengidentifikasi masalah- masalah dan sifatnya serta hasil pengamatan yang telah dilakukan agar peneliti mengetahui tindakan selanjutnya.

Berdasarkan tahapan tersebut, tujuan penelitian tindakan kelas adalah peningkatan kualitas proses dan hasil belajar. Penelitian tindakan kelas berbeda dengan penelitian terapan lainnya. Pada umumnya penelitian formal dilakukan

sesuai kaidah-kaidah penelitian ilmiah yang ketat sehingga hasilnya lebih bersifat konseptual yang kadang- kadang tidak berkontribusi terhadap pemecahan masalah yang bersifat praktis dan langsung dihadapi oleh guru⁶⁰.

C. Latar dan Subjek Penelitian

Adapun yang menjadi subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN 200501 Padangsidempuan yang hanya terdiri dari satu kelas. Jumlah siswanya adalah 21, terdiri dari 8 siswa laki- laki dan 13 siswa perempuan. Dengan objek penelitian, meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik.

D. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data yang dilakukan dalam penelitian ini yaitu:

1. Observasi

Instrumen pengumpulan data berupa observasi yang dilakukan dengan cara mengamati setiap fenomena yang terjadi sesuai dengan proses lembar observasi yang telah ditentukan sebelumnya. Observasi merupakan teknik pengumpulan data dengan cara mengamati setiap kejadian yang sedang berlangsung dan mencatatnya dengan alat observasi tentang hal- hal yang akan diamati atau diteliti, yang dikemukakan pada bahasan tentang model PTK , observasi sebagai alat pemantau merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari tindakan setiap siklus⁶¹.

Observasi dalam penelitian ini bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa pada pembelajaran matematika materi pecahan

⁶⁰ Sanjaya Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 33.

⁶¹ Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*,, h. 86.

menggunakan media pembelajaran komik. Penelitian ini menggunakan observasi berperan serta yang melibatkan penelitian secara langsung dengan kegiatan sehari-hari siswa yang sedang diamati atau yang digunakan sebagai sumber data penelitian.

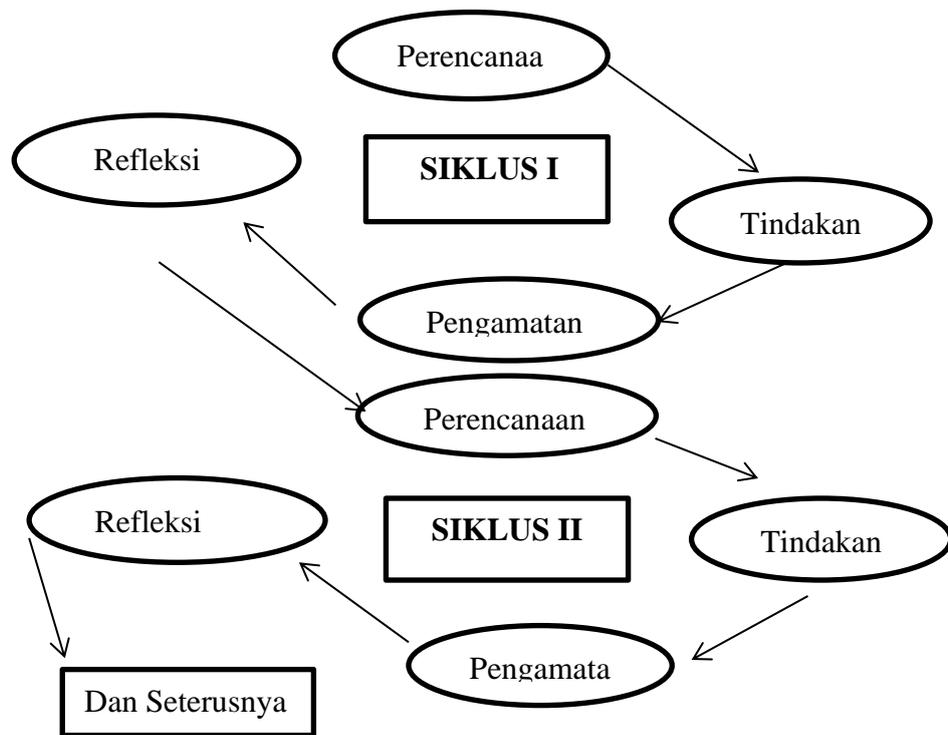
2. Tes

Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan memberikan tes latihan soal berjumlah 10 butir soal, instrumen tes digunakan dalam pengumpulan data yang bersifat mengevaluasi hasil belajar untuk mendapatkan kondisi awal dan akhir dalam penggunaan model pembelajaran. Instrumen tes berupa pilihan ganda. Kisi-kisi soal mulai dari mengingat (C1), sampai mencipta (C6).

- a. C1 (mengingat), siswa perlu memberikan definisi mengenai informasi.
- b. C2 (memahami), siswa harus mampu menentukan definisi informative, tidak hanya memberikan definisi saja.
- c. C3 (menerapkan), siswa dapat menghubungkan materi-materi yang dipelajari.
- d. C4 (menganalisis), siswa perlu menelaah materi ke dalam tahap yang lebih tinggi.
- e. C5 (mengevaluasi), siswa mampu mengevaluasi materi-materi pelajaran.
- f. C6 (mencipta), siswa mampu merangkum pembelajaran yang dilaksanakan.

E. Langkah – Langkah Prosedur Penelitian

Setelah melakukan observasi ke sekolah secara langsung, maka yang dilakukan analisis dengan melihat penyebab terjadinya keseimbangan antara kenyataan dengan yang diharapkan sehingga mengajukan suatu solusi dalam bentuk tindakan penelitian, adapun langkah-langkah penelitian yang dilaksanakan terdapat dalam beberapa siklus setiap siklus terdiri empat pokok yaitu: perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Adapun penjelasan model pada masing-masing tahapan adalah sebagai berikut.



Gambar 3.2

Tahapan PTK Modifikasi dari Kurt Lewin

Pada gambar di atas dapat dijelaskan bahwa penelitian ini terdiri dari dua tahap, masing-masing siklus dalam penelitian ini terdapat empat kegiatan pokok yaitu: perencanaan, tindakan pelaksanaan, observasi dan refleksi.

1. Siklus I

a. Perencanaan

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap perencanaan adalah:

- 1) Menetapkan waktu penelitian tindakan kelas yaitu pada semester genap.
- 2) Menganalisis silabus pembelajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah, agar materi yang akan peneliti sampaikan sejalan dengan materi yang ada dalam silabus sekolah.
- 3) Menetapkan materi yang akan diajarkan.
- 4) Membuat rencana pembelajaran dengan menggunakan media komik dalam bentuk Rencana Pelaksanaan Pembelajaran.
- 5) Menyiapkan media komik yang akan digunakan.
- 6) Menyiapkan instrumen penelitian yang akan digunakan.
- 7) Menyiapkan lembar evaluasi.

b. Tindakan

Tindakan dilakukan sesuai dengan yang telah direncanakan dalam RPP. Selama proses pelaksanaan, pendidik yang juga merupakan peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik. Secara garis besar, kegiatan yang dilakukan yaitu:

- 1) Kegiatan awal
 - a) Pendidik membuka pelajaran dengan mengucapkan salam

- b) Pendidik menyiapkan peserta didik secara psikis dan fisik untuk mengikuti proses pembelajaran
- c) Pendidik memeriksa kehadiran peserta didik
- d) Apersepsi
- e) Menyampaikan tujuan pembelajaran.
- f) Mengulas pembelajaran yang lalu.
- g) Menjelaskan secara garis besar materi yang akan dibahas.

2) Kegiatan inti

- a) Pendidik menjelaskan materi yang dipelajari.
- b) Pendidik mengajak peserta didik untuk menemukan masalah yang ada di dalam komik.
- c) Pendidik memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk mengumpulkan dan mengidentifikasi masalah yang berkaitan dengan bahan pelajaran.
- d) Peserta didik diarahkan untuk berkelompok dengan teman sebangkunya.
- e) Peserta didik mulai mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing dengan pasangan (kelompok) hingga menemukan jawaban yang paling tepat.
- f) Pendidik memberi kesempatan kepada seluruh kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusinya di depan kelas. Pendidik menanggapi hasil presentasi dan memberikan penguatan pemahaman konsep.

3) Kegiatan penutup

- a) Pendidik memberikan apresiasi pada peserta didik terutama pada kelompok yang telah maju mempresentasikan hasil diskusinya.
- b) Pendidik dan peserta didik bersama-sama membuat kesimpulan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari.
- c) Tanya jawab tentang materi yang belum diketahui peserta didik dan membuat kesimpulan.
- d) Pendidik mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

c. Pengamatan (Observasi)

Kegiatan pengamatan dilakukan untuk mengamati hasil yang dilakukan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Dalam kegiatan pengamatan ini peneliti dibantu oleh wali kelas sebagai observer. Hasil kegiatan pengamatan ini kemudian dibandingkan dengan kegiatan peserta didik sebelum digunakannya media komik dalam pembelajaran. Lembar observasi yang disiapkan meliputi lembar angket minat peserta didik dan aktivitas peneliti dalam kegiatan pembelajaran.

d. Tahap Evaluasi

Pelaksanaan evaluasi terhadap keberhasilan tindakan dilakukan melalui tes formatif, yang juga untuk mengukur kemampuan peserta didik dalam pemecahan masalah darimasing-masing peserta didik.

e. Refleksi

Setelah mendapatkan hasil dari tes hasil belajar peserta didik dan pengamatan terhadap aktivitas peserta didik dan aktivitas peneliti, dilakukan

kegiatan analisis tentang kekurangan-kekurangan yang masih terdapat dalam siklus I guna pelaksanaan refleksi. Selanjutnya refleksi dijadikan dasar untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I dan membuat perencanaan pada siklus II agar hasil yang diperoleh lebih baik.

2. Siklus II

Tahapan-tahapan pada siklus II pada dasarnya sama dengan tahapan pada siklus I. Perbedaannya adalah siklus II dilaksanakan berdasarkan refleksi dari siklus I, dan memperbaiki kesalahan-kesalahan yang terjadi pada siklus II. Kegiatan pada siklus II ini meneruskan materi pembelajaran sesuai indikator yang ditentukan.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala penilain yaitu: peneliti mengumpulkan data dengan cara pemberian tes yang dilakukan pada setiap akhir pertemuan. Dalam melihat ketuntasan belajar siswa dapat dianalisis berdasarkan hasil tes yang diperoleh siswa, siswa dikatakan tuntas apabila mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) 75. Seorang siswa dikatakan tuntas apabila skor mencapai ≥ 75 . Dengan kriteria ketuntasan dapat melebihi 80% dari jumlah siswa.

Analisis lembar observasi untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa dalam hasil belajar maka hasil observasi dianalisis dengan menggunakan

analisis persentase. Untuk mendapatkan hasil persentase siswa melalui analisis data dengan menggunakan rumus sebagai berikut:⁶²

Tabel 3.1 Kriteria Penilaian

Tingkat Keberhasilan (%)	Kategori
$\geq 80\%$	Sangat Tinggi
60% - 79%	Tinggi
40% - 59%	Sedang
20% - 39%	Rendah
$\leq 20\%$	Sangat Rendah

Untuk menganalisis tingkat keberhasilan atau presentase ketuntasan belajar atau tingkat kemampuan kognitif siswa setelah dilaksanakan kegiatan belajar mengajar pada setiap siklusnya, yaitu dengan cara memberikan evaluasi berupa tes pada setiap akhir pertemuan.

Analisis ini dihitung dengan menggunakan statistik sederhana, yaitu dengan menghitung nilai yang diperoleh siswa selanjutnya dibagi dengan jumlah siswa kelas tersebut sehingga diperoleh nilai rata-rata dengan rumus.

1. Menentukan nilai ketuntasan Individual

Ketuntasan individu di ukur melalui analisis statistik deskriptif yaitu:

$$\text{Skor} = \frac{B}{N} \times 100\%$$

B= Banyaknya butir yang dijawab dengan benar

N= Banyaknya butir soal

2. Menentukan nilai rata-rata siswa

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

⁶² Dewi Rosmalia, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Universitas Negeri Medan, 2010), hlm.188.

keterangan

\bar{X} = Nilai rata-rata

$\sum x$ = Jumlah semua nilai siswa

$\sum N$ = Jumlah siswa

Untuk menghitung presentase hasil tes kemampuan kognitif peserta didik yaitu dengan menggunakan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{x}{x1}$$

Keterangan:

P = Persentase

x = Jumlah skor yang diperoleh

x1 = Jumlah skor maksimal

Untuk menghitung presentase ketuntasan belajar siswa yaitu dengan rumus sebagai berikut:

$$P = \frac{\sum \text{siswa yang belajar tuntas}}{\sum \text{siswa}} \times 100\%$$

Berdasarkan petunjuk proses pelaksanaan pembelajaran mengajar peneliti menyatakan bahwa pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa dan memenuhi kriteria ketuntasan siswa yaitu minimal 75%.

G. Analisis Data

1. Uji Validitas Instrumen

Uji validitas instrument dilakukan bertujuan untuk menguji hasil belajar siswa terutama pada hasil belajar kognitif siswa pada penelitian. Adapun rumus yang digunakan untuk uji validitas ialah dengan menggunakan rumus *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{n\sum xy - (\sum x)(\sum y)}{\sqrt{\{n\sum x^2 - (\sum x)^2\}\{n\sum y^2 - (\sum y)^2\}}}$$

Perhitungan teknik analisa data pada penelitian ini menggunakan alat bantu komputer yang menggunakan *software excel*. Dengan hasil data yaitu:

Table 3.2
Uji Validitas Soal

Nomor Soal	r Tabel	r Hitung	Keterangan
1	0,4132	0,4996	Valid
2	0,4132	0,4828	Valid
3	0,4132	0,49956	Valid
4	0,4132	0,4586	Valid
5	0,4132	0,0724	Invalid
6	0,4132	0,302	Invalid
7	0,4132	0,583	Valid
8	0,4132	0,434	Valid
9	0,4132	0,473	Valid
10	0,4132	0,455	Valid
11	0,4132	0,503	Valid
12	0,4132	0,0044	Invalid
13	0,4132	0,5049	Valid
14	0,4132	0,515	Valid
15	0,4132	0,359	Invalid
16	0,4132	-0,0171	Invalid
17	0,4132	0,4988	Valid
18	0,4132	0,2088	Invalid
19	0,4132	-0,08	Invalid
20	0,4132	0,458	Valid

Dari data diatas dapat di simpulkan bahwa data valid sebanyak 13 soal dan tidak valid 7 soal, dapat dilihat melalui r hitung $>$ r tabel maka data tersebut dinyatakan valid jika sebaliknya maka data tersebut tidak valid.

2. Uji Reliabilitas Tes

Tujuan dari perhitungan uji reliabilitas ini untuk mengetahui apakah data atau instrumen yang digunakan konsisten. Adapun rumus yang digunakan ialah *cronbarch alpha*, r hitung $>$ r tabel. Hasil data yang diperoleh yaitu:

Nilai Alpha

$r_{11} < 0,2$ = sangat rendah

$0,2 \leq r_{11} < 0,4$ = rendah

$0,4 \leq r_{11} < 0,7$ = sedang

$0,7 \leq r_{11} < 0,9$ = tinggi

$0,9 \leq r_{11} < 1$ = sangat tinggi

Tabel 3.3
Uji Reliabilitas

Jumlah Soal	Mean Total	Varians Skor Hasil Belajar	Kr21/ Nilai Alpha (reliable)	Keterangan reliable
20	5,9048	10,79	0,7598	Tinggi

Dari data diatas dapat disimpulkan bahwa Kr21/ Nilai Alpha sebesar 0,7598 yang menunjukkan bahwa 20 jumlah soal yang di ujikan cukup reliable.

3. Uji Tingkat Kesukaran

Uji tingkat kesukaran instrumen pada penelitian ini bertujuan untuk mengetahui golongan soal yang seperti apa. Hasil dari uji tingkat kesukaran instrumen dapat di lihat pada tabel berikut ini:

Tabel 3.4
Hasil Uji Tingkat Kesukaran Soal

Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kreteria	Nomor Soal	Tingkat Kesukaran	Kreteria
1	0,52381	Sedang	11	0,61905	Sedang
2	0,6667	Sedang	12	0,71429	Mudah
3	0,5238	Sedang	13	0,476	Sedang
4	0,42857	Sedang	14	0,429	Sedang
5	0,619	Sedang	15	0,619	Sedang
6	0,61905	Sedang	16	0,857	Mudah
7	0,5238	Sedang	17	0,5714	Sedang
8	0,3333	Sedang	18	0,9524	Mudah
9	0,38095	Sedang	19	0,905	Mudah
10	0,14286	Sukar	20	0,2857	Sukar

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa soal berkategori mudah sebanyak 4 soal, berkategori sedang sebanyak 14 soal dan berkategori sukar sebanyak 2 soal.

4. Uji Daya Pembeda Soal

Uji daya pembeda soal dilakukan untuk mengetahui setiap item soal apakah peserta didik dapat menjawab dengan benar atau salah. Hasil dari uji tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 3.5
Hasil Uji Daya Pembeda Soal

Nomor Soal	Koefisien Daya Pembeda	Kreteria	Nomor Soal	Koefisien Daya Pembeda	Kreteria
1	0,53	Sangat Baik	11	0,35	Baik
2	0,45	Sangat Baik	12	0,16	Kurang
3	0,34	Baik	13	0,43	Sangat Baik
4	0,52	Sangat Baik	14	0,33	Baik
5	-0,04	Kurang	15	0,54	Sangat Baik
6	0,15	Kurang	16	-0,11	Kurang
7	0,34	Baik	17	0,63	Sangat Baik
8	0,13	Kurang	18	0,09	Kurang
9	0,42	Baik	19	-0,01	Kurang

10	0,30	Baik	20	0,41	Sangat Baik
----	------	------	----	------	-------------

Dari tabel diatas dapat disimpulkan bahwa terdapat 7 soal ber kriteria sangat baik, 6 soal ber kriteria baik, dan 7 soal ber kriteria kurang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Analisis Data Prasiklus

1. Kondisi Awal

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus yaitu siklus I dan siklus II dimana siklus I terdiri dari 2 pertemuan dan siklus II terdiri dari 2 pertemuan dan setiap siklusnya terdapat empat tahapan yaitu perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi.

Sebelum melaksanakan penelitian, pada hari Rabu 24 Juli 2024 langkah awal yang dapat dilakukan oleh peneliti terlebih dahulu melakukan *survey* awal dengan menemui kepala sekolah dan wali kelas IV B SD Negeri 200501 Salambue Kec. Padangsidimpuan Tenggara untuk meminta izin atas persetujuan penelitian serta memohon bantuan atas pemberian data-data sekolah yang diperlukan dalam penelitian ini, setelah mendapatkan izin dari pihak sekolah dan wali kelas IV-B. Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan, peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran yaitu; kurang optimalnya penerapan metode dan media pembelajaran, metode yang sering digunakan dalam proses pembelajaran hanya menerapkan model dan metode yang konvensional seperti metode ceramah, tanya jawab dan diskusi sehingga hasil belajar siswa masih rendah dan hanya memberikan bahan pelajaran dengan buku paket saja. Berdasarkan masalah tersebut maka memerlukan adanya solusi yang tepat dalam proses pembelajaran matematika dengan melakukan penerapan media pembelajaran komik dengan pendekatan

kontekstual agar siswa lebih mudah memahami materi pembelajaran yang dijelaskan oleh guru.

Kemampuan siswa dalam menjawab soal pada tes awal masih tergolong rendah, terbukti dari 21 siswa hanya 1 (4,8%) siswa sudah mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan pencapaian nilai $KKM \geq 75$. Sedangkan 20 (95,2%) Siswa belum mencapai tingkat ketuntasan belajar dengan nilai $KKM \geq 75$. Nilai rata rata hasil tes siswa sebelum menerapkan media pembelajaran komik yaitu 39,5% pembelajaran ini belum dapat dikatakan tuntas. Untuk lebih jelas dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

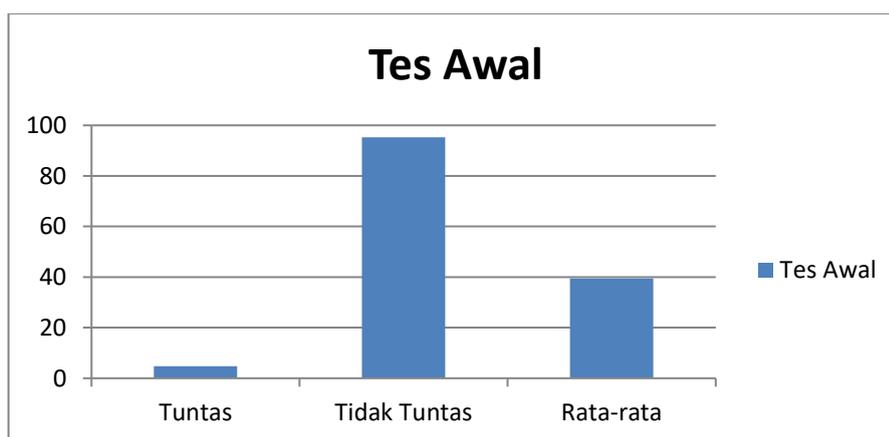


Diagram 4.1
Hasil Tes Awal Siswa Sebelum Tindakan

B. Pelaksanaan Siklus I

1. Pertemuan 1

a. Perencanaan (*planning*)

Berdasarkan kondisi awal hasil belajar siswa. Langkah pertama yang dilakukan peneliti adalah diawali dengan berdiskusi bersama guru kelas IV SDN 200501 Salambue Kec. Padangsidempuan Tenggara. Peneliti

merancang suatu proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi pecahan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rancangan pembelajaran yang menerapkan media pembelajaran komik
- 2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 3) Menyiapkan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- 4) Mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa yang digunakan dalam proses penelitian
- 5) Membuat soal berdasarkan C_1 sampai C_6 dalam bentuk pilihan ganda dan disertai dengan kunci jawaban sebanyak 10 soal.

b. Tindakan (*Action*)

Pertemuan pertama yang dilaksanakan pada hari Rabu tanggal 24 Juli 2024. Pada kegiatan ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan materi pecahan sesuai dengan RPP yang telah disediakan pada tahap perencanaan kegiatan sebagai berikut :

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dengan dipimpin salah satu siswa
 - b) Menanyakan kehadiran siswa, kerapian pakaian dan kebersihan kelas
 - c) Guru memberikan motivasi belajar terhadap siswa untuk semangat

dalam proses pembelajaran

d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

a) Guru menanyakan “apakah siswa pernah belajar menggunakan media komik?”

b) Guru bertanya kepada siswa “siapa yang memiliki hobi dalam membaca?”

c) Guru membagi komik yang telah disediakan kepada masing-masing siswa

d) Guru menyuruh siswa untuk membaca komik dan memperhatikan permasalahan yang terjadi di dalam komik

e) Guru membimbing siswa dalam membaca setiap lembar dalam komik

f) Guru bertanya kepada siswa “apa itu Pecahan?”

g) Guru menjelaskan arti Pecahan, operasi hitung dalam pecahan dan jenis-jenis pecahan. Siswa mendengarkan penjelasan guru

h) Guru Menanyakan permasalahan di dalam komik

i) Guru melakukan Tanya jawab dengan siswa mengenai komik yang dibagikan

j) Guru Mengajak siswa untuk mengeluarkan pendapatnya sesuai dengan komik

k) Guru membagikan soal postes sebanyak 10 soal untuk dijawab tiap-tiap siswa

3) Kegiatan Penutup

- a) Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang dilakukan dan bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari
- b) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk hari selanjutnya
- c) Guru menutup pembelajaran dengan ber'oa dan salam.

c. Pengamatan (*Observasi*)

1) Lembar observasi

Tahap observasi dilakukan pada siklus I pertemuan I yang meliputi 2 kegiatan yaitu observasi selama kegiatan pembelajaran berlangsung dan peneliti sebagai observer yang dibantu dengan guru kelas peneliti memperhatikan dan mengamati semua aktivitas yang terjadi di dalam kelas dan memberikan penilaian pada lembar observasi. Adapun hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti dapat dilihat pada lampiran dan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan I hasil pembelajaran dapat dilihat pada table di bawah ini:

Tabel 4.1
Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item Yang diamati	Jumlah	Persentase
Siswa	12	1253	60%
Guru	17	11	61,1%

Berdasarkan table di atas, hasil observasi aktivitas siswa dan guru siklus I pertemuan I dapat dijadikan dalam bentuk diagram dibawah ini:



Diagram batang 4.2
Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I Pertemuan I

Berdasarkan gambar diagram di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan I masih belum optimal hal ini dapat dilihat melalui persentase beberapa indikator aktivitas siswa yang masih 60% dengan kriteria kurang baik sedangkan aktivitas mengajar guru masih belum optimal karena jumlah item yang terlaksana dan tidak terlaksana ada 61,1%. Jadi hasil observasi yang dilakukan bahwa siswa masih kurang aktif dalam proses pembelajaran dan akan melaksanakan pertemuan kedua siklus I agar mendapat hasil lebih optimal dalam siklus I. Untuk selanjutnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut ini:

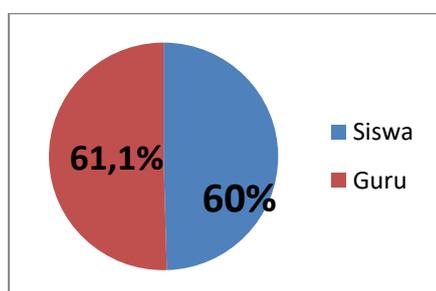


Diagram Lingkaran 4.3
Hasil Observasi Siswa pada Siklus I Pertemuan I

2) Lembar Tes

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan I setelah melakukan penerapan media pembelajaran komik untuk mendapatkan hasil tes siswa diberikan soal tes disetiap akhir pertemuan.

Data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.2
Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan I

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AI	50		Tidak Tuntas
2	ARF	80	Tuntas	
3	AF	80	Tuntas	
4	D	80	Tuntas	
5	HPPH	50		Tidak Tuntas
6	IA	80	Tuntas	
7	J	20		Tidak Tuntas
8	NA	30		Tidak Tuntas
9	NP	10		Tidak Tuntas
10	NSL	30		Tidak Tuntas
11	RA	50		Tidak Tuntas
12	RMA	40		Tidak Tuntas
13	ROSB	30		Tidak Tuntas
14	RH	30		Tidak Tuntas
15	RMH	50		Tidak Tuntas
16	SMN	40		Tidak Tuntas
17	SR	40		Tidak Tuntas
18	WSP	60		Tidak Tuntas
19	WAA	40		Tidak Tuntas
20	ZNA	40		Tidak Tuntas
21	RSL	40		Tidak Tuntas
Jumlah		970	4	17
Rata-rata		46,2		
Tuntas		4	19,05%	
Tidak Tuntas		17	80,95%	
Presentase Ketuntasan		19,05%		
Maximum		80		
Minimum		10		

Berdasarkan table 4.3 diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus I pertemuan I adalah 46,2%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 4 orang siswa (19,05%), dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 17 siswa (80,95%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga dapat diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

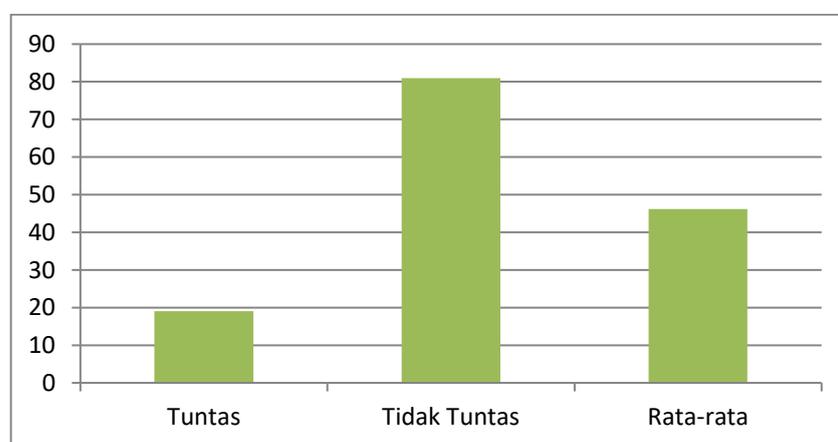


Diagram Batang 4.4

Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan I

d. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada pertemuan I siklus I terhadap pembelajaran matematika materi pecahan dengan memakai media pembelajaran komik maka selanjutnya dilakukan pada tahap refleksi, berdasarkan data pada siklus I dapat diketahui bahwa 4 siswa yang tuntas belajar dan 17 siswa yang tidak tuntas belajar. Peneliti menemukan kendala siswa dalam menyelesaikan proses pembelajaran. Adapun kendala yang dihadapi peneliti terhadap siswa adalah:

- 1) Siswa tidak mudah untuk memahami materi pelajaran yang guru sampaikan
- 2) Siswa belum terbiasa belajar dengan menggunakan media komik saat belajar materi pecahan, karena metode yang sering digunakan siswa hanya berpusat kepada guru.
- 3) Siswa masih ada yang malas dalam mengerjakan soal tes yang diberikan peneliti, sehingga hasil belajarnya masih rendah.

Kendala-kendala yang telah dihadapi peneliti pada siklus I pertemuan I, maka peneliti melakukan perbaikan pada siklus I pertemuan ke II agar kendala yang terjadi pada siklus I pertemuan I tidak terulang lagi.

2. Pertemuan 2

a. Perencanaan (*planning*)

Pertemuan kedua ini yang sudah dilakukan pada siklus I pertemuan II sama dengan siklus I pertemuan I. Rencana tindakan pada siklus I pertemuan II kembali menyusun RPP yang dibuat untuk siklus I pertemuan II menyiapkan materi tentang Operasi Hitung pada pecahan senilai.

- 1) Menyusun rancangan pembelajaraj yang menerapkan media pembelajaran komik
- 2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- 3) Mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa yang digunakan dalam proses penelitian dan soal tes siklus agar dapat mengukur hasil belajar siswa selama tindakan penelitian disetiap pertemuan

b. Tindakan (*Action*)

Pertemuan kedua yang dilaksanakan pada Rabu, 31 Juli 2024. Pada kegiatan ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan materi operasi hitung pecahan sesuai dengan RPP yang telah disediakan pada tahap perencanaan kegiatan sebagai berikut:

1) Kegiatan pendahuluan

- a) Membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dengan dipimpin salah satu siswa
- b) Menanyakan kehadiran siswa, kerapian pakaian dan kebersihan kelas
- c) Guru memberikan motivasi belajar terhadap siswa untuk semangat dalam proses pembelajaran
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- a) Guru mengulang materi pelajaran
- b) Guru mengajukan pertanyaan mengenai konsep pecahan yang pernah dipelajari sebelumnya untuk menggugah rasa ingin tahu siswa
- c) Siswa diberikan pengantar tentang cerita dalam komik yang akan digunakan, yang berkaitan dengan pecahan
- d) Guru membagikan komik edukasi yang berkaitan cerita tentang kehidupan sehari-hari yang melibatkan pecahan
- e) Siswa membaca komik, kemudian mendiskusikan isi cerita dengan focus pada bagian yang menunjukkan penggunaan pecahan

- f) Guru membimbing diskusi dengan mengarahkan siswa untuk mengidentifikasi bagian-bagian pecahan dalam komik, seperti $\frac{1}{2}$, $\frac{1}{3}$, atau $\frac{1}{4}$ dari sesuatu yang digambarkan dalam cerita
- g) Guru memberikan soal yang diambil dari situasi dalam komik
- h) Siswa mempresentasikan hasil pekerjaan mereka di depan kelas dan guru memberikan umpan balik

3) Kegiatan Penutup

- a) Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang telah dilakukan dan bertanya jawab seputaran materi yang dipelajari
- b) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk hari selanjutnya agar siswa dapat mempersiapkan pelajaran dari rumah
- c) Guru menutup pembelajaran dengan berdo'a dan salam

c. Pengamatan

1) Lembar Observasi

Melalui observasi pada siklus I pertemuan II peneliti sebagai observer yang dibantu oleh guru kelas IV untuk peneliti memperhatikan dan mengamati semua aktivitas yang terjadi di dalam kelas dengan kegiatan pembelajaran yang dapat diamati melalui proses pembelajaran siswa dengan penerapan media pembelajaran komik. Adapun hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti dapat dilihat pada lampiran dan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus I pertemuan II hasil pembelajaran dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.3
Hasil Observasi Siswa Siklus I Pertemuan II

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Persentase
Siswa	12	1361	65%
Guru	17	12	66,6%

Berdasarkan table di atas, hasil observasi aktivitas siswa dan guru siklus I pertemuan II dapat dijadikan dalam bentuk diagram di bawah ini:

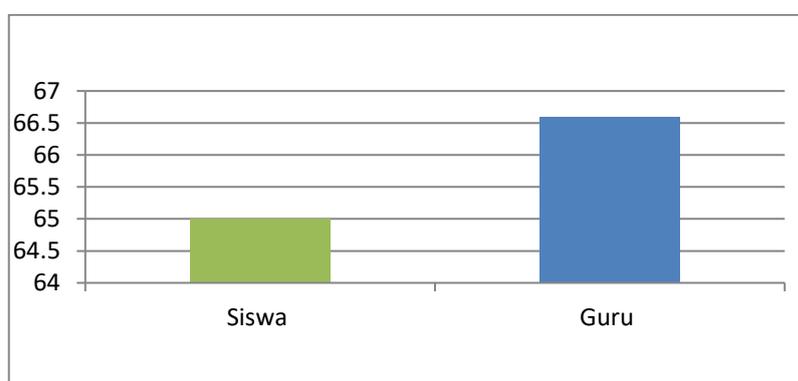


Diagram batang 4.5
Hasil Observasi Siswa Pada Siklus I Pertemuan II

Berdasarkan gambar di atas dapat dilihat bahwa hasil observasi pada siklus I pertemuan II masih belum optimal meningkat tetapi mengalami peningkatan dari pertemuan sebelumnya. Hal ini dapat dilihat dari persentase beberapa indikator aktivitas siswa 65% dengan kriteria cukup baik sedangkan aktivitas mengajar guru terdapat 66,6%. Jadi hasil dari observasi yang dilakukan bahwa siswa kurang aktif dalam pembelajaran dan akan dilanjutkan pada siklus II.

Untuk selanjutnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut ini:

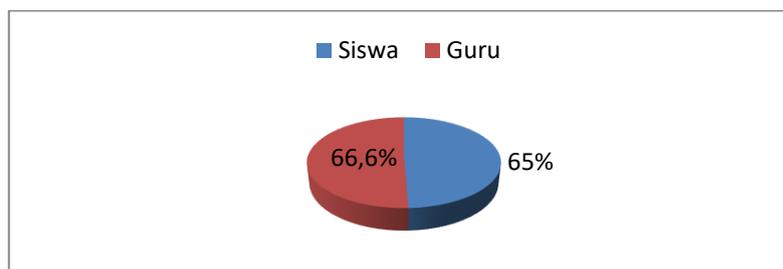


Diagram Lingkaran 4.6
Hasil Observasi Siswa pada Siklus I Pertemuan II

2) Lembar Tes

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus I pertemuan II setelah melakukan penerapan media pembelajaran komik untuk mendapatkan hasil tes siswa diberikan soal tes disetiap akhir pertemuan.

Data hasil tes dapat dilihat pada table dibawah ini:

Tabel 4.4
Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus I pertemuan II

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AI	50		Tidak Tuntas
2	ARF	80	Tuntas	
3	AF	80	Tuntas	
4	D	80	Tuntas	
5	HPPH	80	Tuntas	
6	IA	80	Tuntas	
7	J	50		Tidak Tuntas
8	NA	50		Tidak Tuntas
9	NP	60		Tidak Tuntas
10	NSL	50		Tidak Tuntas
11	RA	80	Tuntas	
12	RMA	60		Tidak Tuntas
13	ROSB	80	Tuntas	
14	RH	60		Tidak Tuntas
15	RMH	70		Tidak Tuntas
16	SMN	50		Tidak Tuntas
17	SR	80	Tuntas	
18	WSP	70		Tidak Tuntas

19	WAA	80	Tuntas	
20	ZNA	80	Tuntas	
21	RSL	70		Tidak Tuntas
Jumlah		1440		
Rata-rata		68,57		
Tuntas		10	47,6	
Tidak Tuntas		11	52,4	
Presentase Ketuntasan		47,62		
Maximum		80		
Minimum		50		

Berdasarkan table 4.6 diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus I pertemuan II adalah 68,57%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 10 siswa (47,6%) , dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 11 siswa (52,4%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga dapat diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram dibawah ini:

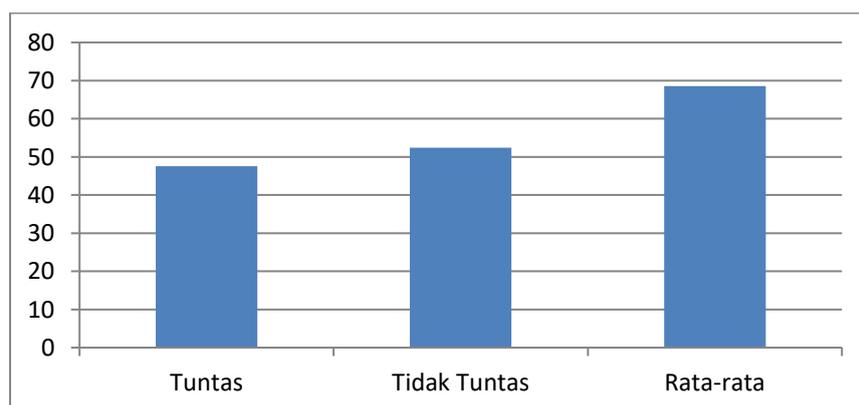


Diagram batang 4.7
Hasil Tes Siswa Siklus I Pertemuan II

d. Refleksi (reflection)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada siklus I pertemuan II menunjukkan bahwa hanya 47,6% (10 siswa) yang sudah mencapai KKM, dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa belum dapat dicapai sesuai dengan KKM. Peneliti menemukan masalah siswa dalam menyelesaikan pembelajaran, siswa yang masih malas untuk memperhatikan penjelasan materi dari guru hasil belajar siswa belum maksimal.

Peneliti sangat membutuhkan waktu yang lebih efektif untuk melakukan penelitian pada siklus berikutnya dengan tujuan untuk dapat meningkatkan lebih kualitas pembelajaran dan pemahaman siswa terhadap pembelajaran matematika dengan materi pecahan, guru harus berusaha untuk mengubah dan mempercayai siswa dengan cara pengajaran dengan system pembelajaran yang efektif.

C. Pelaksanaan Siklus II

1. Pertemuan I

a. Perencanaan (*planning*)

Penelitian yang dilakukan pada siklus II ini untuk memperbaiki pelaksanaan pada siklus I yang belum sempurna dan melengkapi kekurangan pembelajaran pada siklus I

Peneliti merancang suatu proses pembelajaran dengan menerapkan media pembelajaran komik yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada pelajaran matematika materi pecahan adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rancangan pembelajaran dalam penerapan media pembelajaran komik
- 2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP) dan media pembelajaran materi pecahan untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator
- 3) Mempersiapkan butir soal pilihan ganda sebanyak 10 soal setiap pertemuan
- 4) Mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa agar dapat mengukur hasil aktivitas belajar siswa selama tindakan penelitian

b. Tindakan (*Action*)

Pertemuan ketiga yang dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 6 Agustus 2024. Pada kegiatan ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan materi pecahan sesuai dengan RPP yang telah disediakan pada tahap perencanaan kegiatan, hal ini dapat dilihat pada kegiatan di bawah ini :

- 1) Kegiatan Pendahuluan
 - a) Membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dengan dipimpin salah satu siswa
 - b) Menanyakan kehadiran siswa, kerapian pakaian dan kebersihan kelas
 - c) Guru memberikan motivasi belajar terhadap siswa untuk semangat dalam proses pembelajaran
 - d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran
- 2) Kegiatan Inti
 - a) Guru memulai dengan memaparkan situasi sehari-hari yang

melibatkan pecahan, seperti membagi kue, dan memotong buah apel atau membagi uang.

- b) Siswa diajak berdiskusi mengenai situasi tersebut dan bagaimana mereka menggunakan pecahan tersebut untuk memecahkan masalah sehari-hari
- c) Siswa dibagi kedalam kelompok kecil dan diberikan tugas untuk menyelesaikan masalah yang melibatkan pecahan dalam konteks nyata.
- d) Guru memberikan umpan balik dan memperkuat konsep pecahan dengan menghubungkannya kembali ke konteks yang lebih luas dan aplikasi praktis dalam kehidupan sehari-hari

3) Kegiatan Penutup

- 1 Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang dilakukan dan bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari
- 2 Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk hari selanjutnya

c. Pengamatan (*Observasi*)

1) Lembar observasi

Observasi pada siklus II pertemuan I peneliti sebagai observer yang dibantu oleh guru kelas IV untuk peneliti memperhatikan dan mengamati semua aktivitas yang terjadi di dalam kelas dengan kegiatan pembelajaran yang dapat diamati melalui proses pembelajaran siswa dengan memakai media pembelajaran komik

Observer memperhatikan siswa secara cermat dengan keadaan respon terbaik selama proses pembelajaran berlangsung, memperhatikan siswa yang berani maju kedepan untuk mengurutkan gambar, siswa yang sering bertanya, dan melihat keaktifan siswa. Adapun hasil observasi yang sudah dilakukan peneliti dapat dilihat pada lampiran dan data hasil observasi aktivitas belajar siswa pada siklus II pertemuan I hasil pembelajaran dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.5
Hasil Observasi Siswa dan Guru Siklus II Pertemuan I

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Persentase
Siswa	12	1502	72%
Guru	17	15	83,3%

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa dan guru siklus I pertemuan I dapat diadkan dalam bentuk diagram di bawah ini:

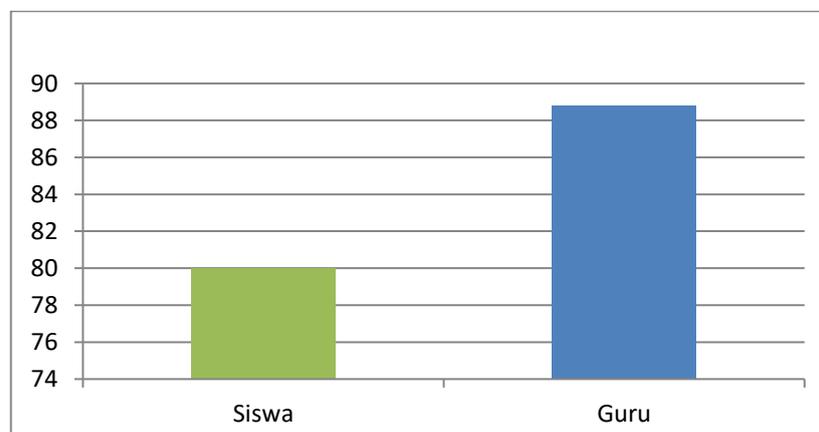


Diagram batang 4.8
Hasil Observasi Siswa dan Guru Siklus II Pertemuan I

Berdasarkan hasil observasi yang dilakukan pada siklus II pertemuan I selama proses pembelajaran dapat dilihat pada diagram di atas, terlihat bahwa aktivitas pembelajaran hasil dengan kriteria cukup

baik. Pencapaian hasil pengamatan ini menunjukkan bahwa hasil presentase siswa sudah mulai aktif dalam proses pembelajaran. Dari hasil presentase beberapa indikator ktivitas siswa adalah 72% sedangkan aktivitas mengajar guru jumlah item yang terlaksana 83,3% Untuk selanjutnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut ini :

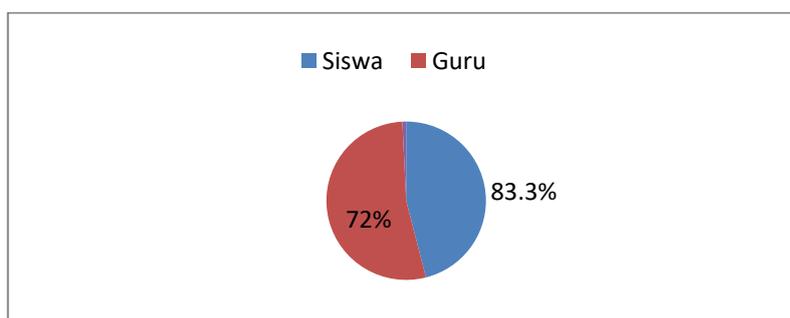


Diagram Lingkaran 4.9
Hasil Observasi Siswa dan Guru Siklus II Pertemuan I

2) Lembar Tes

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II pertemuan I setelah melakukan penerapan media pembelajaran komik untuk mendapatkan hasil tes siswa diberikan soal tes disetiap akhir pertemuan.

Data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.6
Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan I

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AI	60		Tidak Tuntas
2	ARF	90	Tuntas	
3	AF	80	Tuntas	
4	D	90	Tuntas	
5	HPPH	80	Tuntas	
6	IA	80	Tuntas	
7	J	60		Tidak Tuntas

8	NA	60		Tidak Tuntas
9	NP	80	Tuntas	
10	NSL	60		Tidak Tuntas
11	RA	80	Tuntas	
12	RMA	80	Tuntas	
13	ROSB	80	Tuntas	
14	RH	80	Tuntas	
15	RMH	80	Tuntas	
16	SMN	60		Tidak Tuntas
17	SR	80	Tuntas	
18	WSP	80	Tuntas	
19	WAA	80	Tuntas	
20	ZNA	80	Tuntas	
21	RSL	80	Tuntas	
Jumlah		1600		
Rata-rata		76,2		
Tuntas		16	76,2 %	
Tidak Tuntas		5	23,8%	
Presentase Ketuntasan		76,19%		
Maximum		90		
Minimum		60		

Berdasarkan tabel 4.8 diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus II pertemuan I adalah 76,2%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 16 orang siswa (76,2%), dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 5 siswa (38%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa belum mencapai hasil yang maksimal sehingga dapat diharapkan adanya peningkatan pada pembelajaran selanjutnya. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

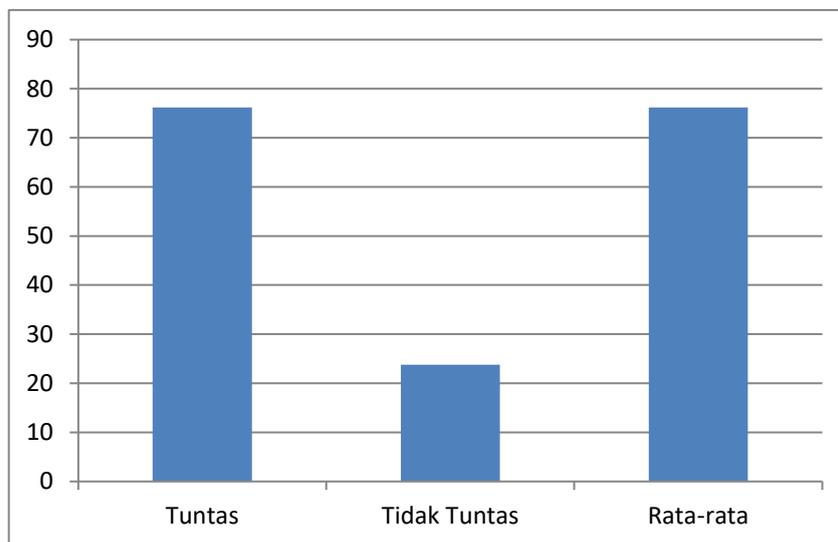


Diagram batang 4.10
Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan I

d. Refleksi (*reflection*)

Berdasarkan hasil observasi dan tes yang sudah dilaksanakan pada siklus II pertemuan I menunjukkan bahwa 76,19% (16 siswa) yang sudah mencapai KKM dapat ditunjukkan bahwa nilai rata-rata siswa sudah mencapai nilai KKM untuk lebih terlihat dengan hasil yang maksimal maka peneliti melakukan penelitian pada pertemuan selanjutnya. Adapun kendala yang ditemukan dalam siklus II pertemuan I adalah:

- 1) Siswa sudah mulai terlihat aktif dalam proses pembelajaran maka guru diharapkan dapat memberikan dorongan kepada siswa agar terlibat aktif dalam setiap proses pembelajaran
- 2) Siswa belum seluruhnya yang berani mengeluarkan tanggapannya setelah selesai menyusun gambar

Guru diharapkan untuk merancang pembelajaran yang lebih memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran, oleh karena itu kendala-kendala yang ditemukan pada siklus II pertemuan I perlu melakukan perbaikan pada siklus II pertemuan II agar kendala yang dihadapi pada siklus I pertemuan I dan pertemuan II dan siklus II pertemuan I sebelumnya tidak terulang lagi.

2. Pertemuan II

a. Perencanaan (*planning*)

Penelitian yang dilakukan pada siklus II memerlukan 2 kali pertemuan sama dengan pada siklus I. Tahap perencanaan yang dilakukan peneliti pada siklus II ini untuk melengkapi kekurangan pembelajaran pada siklus II pertemuan I. Adapun kegiatan yang ingin dilakukan pada tahap ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menyusun rancangan pembelajaran dalam penerapan media pembelajaran komik
- 2) Menyiapkan rencana pelaksanaan pembelajaran (RPP)
- 3) Menyiapkan media pembelajaran materi pecahan untuk mencapai kompetensi dasar dan indikator
- 4) Mempersiapkan soal pilihan ganda sebanyak 10 soal
- 5) Mempersiapkan lembar observasi guru dan siswa agar dapat mengukur hasil aktivitas belajar siswa selama tindakan penelitian

b. Tindakan (Action)

Pertemuan keempat yang dilaksanakan pada hari jum'at tanggal 9 Agustus 2024. Pada kegiatan ini pelaksanaan kegiatan pembelajaran dengan materi menulis puisi sesuai dengan RPP yang telah disediakan pada tahap perencanaan kegiatan sebagai berikut :

1) Kegiatan Pendahuluan

- a) Membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dengan dipimpin salah satu siswa
- b) Menanyakan kehadiran siswa, kerapian pakaian dan kebersihan kelas
- c) Guru memberikan motivasi belajar terhadap siswa untuk semangat dalam proses pembelajaran
- d) Guru menjelaskan tujuan pembelajaran

2) Kegiatan Inti

- a) Guru menjelaskan kembali materi.
- b) Guru menanyakan apakah masih ada siswa yang belum memahami konsep pecahan.
- c) Guru membagikan soal post test kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu dan dikumpulkan.
- d) Guru membimbing siswa untuk berkelompok dengan teman sebangkunya dan memerintahkan masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dari soal post test.
- e) Guru memberi kesempatan kepada siswa yang berani maju untuk menjawab soal post test tersebut.

- f) Guru bersama-sama dengan peserta didik mengoreksi jawaban dari soal post test tersebut.
- g) Guru meluruskan apabila terdapat jawaban yang salah.
- h) Guru memberikan penguatan pemahaman konsep kepada peserta didik

3) Kegiatan Penutup

- a) Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang dilakukan dan bertanya jawab tentang materi yang sudah dipelajari
- b) Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk hari selanjutnya
- c) Guru menutup pembelajaran dengan berdoa dan salam.

c. Pengamatan (*Observasi*)

1) Lembar Observasi

Observasi pada siklus II pertemuan II peneliti sebagai observer yang dibantu dengan wali kelas IV untuk peneliti memperhatikan dan mengamati semua aktivitas yang terjadi di dalam kelas dengan kegiatan pembelajaran yang dapat diamati melalui proses pembelajaran siswa dengan penerapan media pembelajaran komik.

Dapat dilihat pada siklus II pertemuan II ini dari hasil siklus I pertemuan I dan II serta siklus II pertemuan I dan di siklus II pertemuan II terjadi peningkatan dengan persentase 88% dari hasil yang telah dicapai peneliti maka termasuk kedalam kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran siswa sudah berjalan dengan sangat baik dan sesuai dengan apa yang diinginkan.

Berikut hasil observasi yang sudah dilakukan pada saat proses pembelajaran berlangsung disajikan dalam bentuk table di bawah ini:

Tabel 4.7
Hasil Observasi Siswa dan Guru Siklus II Pertemuan II

Kategori	Jumlah Item yang diamati	Jumlah	Persentase
Siswa	12	1677	80%
Guru	17	16	88,8%

Berdasarkan tabel di atas, hasil observasi aktivitas siswa dan guru siklus I pertemuan I dapat diadikasikan dalam bentuk diagram di bawah ini:

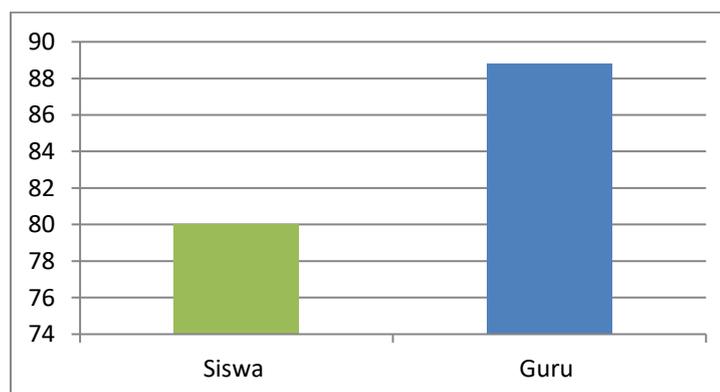


Diagram Batang 4.11
Hasil Observasi Siswa dan Guru Siklus II Pertemuan II

Berdasarkan hasil observasi siswa pada siklus II pertemuan II selama proses pembelajaran dapat dilihat pada diagram di atas. Terlihat bahwa pemahaman hasil belajar matematika materi pecahan dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual sudah mencapai indikator keberhasilan dalam penelitian ini atau dengan kata lain kategori sangat baik, observasi dilakukan juga terhadap nilai hasil belajar siswa dengan menggunakan tes pemahaman

materi yang sudah diujikan pada siswa. Untuk selanjutnya dapat dilihat pada diagram lingkaran berikut ini

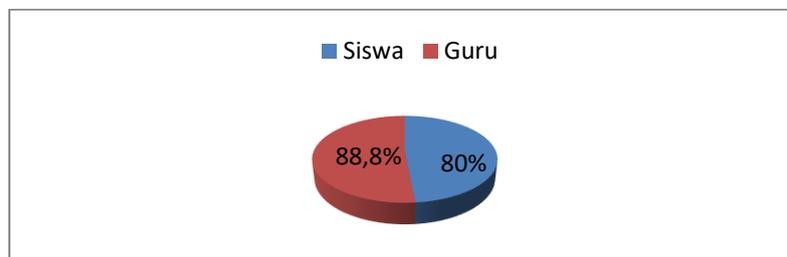


Diagram Lingkaran 4.12
Hasil Observasi Siswa dan Guru Siklus II Pertemuan II

2) Lembar Tes

Berdasarkan hasil tes yang dilakukan pada siklus II pertemuan II setelah melakukan penerapan media pembelajaran komik untuk mendapatkan hasil tes siswa diberikan soal tes disetiap akhir pertemuan. Data hasil tes dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.8
Rekapitulasi Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan II

No	Nama	Nilai	Keterangan	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1	AI	80	Tuntas	
2	ARF	100	Tuntas	
3	AF	80	Tuntas	
4	D	100	Tuntas	
5	HPPH	90	Tuntas	
6	IA	100	Tuntas	
7	J	70		Tidak Tuntas
8	NA	80	Tuntas	
9	NP	80	Tuntas	
10	NSL	90	Tuntas	
11	RA	90	Tuntas	
12	RMA	80	Tuntas	
13	ROSB	80	Tuntas	
14	RH	90	Tuntas	
15	RMH	80	Tuntas	

16	SMN	80	Tuntas	
17	SR	90	Tuntas	
18	WSP	80	Tuntas	
19	WAA	90	Tuntas	
20	ZNA	90	Tuntas	
21	RSL	80	Tuntas	
Jumlah		1800		
Rata-rata		85,71		
Tuntas		20	85,7%	
Tidak Tuntas		1	14,3%	
Presentase Ketuntasan		85,7%		
Maximum		100		
Minimum		70		

Berdasarkan tabel 4.10 diketahui bahwa nilai rata-rata kelas siswa pada tes siklus II pertemuan II adalah 85,71%. Banyak siswa yang tuntas sebanyak 20 orang siswa (85,7%), dan siswa yang tidak tuntas sebanyak 1 siswa (14,3%). Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa persentase ketuntasan siswa sudah mencapai nilai maksimal dan sesuai dengan yang diharapkan. Pencapaian hasil belajar ini menunjukkan bahwa pembelajaran pada siklus ke II pada pertemuan ke II telah dikategorikan berhasil. Agar lebih jelasnya dapat dilihat pada diagram di bawah ini:

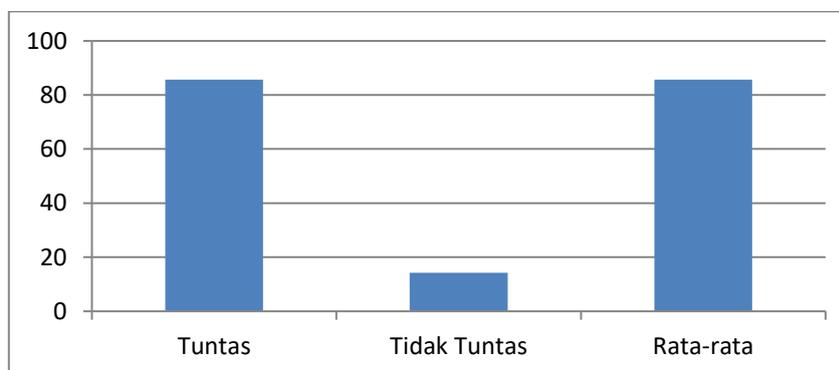


Diagram batang 4,13
Hasil Tes Siswa Siklus II Pertemuan II

d. Refleksi (*reflection*)

Setelah melakukan beberapa tahap perencanaan, pelaksanaan, dan observasi peneliti juga melakukan refleksi pada kegiatan siklus II pertemuan II, berdasarkan hasil pengamatan terhadap kendala-kendala selama pelaksanaan pembelajaran pada siklus sebelumnya, hasil observasi dan hasil tes siswa telah meningkat dengan adanya penerapan media pembelajaran komik ini dan terdapat 1 siswa hasil tes yang belum mencapai KKM. Respon siswa terhadap guru berdasarkan observasi menunjukkan peningkatan dibandingkan dengan siklus sebelumnya, pada siklus II pertemuan II disimpulkan bahwa adanya peningkatan keberhasilan siswa melalui penggunaan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual sehingga peneliti hanya melakukan penelitian sampai pada siklus II pertemuan II ini saja dan tidak melakukan tindakan lagi untuk pertemuan berikutnya.

D. Analisis Data

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan alasan peneliti untuk melakukannya adalah untuk mengetahui apakah media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan dengan pendekatan kontekstual di kelas IV SD Negeri 200501 Salambue Kecamatan Padangsidempuan Tenggara, jenis penelitian yang dilaksanakan peneliti merupakan penelitian tindakan kelas (PTK). Hasil penelitian ini dimulai dari *pre test* bahwa hasil belajar siswa sangat rendah, karena kurangnya minat belajar siswa pada pembelajaran bahasa Indonesia, sebelum dilakukan tindakan awal

siswa hanya memperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 39,5%% hanya 1 siswa tuntas dengan pencapaian KKM. Nilai KKM pembelajaran matematika yang diterapkan oleh SD Negeri 200501 Salambue Kecamatan Padangsidempuan Tenggara adalah 75.

Pada tahap siklus I waktu yang digunakan adalah sebanyak 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama masih terdapat banyak kekurangan siswa selama pembelajaran berlangsung siswa kurang kondusif saat mendengarkan penjelasan dari guru, kurangnya percaya diri untuk mengurutkan gambar dan memberikan tanggapan terhadap gambar yang sudah selesai diurutkan, sedangkan pertemuan kedua beberapa siswa sudah mulai aktif untuk mendengarkan penjelasan guru dan berani memberikan argument terhadap gambar yang diurutkan, sedangkan pada siklus ke II sama dengan siklus I waktu yang digunakan sebanyak 2 kali pertemuan, pada pertemuan pertama siswa sudah mulai antusias terhadap guru, siswa lebih fokus melihat penjelasan dari guru, dan ingin tahu pembelajaran yang di sampaikan guru, sedangkan pertemuan kedua siswa sudah percaya diri untuk maju kedepan dan memberikan argumentasi dan sudah banyak siswa yang berani bertanya pada saat proses pembelajaran berlangsung kemudian siswa sudah dapat membuat sebuah karangan puisi yang bagus. Dapat diketahui bahwa hasil belajar matematika siswa dapat ditingkatkan melalui penerapan media pembelajaran komik dengan hasil yang diharapkan yaitu 80% siswa yang memperoleh nilai yang tuntas, peningkatan hasil belajar siswa pada penelitian ini sangat bagus dalam peningkatan belajarnya, maka penelitian ini dihentikan pada siklus II pertemuan II saja.

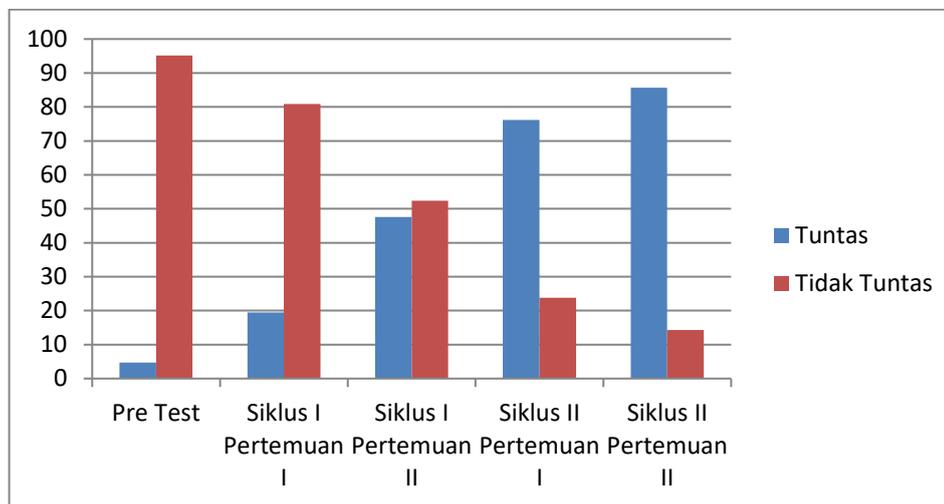
Adapun peningkatan hasil belajar siswa kelas IV-B dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 4.9
Hasil Belajar Matematika Kelas IV-B

Tindakan	Tuntas	%	Tidak tuntas	%	Jumlah	Rata-rata
Pre test	1	4,7%	20	95,2%	830	39,5
Siklus I Pertemuan I	4	19,5 %	17	80,9%	970	46,2
Siklus I Pertemuan II	10	47,6 %	11	52,4%	1440	68,57
Siklus II Pertemuan I	16	76,2 %	5	23,8%	1600	76,2
Siklus II Pertemuan II	20	85,7 %	1	14,3%	1800	85,71

Berdasarkan hasil penelitian atas penerapan media pembelajaran komik dengan benedkatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa materi pecahan. Berdasarkan hasil persentase siswa yang mengikuti *pre test* dengan kategori tuntas ada 1 orang siswa (4,7%) sedangkan kategori tidak tuntas sebanyak 20 siswa (95,2%) dengan nilai rata-rata 39,5. Siklus I pertemuan I dengan kategori tuntas sebanyak 4 siswa (19,5%), sedangkan kategori tidak tuntas sebanyak 17 siswa (80,9%) dengan nilai rata-rata 46,2. Pada pertemuan ke II tuntas ada 10 siswa (47,6%) sedangkan kategori tidak tuntas sebanyak 11 siswa (52,4%) dengan nilai rata-rata 68,5. Dilihat pada kondisi siklus I dapat dikatakan cukup baik dari nilai *pre test*. Sedangkan siklus II pertemuan I kategori tuntas 16 siswa (76,2%) sedangkan kategori tidak tuntas sebanyak 5 siswa (23,8%) dengan nilai rata-rata 76,2. Siklus II pertemuan ke II siswa yang tuntas 20 orang (85,7%) sedangkan kategori yang tidak tuntas 1 siswa (14,3%) dengan nilai rata-rata 85,7.

Dapat dilihat bahwa setiap siklus hasil belajar siswa sudah signifikan meningkat sebagaimana dapat dilihat dalam bentuk diagram di bawah ini :



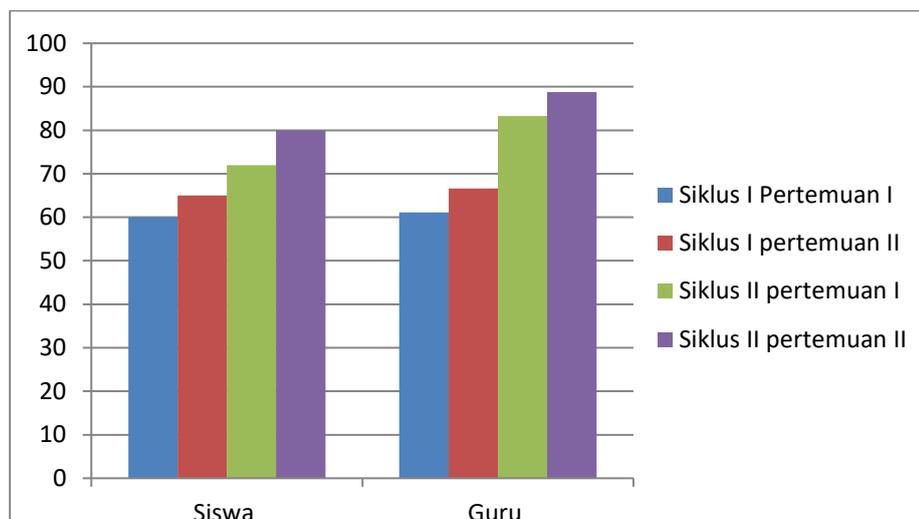
Gambar 4.14
Hasil Belajar Matematika Kelas IVB Pre test, Siklus I dan Siklus II

Berdasarkan hasil observasi dapat diketahui bahwa dari siklus I dan siklus II setiap pertemuan mengalami peningkatan dari hasil observasi siswa sebagaimana dapat dilihat dalam tabel berikut ini :

Tabel 4.10
Hasil Observasi Siswa Siklus I dan Siklus II

Tindakan	Pelaksanaan			
	Siklus I		Siklus II	
	Pert 1	Pert 2	Pert 1	Pert 2
Siswa	60%	65%	72%	80%
Guru	61,1%	66,6%	83,3%	88,8%

Hasil observasi siswa lebih jelasnya dapat dilihat dalam bentuk diagram di bawah ini:



Gambar 4.15
Hasil Observasi Siswa dan Guru Siklus I dan Siklus II

Seperti yang dilihat dari data di atas, hasil observasi aktivitas belajar siswa dan guru pada siklus I masih kurang aktif. siswa masih kurang memperhatikan penjelasan yang diberikan oleh guru, siswa kurang kondusif saat guru memberikan pengamatan atas media komik yang ditunjukkan guru. Aktivitas siswa pertemuan pertama memperoleh skor total 1253 atau 60% dan pertemuan kedua aktivitas siswa memperoleh skor total 1361 atau 65% dan aktivitas guru memiliki skor total 11 (61,1%).

Pada siklus II aktivitas siswa dan guru mengalami peningkatan seperti siswa sudah mulai mendengarkan penjelasan guru, dan sudah mau memperhatikan gambar yang ditunjukkan guru karena siswa suka melihat gambar-gambar saat proses pembelajaran, siswa juga sudah mulai percaya diri untuk memberikan argumentasi terhadap gambar yang sudah selesai di urutkan. Pertemuan pertama aktivitas siswa mendapat skor total 1502 dengan persentase 72%, sedangkan

pertemuan kedua aktivitas siswa mendapat skor total 1677 dengan persentase 80% dan jumlah aktivitas guru memperoleh persentase 88,8%.

E. Pembahasan Hasil Penelitian

Pada kondisi awal sebelum tindakan penelitian dilakukan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan materi pecahan masih tergolong rendah. Hal ini dibuktikan dengan adanya nilai hasil tes yang diperoleh sebelum siswa pada saat pre test, dimana nilai rata-rata yang diperoleh 39,5 dengan persentase ketuntasan 4,7%, dari 21 jumlah siswa terdapat 1 orang yang mencapai nilai KKM dan 20 siswa lainnya belum mencapai nilai KKM dengan persentase 95,2%. Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa tingkat kemampuan siswa dalam menguasai dan memahami materi pecahan masih sangat kurang. Hal ini disebabkan karena belum adanya tindakan yang dilakukan untuk meningkatkan keaktifan siswa dalam proses pembelajaran, sehingga dapat menurunkan motivasi pembelajaran dan tujuan pembelajaran tidak tercapai.

Suatu tindakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan, yaitu penerapan media pembelajaran komik ini diterapkan agar siswa lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, bisa menjalin komunikasi yang baik antara sesama teman dan juga dengan guru, dapat memberikan nuansa baru dalam pembelajaran sehingga sehingga siswa akan antusias untuk mengikuti pembelajaran dan dapat membantu siswa dalam memahami materi matematika yang kadang bersifat abstrak menjadi lebih realistis. Peningkatan hasil belajar siswa dapat dilihat pada siklus I pertemuan I dengan nilai rata-rata 46,2 dengan

persentase 19,5% banyak siswa yang tuntas sebanyak 4 orang siswa dari 21 orang siswa. Kemudian pada siklus I pertemuan II dengan nilai rata-rata 68,57 dengan persentase 47,6% banyak siswa yang tuntas sebanyak 10 orang siswa dari 21 orang siswa. Data tersebut menunjukkan terjadinya peningkatan hasil belajar siswa . selanjutnya pada siklus II pertemuan I memperoleh nilai rata-rata 76,2 dengan persentase 76,2% banyak siswa yang tuntas 16 orang siswa dari 21 orang siswa. Kemudian pada siklus II pertemuan II dengan nilai rata-rata 85,7 dengan persentase 85,7% , sehingga penelitian ini dapat dihentikan pada siklus II pertemuan II. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini sesuai dengan hipotesis tindakan bahwa dengan penerapan media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa pada materi pecahan di kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidimpuan, dengan demikian hipotesis yang dibuat peneliti dapat diterima.

Hasil penelitian ini sejalan dengan beberapa penelitian tentang penerapan media komik oleh Firda Aisyah Aulia Rachman, Kunti Dian Ayu Afiani, dan Fajar Setiawan dengan judul “Pengembangan Media Komatika (Komik Matematika) pada Materi Pecahan Kelas 3 di MI Muhammadiyah 5 Surabaya” mengemukakan bahwa komik matematika valid, efektif, dan praktis digunakan dalam pembelajaran matematika materi pecahan kelas III di tingkat sekolah dasar. Hasil penelitian ini menyatakan bahwa data hasil ketuntasan belajar siswa setelah menggunakan komik matematika mendapatkan persentase 83%.⁶³ Dapat

⁶³ Firda Aisyah Yulia Rachman, Kunti Dian Ayu Afiani, and Fajar Setiawan, “Pengembangan Media Komatika (Komik Matematika) Pada Materi Pecahan Kelas 3 Di Mi Muhammadiyah 5 Surabaya,” *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 9, no. 3 (2023): 1659–76, <https://doi.org/10.58258/jime.v9i3.5364>.

disimpulkan bahwa dengan menerapkan media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Menurut Nurhaqiqi dan Beny Permadi dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I di MI The Noor” mengemukakan bahwa terdapat pengaruh dalam penggunaan media komik terhadap hasil belajar peserta didik. Didapatkan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan pembelajaran menggunakan media komik memiliki rata-rata sebesar 61,4 dan setelah diberikan perlakuan didapatkan hasil belajar peserta didik sebesar 76,6.⁶⁴ Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar peserta didik sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Menurut Suparman dengan judul “Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar” mengemukakan terdapat pengaruh positif antara penggunaan media komik terhadap minat baca dan hasil belajar siswa. Dapat dibuktikan dengan jawaban angket yang diberikan kepada siswa rata-rata nilai jawaban angket 8,77%,⁶⁵ dimana data tersebut menunjukkan pengaruh media komik terhadap minat dan hasil belajar peserta didik positif. maka dapat diambil kesimpulan dari penelitian ini bahwa media komik berpengaruh positif terhadap minat baca dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Berdasarkan hasil temuan yang telah dipaparkan diatas, hasil temuan dalam penelitian ini menggambarkan bahwa penerapan media pembelajaran

⁶⁴ Nur Haqiqi and Benny Angga Permadi, “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor,” *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)* 2, no. 1 (2022): 164–72, <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>.

⁶⁵ Ira Wulandari Suparman, Marlina Eliyanti, and Eli Hermawati, “Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar,” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 57–64, <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>.

komik cocok digunakan dalam mengatasi rendahnya hasil belajar siswa. Selain itu, dengan menggunakan media pembelajaran komik dalam kegiatan belajar mengajar dapat menciptakan suasana kelas yang aktif dan proses pembelajaran menyenangkan.

Hal ini dikarenakan media pembelajaran komik ini memiliki beberapa kelebihan yaitu siswa terlibat aktif dalam proses pembelajaran menjadi menyenangkan karena siswa belajar sambil bermain, dapat membangun kerjasama antara siswa, mendapatkan informasi yang berbeda pada saat bersamaan dan menumbuhkan kreativitas belajar karena dapat merangsang anak untuk mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan penelitian di atas, dapat diketahui terjadi peningkatan hasil belajar matematika siswa kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan pada setiap siklus penerapan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan nilai rata-rata akhir 85,71 dan persentase ketuntasan 85,7%. Sejalan dengan hipotesis tindakan pada BAB II bahwa penerapan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika materi pecahan di kelas IV SD Negeri 200501 Padangsidempuan. Dengan demikian hipotesis penelitian tersebut diterima.

F. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan penelitian tindakan kelas yang dilaksanakan di SD Negeri 200501 Salambue Kecamatan Padangsisimpuan Tenggara dengan menggunakan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual pada materi pecahan peneliti menyadari ada keterbatasan yaitu:

1. Saat penelitian siswa memiliki keterbatasan waktu dalam satu pertemuan, maka dapat mengakibatkan atas penerapan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual dalam satu kali pertemuan tidak tuntas.
2. Siswa masih takut untuk memberikan pertanyaan mengenai apa yang belum dapat dipahami siswa selama proses pembelajaran.
3. Komik yang digunakan masih bersifat nondigital.
4. Pembahasan soal yang dibuat tidak sesuai dengan pendekatan kontekstual.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang sudah dilakukan bahwa dengan menggunakan media pembelajaran komik dapat meningkatkan hasil belajar matematika siswa di kelas IV SD Negeri 200501 Salambue Kecamatan Padangsidimpuan Tenggara maka hasilnya dapat dilihat dari hasil tes setiap akhir pertemuan. Untuk membuktikan hasil belajar siswa meningkat telah melakukan uji coba dengan penerapan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual dibuktikan dengan saat pelaksanaan *pre test* adanya peningkatan nilai rata-rata yang diperoleh siswa 39,5% siklus I 46,2% sehingga naik pada pertemuan II 68,57%, kemudian Siklus II pertemuan I naik menjadi 76,2%, pertemuan ke II naik menjadi 85,71%.

Persentase ketuntasan siswa pada saat *pre-test* yang rata-rata skor siswa 39,5 menjadi skor rata-rata siswa 46,2 sebesar 9,5% (4 dari 21Siswa). Pada siklus I pertemuan II rata-rata nilai siswa 68,57 dan ketuntasan siswa 47,6% (10 dari 21 siswa). Nilai rata-rata siswa adalah 76,2 dengan tingkat ketuntasan 76,2% (16 dari 21 siswa) dan pada siklus II pertemuan II nilai rata-rata siswa adalah 85,71% dengan tingkat ketuntasan 85,7%. Hasil skor yang dicapai dalam penelitian ini sudah mencapai indikator..Sehingga dari hasil persentase siswa sudah meningkat pada saat siklus II pertemuan ke II maka dapat dihentikan karena nilai yang didapatkan siswa sudah sesuai dengan indikator tindakan atau siswa melewati KKM yaitu 75.

B. Implikasi Hasil Penelitian

Kesimpulan memberikan implikasi bahwa penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat membuat materi yang abstrak seperti pecahan menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Gambar dan cerita dalam komik membantu siswa lebih terlibat dalam proses belajar. Pendekatan kontekstual memungkinkan siswa menghubungkan konsep matematika dengan situasi kehidupan nyata. Hal ini membantu siswa memahami konsep pecahan tidak hanya secara teoritis tetapi juga bagaimana penerapannya dalam kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran lebih bermakna. Media komik dapat merangsang siswa untuk berpikir kritis dan kreatif dalam memecahkan masalah, mendorong kemandirian belajar siswa, dan mendorong partisipasi aktif siswa di kelas. Dengan hasil penelitian ini, guru dan sekolah dapat terdorong untuk mengembangkan lebih banyak media pembelajaran berbasis komik yang sesuai dengan berbagai materi pelajaran yang dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

C. Saran

Dari kesimpulan hasil penelitian di atas melalui penelitian tindakan kelas peneliti memberikan beberapa saran antara lain:

1. Kepala sekolah dapat menerapkan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual kepada guru pada saat proses pembelajaran berlangsung terutama pembelajaran matematika.
2. Wali kelas dan guru dapat menggunakan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual dengan efektif, guru lebih konsisten pada prosedur atau

langkah-langkah yang dimiliki model pembelajaran ini dan guru harus lebih kreatif untuk melakukan rencana yang banyak demi untuk mendorong siswa agar minat dan giat dalam mengikuti pembelajaran.

3. Kepada siswa agar siswa mampu meningkatkan hasil, minat dan motivasi belajar, siswa harus dapat memahami dan menerapkan media pembelajaran komik dalam aktivitas belajarnya dengan sungguh-sungguh
4. Peneliti yang akan melakukan penelitian dengan menerapkan media pembelajaran komik dengan pendekatan kontekstual agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa, maka peneliti lebih kreatif atas penggunaan media pembelajaran

DAFTAR PUSTAKA

- Abduh Ridha, Tedy Dian Pradana, Nita Putriasti Mayarestya, “Pengaruh Media Komik Terhadap Pengetahuan Kesehatan Mata Pada Anak”. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, Vol. 3 No. 2 (Juli 2017), h. 64.
- Alia Rohani and Nirwana Anas, “Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar,” *Jurnal Cakrawala Pendas* 8, no. 4 (2022): 1287–95, <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>.
- Amelia Syakinah Sihombing, Linda SARI, and Rizky FADHILAH, “Optimizing Students’ Self-Confidence Through Inquiry Learning Model In Class Ii SDN 102052 Chart Kuala Tanjung Beringin District, Serdang Bedagai District,” *Journal of Digital Learning and Distance Education* 1, no. 12 (2023): 378–82, <https://doi.org/10.56778/jdlde.v1i12.102>.
- Andriyani Fitria Achidayat Maman, “Hasil Belajar Matematika Ditinjau Dari Model Pembelajaran Teams Assisted Individualization (TAI)” 6, no. 3 (2016): 246–55.
- Asfiati, “Analisis Kurikulum Pendidikan Agama Islam Pra dan Pasca Undang-undang RI Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional”, *Studi Multidisipliner*, Vol.4 No. 1, (2017 M/ 1438 H), h. 1-21, <http://repo.iain.-padangsisimpuan.ac.id/id/eprint/409>.
- _____, “Dinamika Penyelenggaraan Pendidikan Keagamaan Islam Etnis Tionghoa Muslim di Kota Padangsidempuan”, *Jurnal Konseling dan Pendidikan* , Vol. 7 No. 2 (2019), h. 62, <https://jurnal.konselingindonesia.com/indexs.php/jkp/article/view/382>.
- _____, “Internalisasi Pendekatan Humanis dalam Kurikulum Tersembunyi”, *Jurnal Darul 'Ilmi*, Vol.07 No. 01 (2015), h. 45-59, <http://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/indexs.php/DI/article/view/1804>.
- Asri Anita, “Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Pada Konsep Faktor Dan Kelipatan (Kuasi Eksperimen Di SDN Muhara 02 Citeureup).” *Skripsi Uin Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2014, h. 3.
- Asriana dan Nurul Khafifah Harahap Harahap, “Pengaruh Model Pembelajaran Make a Match Terhadap Aktivitas Dan Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ekonomi,” *Jurnal Educatio: Jurnal Ilmu Kependidikan* 11, no. 2 (2016): 139–47.
- Aulia Ar Rakhman dkk Awaluddin, Teiri Dan Aplikasi Pembelajaran Matematika SD/MI, ed. Nurjannah (yayasan penrbit muhammad zaini, 2021).

- Catur Fathonah Djarwo, "Analisis Faktor Internal dan Eksternal Terhadap Motivasi Belajar Kimia Siswa SMA Kota Jayapura", *Jurnal Ilmiah IKIP Mataram*, Vol. 7, No. 1 Maret 2020, h. 2.
- Dedi Kurniawan, Yusuf Suryana Pendidikan Guru Sekolah Dasar, and Fakultas Ilmu Pendidikan, "Penerapan Media Komik Matematika Terhadap Peningkatan Pemahaman Konsep Perkalian Dan Pembagian Bilangan Cacah Di Sekolah Dasar," *Jurnal Penelitian Pendidikan Dan Pengajaran Matematika* 1, no. 1 (2015): 1–6.
- Depag RI, *Al-Qur'an dan terjemahannya* (Jakarta : Depag RI, 1998) h. 1079.
- Dewi Rosmalia, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Bandung: Universitas Negeri Medan, 2010), hlm.188.
- Dimiyanti dan Mudjiono, *Belajar dan Pembelajaran* (Jakarta: Rineka Cipta, 2009), h. 1.
- Ekasatya Aldila Afriansyah, "Desain Lintasan Pembelajaran Pecahan Melalui Pendekatan Realistic Mathematics Education," *Jurnal Mosharafa*, Vol. 6 No. 3 (September 2017), h. 465.
- Eline Yanty Putri Nasution and Nur Fauziah Siregar, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Prezi," *Tarbawi : Jurnal Ilmu Pendidikan* 15, no. 2 (2019): 205–21, <https://doi.org/10.32939/tarbawi.v15i02.466>.
- Elsa Meriani Waluyo, Arif Muchyidin, Hadi Kusmanto, "Analysis of Students Misconception in Completing Mathematical Questions Using Certainty of Response Index (CRI)," *Jurnal Tadris*, Vol. 4 No. 1 (Juni 2019), h. 27.
- Endang Sri Wahyuningsi, *Model Pembelajaran Maastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), h. 68.
- Endang Sri Wahyuningsi, *Model Pembelajaran Maastery Learning Upaya Peningkatan Keaktifan dan Hasil Belajar Siswa* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020), h. 69-70.
- Freddy Widya Ariesta, "Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah Untuk Peningkatan Hasil Belajar Ips Siswa Sekolah Dasar". *Jurnal Pendas*. Vol 3 No. 1 (Juni 2018), h. 24.
- Fredi Ganda Putra, Santi Widyawati, Ardian Asyhari, Rizki Wahyu Yunian Putra, "The Implementation of Advance Organizer Model on Mathematical Communication Skills in terms of Learning Motivation," *Jurnal Tadris*,

Vol. 3 No. 1 (Januari 2018), h. 41.

Hasan Sastra Negara, “Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI),” *Journal of Chemical Information and Modeling*, Vol, 53, No. 9 (2017): h. 1689–1699.

Heru Dwi Waluyanto, *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*, Vol 7. No 1. h. 51.

Ina Magdalena et al., “Mengelolah Data Uji Validitas Dan Reliabilitas Dalam Penelitian: Instrumen Tes Dan Non Tes Peserta Didik Kelas IV SDN Kacang Barat 03,” *Jurnal Pendidikan Sosial Dan Konseling* 01, no. 02 (2023): 49–53, <https://jurnal.ittc.web.id/index.php/jpdsk>.

Indah Puspa, *Analisis Media Pembelajaran Matematika Berbasis Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematis*, skripsi (Medan: Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara (UMSU) Medan 2021), h. 1-2.

Indaryati Indaryati and Jailani Jailani, “Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi Dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V,” *Jurnal Prima Edukasia* 3, no. 1 (2015): 84–96, <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>.

Ira Wulandari Suparman, Marlina Eliyanti, Eli Hermawati berjudul “ Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Pedagogi: *Jurnal Penelitian Pendidikan*, Vol 7, No (1), 2020. h. 57-64

Isran Rasyid Karo-Karo S, Rohani, “Manfaat Media Dalam Pembelajaran”. *Jurnal Pendidikan dan Matematika*, Vol. 7 No. 1 (Januari-Juni 2018), h. 94

Iswadi, *Teori Belajar* (Bogor: In Media, 2017), h. 62-65.

Joko Kuswanto, Ferri Radiansah, “Media Pembelajaran Berbasis Android Pada Mata Pelajaran Sistem Operasi Jaringan Kelas XI”. *Jurnal Media Infotama*, Vol. 14 No. 1 (Februari 2018), h. 16.

Khafifah Hervi Ekarista, “Analisis Kesulitan Belajar Matematika Materi Pecahan Pada Siswa Kelas V MI Al Hikmah Sendangguwo Semarang,” *Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan UIN Walisongo*, 2021.

Maria Edistianda Eka Saputri, “Analisis Miskonsepsi Siswa Kelas VI SD Negeri Gunung Pasir Jaya pada Materi Pecahan”, *jurnal pendidikan matematika*, Vol. 9, No. 2, Mei 2021, h. 212.

- Martin Sudarmono, Endang Sri Hanani, "Health Education Teaching Materials Through Comic Media For Primary School Students," *Journal of Health Education*, Vol. 5 No. 1 (Agustus 2020), h. 49.
- Maulana Arafat Lubis, dkk, *Penelitian Tindakan Kelas (Yogyakarta : Samudra Biru, 2022)*. h 17-18.
- Merangin, "Pengembangan Modul Pembelajaran Matematika Pada Materi Pecahan," *Galang Tanjung*, no. 2504 (2018): 1–9.
- Minarni, Affan Malik, dan Fuldiaratman, "Pengembangan Bahan Ajar Dalam Bentuk Media Komik Dengan 3d Page Flip Pada Materi Ikatan Kimia". *Jurnal Inovasi Pendidikan Kimia*, Vol. 13 No. 1 (Januari 2019), h. 2297
- Mohammad Syarif Sumantri, *Strategi Pembelajaran Teori dan Praktik di Tingkat Pendidikan Dasar*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2015), h. 2.
- Muhammad Daut Siagian, *Pembelajaran Matematika*, and A Pendahuluan, "Issn 2086-4205" VII, No. 2 (2017): 61–73.
- Muhammad Yaumi, "Media Pembelajaran," 2017, 1–21.
- Narbuku dan Achmadi, *Metodologi Penelitian*, (Jakarta: Bumi Aksara,2018), h. 55.
- Nia Wahyu Damayanti, Sizillia Noranda Mayangsari, dan Liza Tridiana Mahardhika, "Analisis Kesalahan Siswa Dalam Pemahamankonsep Operasi Hitung Pada Pecahan". *Jurnal Ilmiah Edutic*, Vol. 4 No. 1 (November 2017), h. 2.
- Nunuk Suryani, Ahcmad Setiawan, Aditin Putria, *Media Pembelajaran Inovatif dan Pengembangannya* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2018), h. 47.
- Nursiwi Nugraheni, "Penerapan Media Komik Pada Pembelajaran Matematika Di Sekolah Dasar," *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, Vol 7, No. 2 (2017): h. 111–117, <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>.
- Nursiwi Nugraheni, *Penerapan Media Komik*,, h. 111.
- Nursyaidah, "Faktor-faktor yang Mempengaruhi Belajar Peserta Didik", *Jurnal Forum Pedagogik Edisi Khusus Juli- Desember* (2014), h. 71. <https://jurnal.iain-padangsidempuan.ac.id/index.php/JP>
- Nurul Hidayah, Rifky Khumairo Ulva, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan SosialKelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran", *Jurnal Terampil*,

Vol. 4 No. 1 (Juni 2017), h. 38

Pudyo Susanto, *Belajar Tuntas Filosofi, Konsep, dan Implementasi* (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2018), h. 56.

R M Sari, "Pengembangan Media Komik Matematika Materi Debit Pada Siswa Kelas V Sekolah Dasar" Vol. 5, No. 1 (2018), h. 79–90,

Republik Indonesia, *Undang-undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional* (Jakarta: Depattemen Agama R.I. Direktorat Jenderal Pendidikan Islam, 2007), hlm. 5.

Rizqi Ilyasa Aghni, "Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran Dalam Pembelajaran Akuntansi". *Jurnal Pendidikan Akutansi Indonesia*, Vol. 16 No. 1 (Juli 2018), h. 101.

Rohani, *Media Pembelajaran* (Medan: UIN Sumatera Utara, 2019), h. 5.

Said Alwi, "Problematika Guru Dalam Pengembangan Media Pembelajaran". *Jurnal Itqan*, Vol. 8, No. 2, h. 145-167.

Sanjaya Wina, *Penelitian Tindakan Kelas*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 33.

Sanjaya, *Penelitian Tindakan Kelas*,, h. 86.

Sutoyo, *Teknik Penulisan Penelitian Tindakan Kelas*", (Surakarta: UNISRI Pers, 2021), h. 5.

Suyono, *Belajar dan Pembelajaran* (Bandung : PT Remaja Rosdakarya, 2012), h. 9.

Syafrilianto, dkk. *Microteaching di SD/MI*, (Jakarta: Kencana, 2020). h. 31

Talizaro Tafonao, "Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa". *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, Vol. 2 No. 2 (Juli 2018), h. 106.

Trianto, *Mendesain Model Pembelajaran Inovatif-Progresif: Konsep, Landasan, dan Implementasinya Pada Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP)*, (Jakarta: Kencana, 2009), h. 15.

Tri Wahyuni Sari, "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS KONTEKSTUAL UNTUK MENINGKATKAN DISPOSISI MATEMATIS PESERTA DIDIK KELAS IV SEKOLAH DASAR" 9 (2023): 356–63.

- Ukhti Raudhatul Jannah, "Teori Dienes Dalam Pembelajaran Matematika," *INTERAKSI: Jurnal Kependidikan* 8, no. 2 (2019): 126–31, http://ejournal.unira.ac.id/index.php/jurnal_interaksi/article/view/324.
- Yani Fitriyani et al., "The Application Of Comic Media To Improve Literature Ability In Understanding Mathematics," *Auladuna: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 8, no. 2 (2021): 168–79.
- Yeti, "Model Pembelajaran Inovatif Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas VI Sekolah Dasar," 2020, 5–8.
- Yoga Anjas Pratama, "Media Komik Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Di SDN 1 Sukabumi Bandar Lampung". *Jurnal Mudarrisuna*, Vol. 8 No. 1 (Juli – Desember 2018), h. 351.

Lampiran 1

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus I Pertemuan I

Nama Sekolah	: SD Negeri 200501 Padangsidempuan
Kelas/ Semester	: IV (Empat) / I (Ganjil)
Mata Pelajaran	: Matematika
Tema	: 2 (Dua) / Selalu Berhemat Energi
Subtema	: 2 (Dua) / Manfaat Energi
Alokasi Waktu	: 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI.1 :Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 :Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya.
- KI.3 :Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI.4 :Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yng estetis, dalam gerakan yang mencerminka anak seha, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.1 Menjelaskan pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret
- 4.1 Mengidentifikasi pecahan-pecahan senilai dengan gambar dan model konkret

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.1.1 Siswa dapat mengidentifikasi pecahan sederhana dengan menggunakan gambar
- 3.1.2 Siswa dapat membedakan pecahan senilai dan tidak senilai
- 4.1.1 Siswa mampu menemukan pecahan senilai dengan memanfaatkan model konkret

4.1.2 Siswa dapat menentukan pecahan senilai melalui bantuan media konkret serta komik

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu memahami konsep pecahan dengan bantuan media komik
2. Siswa dapat mengidentifikasi pecahan senilai menggunakan gambar dan cerita yang ada dalam komik.
3. Siswa mampu membandingkan nilai dua pecahan dengan benar.
4. Siswa mampu menyelesaikan soal-soal pecahan senilai dengan menerapkan pendekatan kontekstual yang sesuai dengan kehidupan sehari-hari

E. Materi Pembelajaran : Pecahan

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Komik, kertas lipat, buah dan roti
2. Alat : Spidol, papan Tulis, dan lain-lain
3. Sumber Belajar : Angi St. Anggari, Dkk. 2017. Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Selalu Berhemat Energi. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (82 -111)

G. Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Kontekstual

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

H. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dengan dipimpin salah satu siswa.➤ Guru menanyakan kehadiran, kerapian pakaian, dan kebersihan kelas.➤ Guru memberikan motivasi terhadap siswa.➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	15 Menit

2.	Inti	<p>Fase Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru membagikan komik matematika tentang pecahan senilai yang telah dipersiapkan ➤ Peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan masalah yang terdapat didalam komik. ➤ Guru mengajukan pertanyaan pemancing, seperti “ Apakah kalian bias menemukan pecahan dalam gambar ini?” <p>Fase Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menanyakan permasalahan apa yang terjadi didalam komik. ➤ Guru membagikan soal <i>post test</i> kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu dan dikumpulkan. ➤ Guru membimbing siswa untuk berkelompok dengan teman sebangkunya dan memerintahkan masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dari soal <i>post test</i>. ➤ Guru memberi kesempatan kepada tiap-tiap kelompok yang berani maju untuk menjawab soal <i>post test</i> tersebut. <p>Fase Diskusi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru bersama-sama dengan peserta didik mengoreksi jawaban dari soal post test tersebut. ➤ Guru meluruskan apabila terdapat jawaban yang salah. ➤ Guru memberikan penguatan pemahaman konsep kepada peserta didik <p>Fase eksperimen</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru memberikan contoh bagaimana cara membagi benda konkret menjadi bagian-bagian pecahan sesuai dengan yang digambarkan dalam komik ➤ Guru meminta siswa untuk merefleksikan apa yang mereka pelajari dalam komik dan 	45 Menit
----	------	---	----------

		bagaimana cara menggunakan konsep tersebut dalam kehidupan nyata	
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang sudah dipelajari. ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan dilanjutkan salam 	10 Menit

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- b. Penilaian Sikap : Observasi
- c. Penilaian Keterampilan: Diskusi Kelompok

2. Instrumen Penilaian

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Pilihan Ganda										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek Sikap	Deskripsi	Skala Penilaian	Kriteria
1	Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas tepat waktu		
2	Kerjasama	Aktif dalam diskusi dan kerja kelompok		
3	Disiplin	Mengikuti Aturan yang ditetapkan		
4	Kesabaran	Bersikap sabar ketika menghadapi kesulitan		
5	Kemandirian	Mengerjakan Tugas dengan mandiri		

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek Keterampilan	Deskripsi	Skala Penilaian	Kriteria
1	Pemahaman konsep pecahan	Mampu menjelaskan konsep pecahan dengan benar		
2	Operasi Pecahan	Mampu melakukan operasi hitung pecahan		
3	Penyelesaian Soal	Mampu menyelesaikan soal pecahan dalam konteks masalah sehari-hari		
4	Penggunaan Alat Bantu	Mampu Menggunakan Benda Konkret untuk memecahkan masalah pecahan		
5	Kecepatan dan Ketepatan	Mengerjakan soal dengan cepat dan tepat		

Keterangan:

1 = Tidak Bisa

2 = Sebagian Benar

3 = Benar

4 = Sangat Benar

Padangsidempuan, Agustus 2024

Mengetahui,
Wali Kelas IV

Peneliti

DESY KHAIRANI NASUTION S.Pd.
NIP. 19930530 202221 2 011

YASRIA PURBA
2020500050

Mengetahui,
Kepala Sekolah

YANTI MARLINA HARAHAAP, S.Pd
NIP. 19811122 200604 2 007

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) **Siklus I Pertemuan II**

Nama Sekolah : SD Negeri 200501 Padangsidempuan
Kelas/ Semester : IV (Empat) / I (Ganjil)
Mata Pelajaran : Matematika
Tema : 2 (Dua) / Selalu Berhemat Energi
Subtema : 2 (Dua) / Manfaat Energi
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI.1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI.3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI.4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Menjelaskan berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan diantaranya
- 4.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan diantaranya.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.2.1 Memahami bentuk operasi pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen).
- 3.2.2 Memahami cara mengubah berbagai bentuk pecahan.
- 4.2.1 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan berbagai bentuk pecahan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan menyimak penjelasan guru, siswa mampu membuktikan hubungan pembilang dan penyebut antar pecahan senilai dengan benar.
2. Setelah membaca komik, siswa mampu menemukan pecahan-pecahan yang senilai dengan benar.
3. Siswa mampu membandingkan nilai dua pecahan dengan benar.

E. Materi Pembelajaran : Pecahan

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Komik
2. Alat : Spidol, papan Tulis, dan lain-lain
3. Sumber Belajar : Angi St. Anggari, Dkk. 2017. Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Selalu Berhemat Energi. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (82 -111)

G. Model Pembelajaran dan Metode Pembelajaran

Model Pembelajaran : Cooperative Learning

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

H. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dengan dipimpin salah satu siswa.➤ Guru menanyakan kehadiran, kerapian pakaian, dan kebersihan kelas.➤ Guru memberikan motivasi terhadap siswa.➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	15 Menit
2.	Inti	<p>Fase Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru Mengulang kembali materi yang telah dipelajari sebelumnya➤ Peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan masalah yang terdapat didalam komik. <p>Fase Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru menanyakan permasalahan	45 Menit

		<p>apa yang terjadi didalam komik.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan materi. ➤ Guru memerintahkan peserta didik untuk mencatat poin-poin penting tentang materi tersebut. ➤ Guru membagikan soal <i>post test</i> kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu dan dikumpulkan. ➤ Guru membimbing siswa untuk berkelompok dengan teman sebangkunya dan memerintahkan masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dari soal <i>post test</i>. ➤ Guru memberi kesempatan kepada tiap-tiap kelompok yang berani maju untuk menjawab soal <i>post test</i> tersebut. <p>Fase Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru bersama-sama dengan peserta didik mengoreksi jawaban dari soal <i>post test</i> tersebut. ➤ Guru meluruskan apabila terdapat jawaban yang salah. ➤ Guru memberikan penguatan pemahaman konsep kepada peserta didik 	
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang sudah dipelajari. ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan dilanjutkan dengan salam. 	10 Menit

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- b. Penilaian Sikap : Observasi
- c. Penilaian Keterampilan: Diskusi Kelompok

2. Instrumen Penilaian

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Pilihan Ganda										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek Sikap	Deskripsi	Skala Penilaian	Kriteria
1	Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas tepat waktu		
2	Kerjasama	Aktif dalam diskusi dan kerja kelompok		
3	Disiplin	Mengikuti Aturan yang ditetapkan		
4	Kesabaran	Bersikap sabar ketika menghadapi kesulitan		
5	Kemandirian	Mengerjakan Tugas dengan mandiri		

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek Keterampilan	Deskripsi	Skala Penilaian	Kriteria
1	Pemahaman konsep pecahan	Mampu menjelaskan konsep pecahan dengan benar		
2	Operasi Pecahan	Mampu melakukan operasi hitung pecahan		
3	Penyelesaian Soal	Mampu menyelesaikan soal		

		pecahan dalam konteks masalah sehari-hari		
4	Penggunaan Alat Bantu	Mampu Menggunakan Benda Konkret untuk memecahkan masalah pecahan		
5	Kecepatan dan Ketepatan	Mengerjakan soal dengan cepat dan tepat		

Keterangan:

1 = Tidak Bisa

2 = Sebagian Benar

3 = Benar

4 = Sangat Benar

Padangsidempuan, Agustus 2024

Mengetahui,
Wali Kelas IV

Peneliti

DESY KHAIRANI NASUTION S.Pd.
NIP. 19930530 202221 2 011

YASRIA PURBA
2020500050

Mengetahui,
Kepala Sekolah

YANTI MARLINA HARAHAAP, S.Pd
NIP. 19811122 200604 2 007

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)

Siklus II Pertemuan I

Nama Sekolah : SD Negeri 200501 Padangsidempuan
Kelas/ Semester : IV (Empat) / I (Ganjil)
Mata Pelajaran : Matematika
Tema : 2 (Dua) / Selalu Berhemat Energi
Subtema : 2 (Dua) / Manfaat Energi
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI.1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI.3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI.4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Menjelaskan berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan diantaranya
- 4.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan diantaranya.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Menjelaskan konsep pecahan dengan menggunakan benda konkret.
- 3.4.2 Membandingkan besaran pecahan menggunakan benda konkret
- 4.4.1 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan berbagai bentuk pecahan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami konsep pecahan menggunakan benda konkret
2. Siswa dapat membandingkan pecahan menggunakan benda konkret
3. Siswa dapat mengaplikasikan konsep pecahan dalam kehidupan sehari-hari

E. Materi Pembelajaran : Pecahan

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Komik, Buah Apel, Roti.
2. Alat : Spidol, papan Tulis, dan lain-lain.
3. Sumber Belajar : Angi St. Anggari, Dkk. 2017. Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Selalu Berhemat Energi. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (82 -111)

G. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Contentextual Teaching Learning (CTL)

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

H. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dengan dipimpin salah satu siswa.➤ Guru menanyakan kehadiran, kerapian pakaian, dan kebersihan kelas.➤ Guru memberikan motivasi terhadap siswa.➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	15 Menit
2.	Inti	<p>Fase Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru Menunjukkan sebuah apel utuh kepada siswa dan menanyakan apa yang terjadi jika apel dibagi dua.➤ Guru menuliskan 3 contoh soal dipapan tulis berkaitan dengan buah apel.➤ Guru meminta siswa agar memperhatikan soal yang telah	45 Menit

		<p>ditulis</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Peserta didik diarahkan untuk mendiskusikan masalah yang diberikan guru. <p>Fase Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru menjelaskan kembali materi. ➤ Guru memerintahkan peserta didik untuk mencatat poin-poin penting tentang materi tersebut. ➤ Guru membagikan soal <i>post test</i> kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu dan dikumpulkan. ➤ Guru membimbing siswa untuk berkelompok dengan teman sebangkunya dan memerintahkan masing-masing kelompok untuk mendiskusikan jawaban dari soal <i>post test</i>. ➤ Guru memberi kesempatan kepada siswa yang berani maju untuk menjawab soal <i>post test</i> tersebut. <p>Fase Konfirmasi</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Guru bersama-sama dengan peserta didik mengoreksi jawaban dari soal <i>post test</i> tersebut. ➤ Guru meluruskan apabila terdapat jawaban yang salah. ➤ Guru memberikan penguatan pemahaman konsep kepada peserta didik 	
3.	Penutup	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Siswa membuat kesimpulan pelajaran yang sudah dipelajari. ➤ Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan berdoa bersama dan dilanjutkan dengan salam. 	10 Menit

I. Penilaian

1. Teknik Penilaian

- a. Penilaian Pengetahuan : Tes Tertulis
- b. Penilaian Sikap : Observasi
- c. Penilaian Keterampilan: Diskusi Kelompok

2. Instrumen Penilaian

Rubrik Penilaian Pengetahuan

No	Nama Siswa	Pilihan Ganda										Skor	Nilai
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek Sikap	Deskripsi	Skala Penilaian	Kriteria
1	Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas tepat waktu		
2	Kerjasama	Aktif dalam diskusi dan kerja kelompok		
3	Disiplin	Mengikuti Aturan yang ditetapkan		
4	Kesabaran	Bersikap sabar ketika menghadapi kesulitan		
5	Kemandirian	Mengerjakan Tugas dengan mandiri		

Keterangan:

1 = Sangat Kurang

2 = Kurang

3 = Baik

4 = Sangat Baik

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek Keterampilan	Deskripsi	Skala Penilaian	Kriteria
1	Pemahaman konsep pecahan	Mampu menjelaskan konsep pecahan dengan benar		
2	Operasi Pecahan	Mampu melakukan operasi hitung pecahan		
3	Penyelesaian Soal	Mampu menyelesaikan soal		

		pecahan dalam konteks masalah sehari-hari		
4	Penggunaan Alat Bantu	Mampu Menggunakan Benda Konkret untuk memecahkan masalah pecahan		
5	Kecepatan dan Ketepatan	Mengerjakan soal dengan cepat dan tepat		

Keterangan:

1 = Tidak Bisa

2 = Sebagian Benar

3 = Benar

4 = Sangat Benar

Padangsidempuan, Agustus 2024

Mengetahui,
Wali Kelas IV

Peneliti

DESY KHAIRANI NASUTION S.Pd.
NIP. 19930530 202221 2 011

YASRIA PURBA
2020500050

Mengetahui,
Kepala Sekolah

YANTI MARLINA HARAHAHAP, S.Pd
NIP. 19811122 200604 2 007

Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) **Siklus II Pertemuan II**

Nama Sekolah : SD Negeri 200501 Padangsidempuan
Kelas/ Semester : IV (Empat) / I (Ganjil)
Mata Pelajaran : Matematika
Tema : 2 (Dua) / Selalu Berhemat Energi
Subtema : 2 (Dua) / Manfaat Energi
Alokasi Waktu : 2 x 35 menit

A. Kompetensi Inti

- KI.1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya.
- KI.2 : Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman dan guru.
- KI.3 : Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan disekolah.
- KI.4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar

- 3.2 Menjelaskan berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan diantaranya
- 4.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan diantaranya.

C. Indikator Pencapaian Kompetensi

- 3.4.1 Menjelaskan konsep pecahan dengan menggunakan benda konkret.
- 3.4.2 Membandingkan besaran pecahan menggunakan benda konkret
- 4.4.1 Menyelesaikan masalah yang berhubungan dengan berbagai bentuk pecahan.

D. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa dapat memahami konsep pecahan menggunakan benda konkret
2. Siswa dapat membandingkan pecahan menggunakan benda konkret
3. Siswa dapat mengaplikasikan konsep pecahan dalam kehidupan sehari-hari

E. Materi Pembelajaran : Pecahan

F. Media, Alat dan Sumber Belajar

1. Media : Komik, Buah Apel, Roti.
2. Alat : Spidol, papan Tulis, dan lain-lain.
3. Sumber Belajar : Angi St. Anggari, Dkk. 2017. Tematik Terpadu Kurikulum 2013 Untuk SD/MI Kelas IV Selalu Berhemat Energi. Jakarta: Kementrian Pendidikan dan Kebudayaan (82 -111)

G. Metode Pembelajaran dan Pendekatan Pembelajaran

Pendekatan Pembelajaran : Contentextual Teaching Learning (CTL)

Metode Pembelajaran : Ceramah, Diskusi, Tanya Jawab, Penugasan

H. Langkah- Langkah Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none">➤ Membuka pembelajaran dengan salam, berdoa bersama dengan dipimpin salah satu siswa.➤ Guru menanyakan kehadiran, kerapian pakaian, dan kebersihan kelas.➤ Guru memberikan motivasi terhadap siswa.➤ Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	15 Menit
2.	Inti	<p>Fase Eksplorasi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru menjelaskan kembali materi.➤ Guru menanyakan apakah masih ada siswa yang belum memahami konsep pecahan. <p>Fase Elaborasi</p> <ul style="list-style-type: none">➤ Guru membagikan soal <i>post test</i> kepada peserta didik untuk dikerjakan secara individu dan dikumpulkan.	45 Menit

Rubrik Penilaian Sikap

No	Aspek Sikap	Deskripsi	Skala Penilaian	Kriteria
1	Tanggung Jawab	Menyelesaikan tugas tepat waktu		
2	Kerjasama	Aktif dalam diskusi dan kerja kelompok		
3	Disiplin	Mengikuti Aturan yang ditetapkan		
4	Kesabaran	Bersikap sabar ketika menghadapi kesulitan		
5	Kemandirian	Mengerjakan Tugas dengan mandiri		

Keterangan:

- 1 = Sangat Kurang
- 2 = Kurang
- 3 = Baik
- 4 = Sangat Baik

Rubrik Penilaian Keterampilan

No	Aspek Keterampilan	Deskripsi	Skala Penilaian	Kriteria
1	Pemahaman konsep pecahan	Mampu menjelaskan konsep pecahan dengan benar		
2	Operasi Pecahan	Mampu melakukan operasi hitung pecahan		
3	Penyelesaian Soal	Mampu menyelesaikan soal pecahan dalam konteks masalah sehari-hari		
4	Penggunaan Alat Bantu	Mampu Menggunakan Benda Konkret untuk memecahkan masalah pecahan		
5	Kecepatan dan Ketepatan	Mengerjakan soal dengan cepat dan tepat		

Keterangan:

1 = Tidak Bisa

2 = Sebagian Benar

3 = Benar

4 = Sangat Benar

Padangsidempuan, Agustus 2024

Mengetahui,
Wali Kelas IV

Peneliti

DESY KHAIRANI NASUTION S.Pd.
NIP. 19930530 202221 2 011

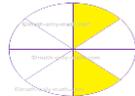
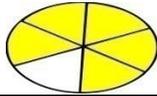
YASRIA PURBA
2020500050

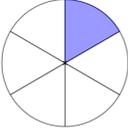
Mengetahui,
Kepala Sekolah

YANTI MARLINA HARAHAHAP, S.Pd
NIP. 19811122 200604 2 007

Lampiran 2

KISI-KISI SOAL TES HASIL BELAJAR MATEMATIKA MATERI PECAHAN

KD	Materi/ Sub Materi	Indikator Soal	Level Kognitif	Nomor Soal	Jawaban
3.2 Menjelaskan berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan diantaranya 4.2 Mengidentifikasi berbagai bentuk pecahan (biasa, campuran, desimal, dan persen) dan hubungan diantaranya.	Pecahan	Pada pecahan, bilangan yang berada diatas dinamakan.... a. Pembilang b. Penyebut c. Pembagi d. Pemfaktor	C ₂	1	A
		Pada Pecahan, bilangan yang berada di bawah dinamakan... a. Pembilang b. Penyebut c. Pembagi d. Pemfaktor	C ₂	2	B
		Pecahan $\frac{2}{4}$ ditunjukkan oleh gambar.... a.  b. 	C ₁	3	C

		<p>c. </p> <p>d. </p>			
		<p>Tini memiliki sebuah kue bolu. Dia memotong kue bolu tersebut menjadi 10 bagian. Apabila 4 bagian diberikan kepada Tono, maka kue bolu yang diterima Tono sebanyak.... bagian</p> <p>a. $\frac{4}{10}$</p> <p>b. $\frac{10}{4}$</p> <p>c. $\frac{2}{5}$</p> <p>d. $\frac{1}{4}$</p>	C ₄	4	A
		<p>Bagas membelah semangka menjadi 8 bagian, bagas kemudian memakan dua bagian semangka. Maka nilai semangka yang dimakan bagas jika ditulis dalam bentuk pecahan adalah....</p>	C ₄	5	C

		<p>a. $\frac{1}{2}$</p> <p>b. $\frac{8}{2}$</p> <p>c. $\frac{2}{8}$</p> <p>d. $\frac{2}{3}$</p>			
		<p>Bentuk pecahan biasa dari $2\frac{5}{6}$ adalah</p> <p>a. $\frac{7}{6}$</p> <p>b. $\frac{10}{6}$</p> <p>c. $\frac{15}{6}$</p> <p>d. $\frac{17}{6}$</p>	C ₁	6	D
		<p>Urutan pecahan yang benar dari $\frac{1}{2}$; 0,75; $\frac{6}{9}$; 0,125; $\frac{15}{100}$, mulai</p>	C ₆	7	C

		<p>dari yang terkecil ke yang terbesar adalah.....</p> <p>a. $\frac{1}{2}$; 0,75 ; $\frac{6}{9}$; 0,125 ; $\frac{15}{100}$</p> <p>b. 0,125 ; $\frac{6}{9}$; $\frac{1}{2}$; $\frac{15}{100}$; 0,75</p> <p>c. 0,125 ; $\frac{15}{100}$; $\frac{1}{2}$; $\frac{6}{9}$; 0,75</p> <p>d. $\frac{1}{2}$; 0,125 ; $\frac{6}{9}$; 0,75 ; $\frac{15}{100}$</p>			
		<p>Pecahan dibawah ini yang tidak senilai dengan $\frac{1}{2}$ adalah</p> <p>a. $\frac{2}{4}$</p> <p>b. $\frac{6}{10}$</p> <p>c. $\frac{11}{12}$</p> <p>d. $\frac{50}{100}$</p>	C ₃	8	B
		<p>$\frac{2}{6}$, ..., $\frac{4}{6}$, $\frac{5}{6}$</p> <p>Pecahan yang tepat untuk mengisi titik-titik diatas agar</p>	C ₃	9	C

		<p>menjadi urutan yang tepat adalah....</p> <p>a. $\frac{1}{6}$</p> <p>b. $\frac{2}{6}$</p> <p>c. $\frac{3}{6}$</p> <p>d. $\frac{6}{6}$</p>			
		<p>Hasil penjumlahan dari pecahan $\frac{3}{8} + \frac{2}{3}$ berikut adalah.....</p> <p>a. $\frac{5}{24}$</p> <p>b. $\frac{5}{11}$</p> <p>c. $\frac{25}{24}$</p> <p>d. $\frac{6}{24}$</p>	C ₃	10	C
		<p>Hasil penjumlahan dari $\frac{6}{11} + \frac{1}{3}$ adalah</p>	C ₃	11	B

		<p>a. $\frac{7}{11}$</p> <p>b. $\frac{29}{33}$</p> <p>c. $\frac{7}{3}$</p> <p>d. $\frac{7}{33}$</p>			
		<p>Bentuk lain dari $\frac{16}{20}$ adalah</p> <p>a. $\frac{20}{16}$</p> <p>b. $\frac{3}{2}$</p> <p>c. $\frac{4}{5}$</p> <p>d. $\frac{6}{10}$</p>	C ₅	12	C
		<p>Antara $\frac{2}{5}$ $\frac{2}{10}$ tanda yang tepat adalah....</p> <p>a. ></p> <p>b. <</p> <p>c. \geq</p> <p>d. \leq</p>	C ₄	13	A

		<p>Hasil dari ketiga pecahan $\frac{17}{41} + \frac{16}{41} + \frac{8}{41}$ adalah</p> <p>a. 1</p> <p>b. $\frac{41}{33}$</p> <p>c. $\frac{33}{41}$</p> <p>d. 2</p>	C ₃	14	A
		<p>Bentuk sederhana dari $\frac{3}{15}$ adalah</p> <p>a. $\frac{3}{15}$</p> <p>b. $\frac{4}{15}$</p> <p>c. $\frac{15}{15}$</p> <p>d. $\frac{1}{5}$</p>	C ₂	15	D
		<p>Siapa sajakah tokoh dalam media komik tersebut.....</p> <p>a. Upin, Jarjit, Fizi, dan Ehsan</p> <p>b. Boboiboy, Yaya, Adudu dan</p>	C ₃	16	D

		<p>Ochobot</p> <p>c. Anna dan Elsa</p> <p>d. Nobita, Shizuka, Suneo, Giant.</p>			
		<p>Hasil dari $\frac{1}{100}$ Sama dengan.....</p> <p>a. 0,01</p> <p>b. 00,1</p> <p>c. 0,1</p> <p>d. 10%</p>	C ₃	17	A
		<p>Hasil Pengurangan dari $\frac{35}{5} - \frac{14}{5}$ adalah</p> <p>a. $\frac{20}{5}$</p> <p>b. 21</p> <p>c. 4</p> <p>d. $4\frac{1}{5}$</p>	C ₃	18	D
		<p>Pecahan yang senilai dengan $\frac{3}{5}$ adalah.....</p> <p>a. $\frac{9}{15}$</p> <p>b. $\frac{8}{8}$</p> <p>c. $\frac{10}{8}$</p> <p>d. $\frac{16}{15}$</p>	C ₃	19	A

		Hasil penjumlahan dari $\frac{6}{11} + \frac{1}{3}$ adalah a. $\frac{7}{11}$ b. $\frac{29}{33}$ c. $\frac{7}{3}$ d. $\frac{7}{33}$	C ₃	20	B
--	--	--	----------------	----	---

Lampiran 3**ANALISIS DATA HASIL TES BELAJAR MATEMATIKA SISWA PRASIKLUS**

No	Nama	Nomor Soal										JUMLA	NILAI	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AI	0	1	0	0	1	1	0	0	1	0	4	40	Tidak Tuntas
2	ARF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
3	AF	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas
4	D	1	1	1	0	0	0	1	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
5	HPP	1	1	0	1	0	0	0	1	0	0	4	40	Tidak Tuntas
6	IA	1	1	0	1	1	1	0	0	0	1	6	60	Tidak Tuntas
7	J	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
8	NA	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	30	Tidak Tuntas
9	NP	1	1	0	1	0	0	0	0	1	0	4	40	Tidak Tuntas
10	NS	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	3	30	Tidak Tuntas
11	RA	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Tuntas
12	RM	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
13	RO	1	1	1	0	1	0	0	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
14	RH	1	0	1	0	1	0	0	1	0	0	4	40	Tidak Tuntas
15	RMN	1	0	1	0	0	0	0	1	1	0	4	40	Tidak Tuntas
16	SM	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
17	SR	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	5	50	Tidak Tuntas
18	WS	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas
19	WA	1	1	0	0	0	0	0	0	1	0	3	30	Tidak Tuntas

20	ZNA	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas
21	RS	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai														800	
Nilai Rata-rata														38,1	
Persentase Ketuntasan														4,8	

ANALISIS HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SIKLUS I PERTEMUAN I

No	Nama	Nomor Soal										JUMLAH	NILAI	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AI	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
2	ARF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
3	AF	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
4	D	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
5	HPP	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
6	IA	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
7	J	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	2	20	Tidak Tuntas
8	NA	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	3	30	Tidak Tuntas
9	NP	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	10	Tidak Tuntas
10	NS	0	0	1	0	1	0	0	1	0	0	3	30	Tidak Tuntas
11	RA	0	1	1	0	1	1	0	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
12	RM	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
13	RO	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	3	30	Tidak Tuntas
14	RH	1	0	1	0	0	0	0	1	0	0	3	30	Tidak Tuntas
15	RMN	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	5	50	Tidak Tuntas
16	SM	1	0	0	1	1	1	0	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
17	SR	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	4	40	Tidak Tuntas
18	WS	1	1	1	0	1	1	1	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
19	WA	1	1	0	0	0	0	0	1	1	0	4	40	Tidak Tuntas
20	ZNA	1	0	1	0	0	1	0	1	0	0	4	40	Tidak Tuntas

21	RS	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	4	40	Tidak Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai													970	
Nilai Rata-rata													46,2	
Persentase Ketuntasan													19,0	

ANALISIS HASIL BELAJAR MATEMATIKA SIKLUS I PERTEMUAN II

No	Nama	Nomor Soal										JUMLAH	NILAI	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AI	1	1	0	0	1	1	0	0	1	0	5	50	Tidak Tuntas
2	ARF	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
3	AF	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
4	D	1	1	1	0	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
5	HPP	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
6	IA	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
7	J	1	1	0	1	0	1	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
8	NA	1	1	0	1	0	0	0	1	0	1	5	50	Tidak Tuntas
9	NP	1	1	1	0	0	1	1	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
10	NS	1	1	1	0	1	0	0	1	0	0	5	50	Tidak Tuntas
11	RA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	Tuntas
12	RM	1	1	1	0	1	0	0	0	0	0	4	40	Tidak Tuntas
13	RO	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
14	RH	1	1	1	0	1	1	0	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
15	RMN	1	1	1	0	1	0	1	1	1	0	7	70	Tidak Tuntas
16	SM	1	1	0	1	1	1	0	0	0	0	5	50	Tidak Tuntas
17	SR	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
18	WS	1	1	1	0	1	1	1	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
19	WA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
20	ZNA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas

21	RS	1	1	0	0	1	1	0	1	1	1	7	70	Tidak Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai													1420	
Nilai Rata-rata													67,6	
Persentase Ketuntasan													47,6	

ANALISIS HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SISKLUS II PERTEMUAN I

No	Nama	Nomor Soal										JUMLAH	NILAI	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AI	1	1	1	0	1	1	0	0	1	0	6	60	Tidak Tuntas
2	ARF	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
3	AF	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
4	D	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
5	HPP	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80	Tuntas
6	IA	1	1	0	1	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
7	J	1	1	1	1	0	1	0	1	0	0	6	60	Tidak Tuntas
8	NA	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	60	Tidak Tuntas
9	NP	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
10	NS	1	1	1	0	1	0	0	1	0	1	6	60	Tidak Tuntas
11	RA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	0	8	80	Tuntas
12	RM	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
13	RO	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
14	RH	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Tuntas
15	RMN	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
16	SM	1	1	1	1	1	1	0	0	0	0	6	60	Tidak Tuntas
17	SR	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
18	WS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
19	WA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
20	ZNA	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas

21	RS	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai													1600	
Nilai Rata-rata													76,2	
Persentase Ketuntasan													76,2	

ANALISIS HASIL BELAJAR MATEMATIKA SISWA SIKLUS II PERTEMUAN II

No	Nama	Nomor Soal										JUMLAH	NILAI	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10			
1	AI	1	1	1	1	1	1	0	0	1	0	7	70	Tidak Tuntas
2	ARF	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
3	AF	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	8	80	Tuntas
4	D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100	Tuntas
5	HPP	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90	Tuntas
6	IA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	9	90	Tuntas
7	J	1	1	1	1	0	1	1	1	0	0	7	70	Tidak Tuntas
8	NA	1	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	60	Tidak Tuntas
9	NP	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	80	Tuntas
10	NS	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	8	80	Tuntas
11	RA	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90	Tuntas
12	RM	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
13	RO	1	1	0	1	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
14	RH	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas
15	RM	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	8	80	Tuntas
16	SM	1	1	1	1	1	1	0	1	0	1	8	80	Tuntas
17	SR	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
18	WS	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	8	80	Tuntas
19	WA	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90	Tuntas
20	ZNA	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90	Tuntas

21	RS	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	8	80	Tuntas
Jumlah Seluruh Nilai													1750	
Nilai Rata-rata													83,3	
Persentase Ketuntasan													85,7	

Lampiran 4**LEMBAR OBSERVASI SISWA**

Nama :
Hari/ Tanggal :
Siklus Pengamatan :
Kelas/ Semester :
Materi :

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1	Pendahuluan	a. Menyiapkan perlengkapan belajar		
		b. Mendengarkan guru mengabsen		
		c. Melaksanakan do'a sebelum belajar		
		d. Mendengarkan tujuan pembelajaran yang disampaikan		
2	Kegiatan Inti	a. Mendengarkan dan menyimak penjelasan dari Guru		
		b. Mengamati komik yang ditunjukkan guru		
		c. Mampu memahami permasalahan pada komik		
		d. Mampu menyelesaikan permasalahan yang terjadi pada komik		
		e. Berani mengajukan pertanyaan		
3	Penutup	a. Mendengarkan guru menyimpulkan pembelajaran		
		b. Mengerjakan soal yang diberikan guru		
		c. Membaca do'a diakhir kegiatan		
Jumlah Skor				
Nilai				
Persentase				
Kriteria				

ANALISIS HASIL OBSERVASI BELAJAR SISWA
Siklus I Pertemuan I

NO	NAMA	Aspek yang diamati												JUMLAH	NILAI	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	AI	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	7	58	Kurang Baik
2	ARF	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	83	Sangat Baik
3	AF	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	7	58	Kurang Baik
4	D	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83	Sangat Baik
5	HPP	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	58	Kurang Baik
6	IA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	91	Sangat Baik
7	J	1	0	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	5	42	Kurang Baik
8	NA	1	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7	58	Kurang Baik
9	NP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	91	Sangat Baik
10	NS	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	4	33	Kurang Baik
11	RA	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	0	1	6	50	Kurang Baik
12	RM	1	0	1	0	1	1	1	0	1	0	0	1	7	58	Kurang Baik
13	RO	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6	50	Kurang Baik
14	RH	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	5	42	Kurang Baik
15	RMN	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	0	0	7	58	Kurang Baik
16	SM	1	1	0	1	1	0	1	1	0	0	1	1	8	66	Kurang Baik
17	SR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9	75	Kurang Baik
18	WS	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	0	5	42	Kurang Baik
19	WA	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	0	7	58	Kurang Baik
20	ZNA	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	6	50	Kurang Baik

21	RS	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	50	Kurang Baik
TOTAL NILAI KESELURUHAN SISWA														1253		
RATA-RATA NILAI														60		
KRITERIA														Kurang Baik		

ANALISIS HASIL OBSERVASI BELAJAR SISWA
Siklus I Pertemuan II

NO	NAMA	Aspek yang diamati												JUMLAH	NILAI	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	AI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9	75	Baik
2	ARF	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	83	Sangat Baik
3	AF	1	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	8	66	Kurang Baik
4	D	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	10	83	Sangat Baik
5	HPP	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	7	58	Kurang Baik
6	IA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	91	Sangat Baik
7	J	1	0	0	0	1	0	1	0	0	1	1	1	6	50	Kurang Baik
8	NA	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	58	Kurang Baik
9	NP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	91	Sangat Baik
10	NS	1	1	0	0	1	0	0	0	1	1	0	1	6	50	Kurang Baik
11	RA	1	0	1	0	1	0	0	1	1	0	1	1	7	58	Kurang Baik
12	RM	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9	75	Baik
13	RO	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	0	6	50	Kurang Baik
14	RH	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	50	Kurang Baik
15	RMN	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	9	75	Baik
16	SM	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	7	58	Kurang Baik
17	SR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9	75	Baik
18	WS	1	1	1	1	1	0	0	0	0	0	0	1	6	50	Kurang Baik
19	WA	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	0	1	8	66	Kurang Baik
20	ZNA	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	1	1	6	50	Kurang Baik

21	RS	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	0	1	6	50	Kurang Baik
TOTAL NILAI KESELURUHAN SISWA														1361		
RATA-RATA NILAI														65		
KRITERIA														Kurang Baik		

ANALISIS HASIL OBSERVASI BELAJAR SISWA
Siklus II Pertemuan I

NO	NAMA	Aspek yang diamati												JUMLAH	NILAI	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	AI	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9	75	Baik
2	ARF	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	10	83	Sangat Baik
3	AF	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9	75	Baik
4	D	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	11	91	Sangat Baik
5	HPP	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	75	Baik
6	IA	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	11	91	Sangat Baik
7	J	1	1	1	1	0	0	0	0	0	1	1	1	7	58	Kurang Baik
8	NA	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	7	58	Kurang Baik
9	NP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	91	Sangat Baik
10	NS	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	75	Baik
11	RA	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	75	Baik
12	RM	1	0	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	9	75	Baik
13	RO	1	0	0	1	1	1	1	0	1	0	1	0	7	58	Kurang Baik
14	RH	0	1	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	6	50	Kurang Baik
15	RMN	1	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	9	75	Baik
16	SM	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	7	58	Kurang Baik
17	SR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9	75	Baik
18	WS	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	7	58	Kurang Baik
19	WA	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	75	Kurang Baik
20	ZNA	1	1	0	1	0	1	1	0	0	1	1	1	8	66	Kurang Baik

21	RS	0	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	66	Kurang Baik
TOTAL NILAI KESELURUHAN SISWA														1502		
RATA-RATA NILAI														72		
KRITERIA														Cukup Baik		

ANALISIS HASIL OBSERVASI BELAJAR SISWA

Siklus II Pertemuan II

NO	NAMA	Aspek yang diamati												JUMLAH	NILAI	KET
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12			
1	AI	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	0	1	10	83	Sangat Baik
2	ARF	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	91	Sangat Baik
3	AF	1	0	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	9	75	Baik
4	D	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	Sangat Baik
5	HPP	0	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	9	75	Baik
6	IA	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12	100	Sangat Baik
7	J	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	10	83	Sangat Baik
8	NA	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75	Baik
9	NP	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	1	11	91	Sangat Baik
10	NS	1	1	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	9	75	Baik
11	RA	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	75	Baik
12	RM	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	10	83	Baik
13	RO	1	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	0	9	75	Baik
14	RH	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	8	66	Kurang Baik
15	RM	1	1	1	1	1	1	0	0	1	1	1	1	10	83	Sangat Baik
16	SM	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	1	1	7	58	Kurang Baik
17	SR	1	1	1	1	1	1	1	0	1	0	0	1	9	75	Baik
18	WS	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	10	83	Sangat Baik
19	WA	1	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	9	75	Baik
20	ZNA	1	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	10	83	Sangat Baik

21	RS	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	9	75	Baik
TOTAL NILAI KESELURUHAN SISWA														1677		
RATA-RATA NILAI														80		
KRITERIA														Baik		

Lampiran 5**LEMBAR OBSERVASI GURU
Siklus I Pertemuan I**

Hari/Tanggal : Rabu, 24 Juli 2024

Siklus Pengamatan : Siklus I/ Pertemuan I

Kelas/Semester : IV/ I

Materi : Pecahan

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	Guru menyiapkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran	√	
		Guru mengajak siswa untuk berdo'a	√	
		Guru menyapa siswa		√
		Guru mengecek kehadiran siswa	√	
		Guru mengecek kerapian pakaian dan kebersihan kelas		√
		Guru memberikan motivasi kepada siswa		√
2.	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan kompetensi yang ingin di capai	√	
		Guru menyiapkan media komik sesuai dengan materi	√	
		Guru membagikan media pembelajaran komik kepada siswa	√	
		Guru menanyakan permasalahan yang terjadi pada komik	√	
		Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab permasalahan dalam komik		√

		Guru menambah materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai		√
		Guru dan siswa bertanya jawab dan mendiskusikan jawaban bersama-sama	√	
		Guru membagikan soal tes kepada siswa	√	
		Guru menyuruh siswa untuk menjawab soal yang sudah diberikan	√	
3.	Penutup	Guru menyimpulkan pembelajaran		√
		Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk hari selanjutnya		√
		Guru menutup pembelajaran dan berdoa	√	
Jumlah skor			11	
Nilai			61,1	
Persentase			61,1%	
Kategori			Baik	

Padangsidempuan, 2024
Wali kelas

Desy Khairani Nasution,S.Pd
NIP. 19930530 202221 2 011

LEMBAR OBSERVASI GURU
Siklus I Pertemuan II

Hari/Tanggal : Rabu ,31 Juli 2024

Siklus Pengamatan : Siklus I/ Pertemuan II

Kelas/Semester : IV/ I

Materi : Pecahan

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	Guru menyiapkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran	√	
		Guru mengajak siswa untuk berdo'a	√	
		Guru menyapa siswa		√
		Guru mengecek kehadiran siswa	√	
		Guru mengecek kerapian pakaian dan kebersihan kelas		√
		Guru memberikan motivasi kepada siswa		√
2.	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan kompetensi yang ingin di capai	√	
		Guru menyiapkan media komik sesuai dengan materi	√	
		Guru membagi media pembelajaran komik kepada siswa	√	
		Guru menanyakan permasalahan yang terjadi pada komik	√	
		Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menjawab permasalahan dalam komik	√	

		Guru menambah materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai		√
		Guru dan siswa bertanya jawab dan mendiskusikan jawaban bersama-sama	√	
		Guru membagikan soal tes kepada siswa	√	
		Guru menyuruh siswa untuk menjawab soal yang sudah diberikan	√	
3.	Penutup	Guru menyimpulkan pembelajaran		√
		Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk hari selanjutnya		√
		Guru menutup pembelajaran dan berdo'a	√	
Jumlah skor			12	
Nilai			66,6	
Persentase			66,6%	
Kategori			Baik	

Padangsidempuan,

Agustus 2024

Wali kelas

Desy Khairani Nasution,S.Pd

NIP. 19930530 202221 2 011

LEMBAR OBSERVASI GURU
Siklus II Pertemuan I

Hari/Tanggal : Sabtu , 6 Agustus 2024

Siklus Pengamatan : Siklus II/ Pertemuan I

Kelas/Semester : IV/ I

Materi : Pecahan

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	Guru menyiapkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran	√	
		Guru mengajak siswa untuk berdo'a	√	
		Guru menyapa siswa		√
		Guru mengecek kehadiran siswa	√	
		Guru mengecek kerapian pakaian dan kebersihan kelas	√	
		Guru memberikan motivasi kepada siswa		√
2.	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan kompetensi yang ingin di capai	√	
		Guru menyiapkan materi pecahan, dan benda konkret sesuai dengan materi	√	
		Guru menunjukkan benda konkret berupa buah apel sebagai media untuk materi pecahan	√	
		Guru menulis soal terkait dengan benda konkret di papan tulis	√	
		Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran siswa terhadap jawaban yang	√	

		diberikan		
		Guru menambah materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai	√	
		Guru dan siswa bertanya jawab dan mendiskusikan jawaban bersama-sama	√	
		Guru membagikan soal tes kepada siswa	√	
		Guru menyuruh siswa untuk menjawab soal yang sudah diberikan	√	
3.	Penutup	Guru menyimpulkan pembelajaran	√	
		Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk hari selanjutnya		√
		Guru menutup pembelajaran dan berdo'a	√	
Jumlah skor			15	
Nilai			83,3	
Persentase			83,3%	
Kategori			Sangat Baik	

Padangsidempuan, 2024

Wali kelas

Desy Khairani Nasution,S.Pd

NIP. 19930530 202221 2 011

LEMBAR OBSERVASI GURU
Siklus II Pertemuan II

Hari/Tanggal : Jum'at, 9 Agustus 2024

Siklus Pengamatan : Siklus II/ Pertemuan II

Kelas/Semester : IV/ I

Materi : Pecahan

No	Aspek yang diamati	Pernyataan	Keterangan	
			Ya	Tidak
1.	Pendahuluan	Guru menyiapkan media yang digunakan dalam proses pembelajaran	√	
		Guru mengajak siswa untuk berdo'a	√	
		Guru menyapa siswa		√
		Guru mengecek kehadiran siswa	√	
		Guru mengecek kerapian pakaian dan kebersihan kelas	√	
		Guru memberikan motivasi kepada siswa	√	
2.	Kegiatan Inti	Guru menjelaskan kompetensi yang ingin di capai	√	
		Guru menyiapkan materi, dan benda konkret sebagai media pembelajaran	√	
		Guru menunjukkan benda yang telah disiapkan	√	
		Guru memanggil siswa maju kedepan untuk memperagakan sesuai soal yang diberikan	√	
		Guru menanyakan alasan atau dasar pemikiran siswa tentang jawaban yang	√	

		diberikan		
		Guru menambah materi yang sesuai dengan kompetensi yang ingin di capai	√	
		Guru dan siswa bertanya jawab dan mendiskusikan jawaban bersama-sama	√	
		Guru membagikan soal tes kepada siswa	√	
		Guru menyuruh siswa untuk menjawab soal yang sudah diberikan	√	
3.	Penutup	Guru menyimpulkan pembelajaran	√	
		Guru menyampaikan rencana pembelajaran untuk hari selanjutnya		√
		Guru menutup pembelajaran dan berdo'a	√	
Jumlah skor			16	
Nilai			88,8	
Persentase			88,8%	
Kategori			Sangat Baik	

Padangsidempuan, 2024
Wali kelas

Desy Khairani Nasution,S.Pd
NIP. 19930530 202221 2 011

Lampiran 6

HASIL UJI VALIDITAS BUTIR SOAL

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	SKOR TOTAL
1	AI	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	10
2	ARF	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
3	AF	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16
4	D	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
5	HPP	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	12
6	IA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	14
7	J	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	5
8	NA	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	8
9	NP	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	7
10	NS	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	8
11	RA	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
12	RM	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	13
13	RO	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	13
14	RH	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	7
15	RMN	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12
16	SM	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	10
17	SR	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	10
18	WS	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14
19	WA	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	8
20	ZNA	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	9
21	RS	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	10
	r Hitung	0,4996	0,48281	0,49956	0,4586	0,0724	0,302	0,583	0,434	0,473	0,455	0,503	0,0044	0,5049	0,515	0,359	-0,0171	0,4988	0,2088	-0,08	0,458	
	r Tabel	0,4132	0,4132	0,4132	0,4132	0,4132	0,4132	0,413	0,413	0,413	0,413	0,413	0,4132	0,4132	0,413	0,413	0,4132	0,4132	0,4132	0,413	0,413	
	Keterangan	valid	valid	valid	valid	Invalid	Invalid	valid	valid	valid	valid	valid	Invalid	valid	valid	Invalid	Invalid	valid	Invalid	Invalid	valid	

HASIL UJI REALIBILITAS BUTIR SOAL

Nomor	Nama Siswa	1	2	3	4	7	8	9	10	11	14	17	20	13	Skor Total
1	AI	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	0	1	0	5
2	ARF	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	12
3	AF	1	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	1	1	11
4	D	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	11
5	HPP	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	7
6	IA	1	1	0	1	1	1	1	1	0	0	1	0	0	8
7	J	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1
8	NA	0	0	0	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2
9	NP	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	2
10	NS	1	1	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	0	5
11	RA	1	1	1	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	9
12	RM	1	1	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	1	8
13	RO	1	1	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	7
14	RH	0	0	1	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	3
15	RMN	0	1	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	0	5
16	SM	0	0	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	1	6
17	SR	1	0	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	3
18	WS	1	1	1	1	0	0	1	0	1	1	0	1	0	8
19	WA	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1
20	ZNA	0	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	0	0	4
21	RS	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	6
	Rata-rata skor total	5,9													
	n	13													
	Varians Skor total	10,8													
	Realibilitas KR21	0,76													
	Tingkat Realibilitas	Tinggi													

HASIL DAYA PEMBEDA BUTIR SOAL

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	Skor Total
1	ARF	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	18
2	AF	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1	16
3	D	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	16
4	RA	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	15
5	IA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	14
6	WS	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	14
7	RM	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0	13
8	RO	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	13
9	HPP	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	12
10	RMN	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1	12
11	AI	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1	10
12	SM	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0	10
13	SR	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	10
14	RS	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0	10
15	ZNA	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0	9
16	NA	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	8
17	NS	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	8
18	WA	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0	8
19	NP	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	7
20	RH	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	7
21	J	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0	5
	Rata-rata Atas	0,80	0,90	0,70	0,70	0,60	0,70	0,70	0,40	0,60	0,30	0,80	0,80	0,70	0,60	0,90	0,80	0,90	1,00	0,90	0,50	
	Rata-rata Bawah	0,27	0,45	0,36	0,18	0,64	0,55	0,36	0,27	0,18	0,00	0,45	0,64	0,27	0,27	0,36	0,91	0,27	0,91	0,91	0,09	
	Daya Pembeda	0,53	0,45	0,34	0,52	-0,04	0,15	0,34	0,13	0,42	0,30	0,35	0,16	0,43	0,33	0,54	-0,11	0,63	0,09	-0,01	0,41	
	Keterangan	Sangat baik	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Kurang	Kurang	Baik	Kurang	Baik	Baik	Baik	Kurang	Sangat Baik	Baik	Sangat Baik	Kurang	Sangat Baik	Kurang	Kurang	Sangat Baik	

HASIL TINGKAT KESUKARAN BUTIR SOAL

No	Nama Siswa	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20
1	AI	1	0	1	0	1	1	1	0	0	0	1	0	0	0	0	1	0	1	1	1
2	ARF	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1
3	AF	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	1
4	D	1	1	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0
5	HPP	1	0	1	0	1	0	1	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	1	1	1
6	IA	1	1	0	1	1	0	1	1	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0
7	J	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	1	1	1	0
8	NA	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0
9	NP	0	1	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	1	0	0	1	0	1	1	0
10	NS	1	1	0	1	0	1	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0
11	RA	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0
12	RM	1	1	1	1	0	1	1	0	0	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	0
13	RO	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	0
14	RH	0	0	1	1	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	1	0	1	1	0	
15	RMN	0	1	0	1	1	1	0	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	1	1	1
16	SM	0	0	1	0	0	0	1	1	0	0	1	1	1	0	0	1	1	1	1	0
17	SR	1	0	0	0	1	1	1	1	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0
18	WS	1	1	1	1	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1
19	WA	0	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	0
20	ZNA	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	1	1	0	1	0	0	0	1	1	0
21	RS	0	1	1	0	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	1	1	0
	Jumlah Benar	11	14	11	9	13	13	11	7	8	3	13	15	10	9	13	18	12	20	19	6
	Jumlah siswa	21																			
	Indeks Kesukaran	0,52381	0,6667	0,5238	0,42857	0,619	0,61905	0,5238	0,3333	0,38095	0,14286	0,61905	0,71429	0,476	0,429	0,619	0,857	0,5714	0,9524	0,905	0,2857
	Keterangan	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	Sedang	sedang	Sedang	Sukar	Sedang	Mudah	Sedang	Sedang	Sedang	Mudah	Sedang	Mudah	Mudah	Sukar

DOKUMENTASI



Foto Phamplet SD Negeri 200501



Lapangan Sekolah



Fase Eksplorasi:
Membagikan komik matematika tentang pecahan



Peserta didik diarahkan mendiskusikan masalah yang terdapat didalam komik



Fase Elaborasi:
Menanyakan permasalahan apa yang terjadi didalam komik



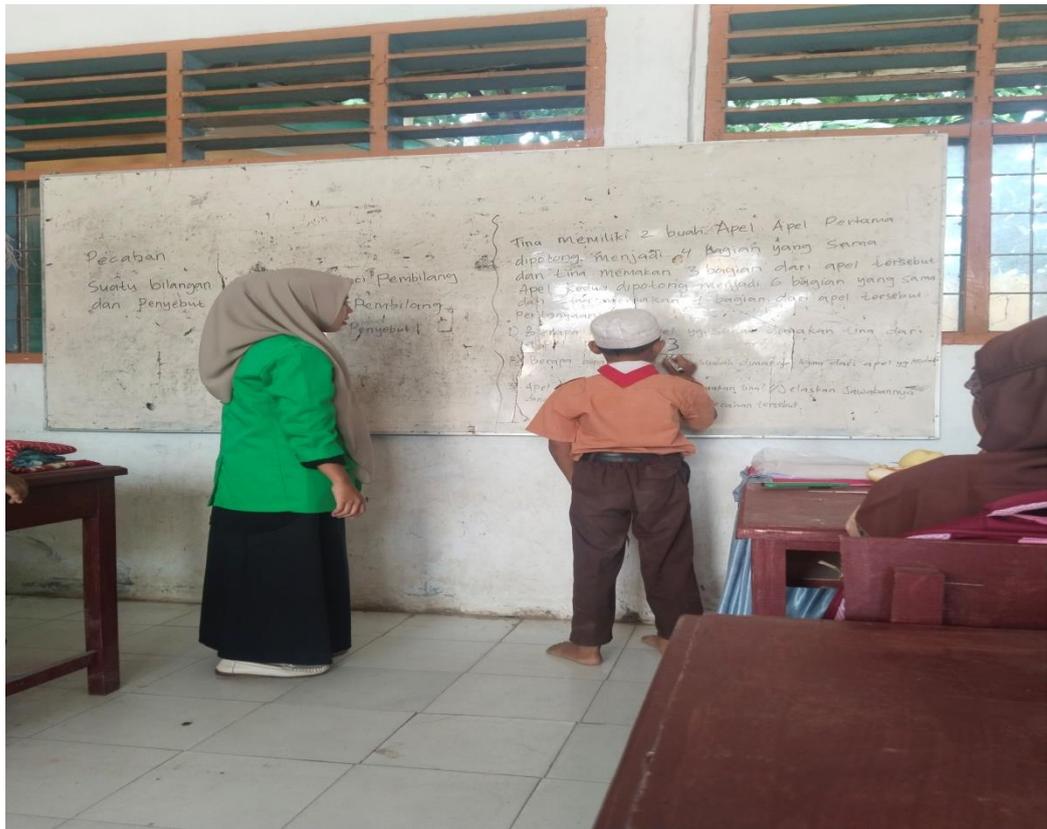
Membagikan soal *post test*



Fase Diskusi:
Mengoreksi jawaban



Mengoreksi jawaban



Mengoreksi Jawaban



Fase Eksperimen:
Memberikan contoh cara membagi benda konkret menjadi bagian-bagian pecahan



Foto bersama peserta didik



Foto bersama wali kelas IVB



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 Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

Nomor : B-4624/Un.28/E.2/TL.00/07/2024
Lampiran : -
Perihal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

19 Juli 2024

Yth. Kepala SD Negeri 200501 Padangsidempuan

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa:

Nama : Yasria Purba
NIM : 2020500050
Semester : VIII
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "**Penerapan Media Pembelajaran Komik dengan Pendekatan Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan**".

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

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





PEMERINTAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH KOTA PADANGSIDIMPUAN
SD NEGERI 200501 PADANGSIDIMPUAN
KECAMATAN PADANGSIDIMPUAN TENGGARA
L. H.T Rizal Nurdin Km, 7,5 Salambue



SURAT KETERANGAN PELAKSANAAN PENELITIAN

Nomor: 421.2/063/SD/VIII/2024

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : **Yanti Marlina Harahap. S. Pd**
NIP : 19811122 200604 2 007
Pangkat/Golongan : Pembina Tk. 1/III.d
Jabatan : Kepala Sekolah
Unit Kerja : SD Negeri 200501 Padangsidempuan

Berdasarkan surat dari Wakil Dekan Bidang AUPK Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Nomor : B-4624/Un.28/E.2/TL.00/07/2024 Tanggal 19 Juli 2024 tentang Permohonan Izin Riset Penyelesaian Skripsi dari UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan, menerangkan yang sebenarnya:

Nama : **Yasria Purba**
NIM : 2020500050
Semester : VIII (Delapan)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Benar telah mengadakan Riset Penyelesaian Skripsi di SD Negeri 200501 Padangsidempuan Pada tanggal 22 Juli 2024 guna melengkapi Penyusunan Skripsi yang berjudul "**Penerapan Media Pembelajaran Komik dengan Pendekatan Kontekstual untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Pada Materi Pecahan Siswa Kelas IV di SD Negeri 200501 Padangsidempuan**".

Demikian Surat Keterangan ini dibuat untuk dapat dipergunakan seperlunya.

Padangsidempuan, 19 Agustus 2024
Kepala Sekolah



Yanti Marlina Harahap, S. Pd.
NIP. 19811122 200604 2 007