

# Pengaruh Penggunaan Media Komik Materi Bilangan Cacah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 01 Koto Baru

Eka Fillahanasari<sup>1</sup>, Sri Yuminar Ningsih<sup>2</sup>, Sosi Arinda<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD UNIVERSITAS DHARMAS INDONESIA

Correspondence Email: arindaarinda578@gmail.com

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini untuk mengatasi rendahnya Minat belajar siswa tentang bilangan Cacah untuk mengatasi hal itu maka diperlukan media yang menarik dan tepat agar siswa mudah memahami materi. Oleh sebab itu, peneliti akan menerapkan media komik. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Experimental Desain Penelitian ini dilaksanakan di SDN 01 Koto Baru Kelas IIA dengan IIB pada semester genap tahun ajaran 2023/2024. Populasi pada penelitian ini yaitu siswa kelas IIA sebanak 15 siswa dan Kelas IIB sebanyak 15 siswa dari sekolah dasar tersebut. pengumpulan data yang digunakan menggunakan variabel bebas dan terikat. Pengembangan intrumen yang digunakan uji validitas, uji reabilitas, uji Tingkat kesukaran. Teknik pengumpulan data yang digunakan tes Awal (Pritest) dengan tes akhir (*post-test*). Teknik analisis data penelitian ini menggunakan Uji Normalitas, uji homogenitas dan uji hipotesis. Berdasarkan hasil yang di peroleh bahwa signifikansi yang diperoleh kelas IIA eksperimen yaitu  $0,004 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa muatan Matematika materi Bilangan Cacah. Sedangkan Hasil dari uji *paired samples t test* bahwa signifikansi yang diperoleh kelas IIB kontrol yaitu  $0,115 < 0,05$  artinya tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa muatan Matematika materi Bilangan Cacah. Berarti dapat disimpulkan bahwa media komik bagus di terapkan di kelas dua pada muatan Matematika.

**Kata kunci:** media komik, bilangan cacah, hasil belajar

**Abstract:** The aim of this research is to overcome students' low interest in learning about whole numbers. To overcome this, interesting and appropriate media is needed so that students can easily understand the material. Therefore, researchers will apply comic media. The type of research used is quantitative research with a Quasi Experimental Design approach. This research was carried out at SDN 01 Koto Baru Class IIA and IIB in the even semester of the 2023/2024 academic year. The population in this study was 15 Class IIA students and 15 Class IIB students from this elementary school. Data collection used uses independent and dependent variables. Development of instruments used for validity testing, reliability testing, level of difficulty testing. The data collection technique used was a preliminary test (Pritest) with a final test (post-test). The data analysis technique for this research uses the Normality Test, homogeneity test and hypothesis test. Based on the results obtained, the significance obtained by the experimental class IIA was  $0.004 < 0.05$ , meaning that there was an influence of comic media on student learning outcomes in Mathematics content on Whole Numbers. Meanwhile, the results of the paired samples t test showed that the significance obtained by the control class IIB was  $0.115 < 0.05$ , meaning that there was no influence on student learning outcomes for the Mathematics content on Whole Numbers. This means that it can be concluded that comic media is good for application in second grade for Mathematics content.

**Key words:** comic media, whole numbers, learning outcomes

## PENDAHULUAN

Menurut Djamarah dan Zain (2010) bahwa proses belajar mengajar adalah suatu proses yang sengaja diciptakan untuk kepentingan anak didik. Agar anak didik senang dan bergairah belajar, guru berusaha menyediakan lingkungan belajar yang kondusif dengan memanfaatkan semua potensi kelas yang ada. Di dalam kegiatan belajar mengajar guru tidak harus terpaku dengan menggunakan satu metode, tetapi guru sebaiknya menggunakan metode yang bervariasi agar jalannya pembelajaran tidak membosankan tetapi menarik perhatian anak didik. Pada intinya belajar adalah ingin mendapatkan pengetahuan, keterampilan, dan pemahaman sikap mental, serta nilai-nilai (Sardiman, 2009). Dalam proses pembelajaran, guru sebagai fasilitator atau motivator memegang peranan penting dalam proses belajar mengajar.

Media pendidikan memegang peranan yang penting dalam proses pembelajaran. Keberhasilan pembelajaran sangat ditentukan oleh bagaimana cara pendidik menyampaikan materi, beberapa komponen yang mempengaruhi yaitu metode mengajar dan media pembelajaran (Islamiati & Abidin, 2017; Sunandar et al., 2016; Taufiq & Sainuddin, 2017). Kedua komponen ini saling berkaitan dan tidak bisa dipisahkan.

Penggunaan dan pemilihan salah satu metode mengajar tertentu mempunyai konsekuensi pada penggunaan jenis media pembelajaran yang sesuai (Umalasari, 2015).

Berdasarkan hasil observasi pada kelas II di SDN 01 Koto didapatkan data mengenai masalah yang sering ditemui dalam proses belajar di kelas, yaitu: peserta didik kurang fokus dalam mengikuti pembelajaran, dikatakan bahwa minat siswa dalam mengikuti pembelajaran di kelas tersebut rendah. Hal ini dilihat saat pembelajaran berlangsung siswa cenderung tidak memperhatikan guru dan berbicara dengan teman sebelahnya atau melakukan aktifitas lain dan kurang memperhatikan pelajaran yang sedang berlangsung.

Berdasarkan hasil wawancara dengan wali kelas II. Pendidik belum pernah melakukan pengembangan media komik hanya menggunakan media seadanya dan menggunakan buku LKS saja sehingga berpengaruh kepada hasil belajar matematika peserta didik kelas II. Berdasarkan kegiatan belajar sehari-hari harus menggunakan media komik supaya bisa meningkatkan hasil belajar dan minat siswa dalam pembelajaran matematika bilangan bulat siswa di SDN 01 Koto Baru .

Solusi untuk mengatasi rendahnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media komik bisa meningkatkan keaktifan siswa didalam kelas dan membangkitkan semangat siswa dalam proses belajar maka dari itu peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Penggunaan Media Komik Materi Bilangan Cacah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas II SDN 01 Koto Baru**

## **LANDASAN TEORI**

Media pembelajaran ialah bagian sangat penting di proses pengajaran (Malinda et al., 2022). Pemakaian media pembelajaran bisa menaikkan kualitas pembelajaran. Pemakaian media di pembelajaran yang bertujuan untuk memudahkan mengatasi hambatan di proses pembelajaran. Media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan yang dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemauan peserta didik untuk belajar untuk menyampaikan pesan-pesan atau informasi yang bertujuan untuk pembelajaran.

Komik merupakan bahan ajar unik, komik mengabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif sehingga mampu menjadi sebuah media yang mampu menarik perhatian orang dari segala usia terutama anak-anak. Komik merupakan media literasi yang memungkinkan pendidik untuk mendesain dan membuat sendiri serta mengaitkannya dengan tema pembelajaran (Rizki Pebrina1, 2022). Penggunaan komik sebagai media pembelajaran mempunyai peran yang sangat penting yakni memiliki kemampuan dalam menciptakan minat belajar bagi peserta didik. Media komik sebagai gambar yang menceritakan sebuah kisah atau menyampaikan informasi melalui gambar untuk menyampaikan materi agar lebih mudah dicerna oleh peserta didik (Alfina et al., 2021). Dapat diartikan komik sebagai gambar yang menyampaikan sebuah informasi, komik ini kebanyakan berisi gambar yang menceritakan sebuah kisah atau menyampaikan informasi melalui gambar tersebut.

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa komik adalah suatu buku yang berisi kartun yang memerankan karakter yang membahas materi pelajaran. Membuat gambar menjadi rangkayan cerita, menambahkan catatan serta informasi sesuai dengan kebutuhan, dengan catatan mengarah kepada materi pelajaran. Komik ini dapat mempermudah siswa saat proses pembelajaran, dengan gambar yang ada didalamnya menjadikan peserta didik semangat untuk belajar.

Bilangan cacah. Menurut Herman, (2009,) “Bilangan cacah adalah bilangan yang digunakan untuk menyatakan kardinalitas suatu himpunan, terdiri dari bilangan asli dan elemen nol dilambangkan 0.” Jadi, bilangan cacah adalah banyaknya anggota himpunan yang terdiri dari bilangan asli dan nol, dan dimulai dari nol, yaitu 0, 1, 2, 3, ....n. bilangan cacah adalah memisahkan atau membuang beberapa bagian dari kumpulan bilangan cacah dengan jumlah tertentu. Sedangkan Pengurangan adalah kebalikan dari penjumlahan, yaitu Pengurangan bilangan cacah adalah memisahkan atau membuang beberapa bagian dari kumpulan bilangan cacah dengan jumlah tertentu.

Berdasarkan pendapat beberapa para ahli di atas mengenai bilangan cacah dapat disimpulkan bahwa bilangan cacah merupakan kumpulan dari bilangan negatif, bilangan nol, dan bilangan positif sehingga dapat di artikan dalam bilangan cacah.

Matematika yaitu pelajaran yang penting terutama dalam peningkatan pengetahuan siswa (Mariamah, 2017). Pelajaran matematika mulai diajarkan sejak SD sampai dengan tingkat lanjut dan terintegrasi dengan kehidupan (Mashuri et al., 2020). Matematika sebagai *mothers of science* yaitu sumber segala ilmu pengetahuan. Hampir seluruh sumber ilmu pengetahuan, penemuan, dan pengembangan bergantung pada matematika (Ardiyani & Gunarhadi, 2018).

Pelaksanaan pembelajaran matematika yang diajarkan oleh guru, lebih banyak berfokus agar materi cepat selesai tanpa melihat pemahaman siswa. Penyampaian materi berbasis kehidupan nyata sangat dibutuhkan bagi siswa, terutama pada siswa kelas rendah. Menurut Siregar (2017) pembelajaran matematika di SD merupakan pelajaran yang menakutkan bagi siswa. Hal ini dikarenakan, penjelasan terkait materi matematika masih bersifat abstrak, sehingga sulit bagi siswa dalam memahami materi yang diajarkan (Afsari et al., 2021).

Berdasarkan penjelasan diatas, ilmu matematika memiliki selalu terintegrasi dengan kehidupan manusia. Melalui pendekatan pembelajaran RME memberikan kemudahan bagi siswa dalam mempelajari matematika berbasis kehidupan siswa (Chisara et al., 2018). Menurut Ananda (2018), model RME mengarahkan pada realitas kehidupan sehari-hari, bukan hanya sekedar memperoleh materi saja.

## METODE PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif dengan pendekatan Quasi Experimental Desain. Penelitian kuantitatif merupakan suatu proses penelitian yang menghasilkan data berupa angka-angka, dan analisis menggunakan statistik. Sedangkan pendekatan Quasi Eksperimental Design merupakan penelitian yang menggunakan kelompok kontrol dan kelompok eksperimen .

Desain penelitian "*Quasi Experimental Desain*" Desain ini digunakan dalam penelitian untuk melihat ada tidaknya perbedaan hasil dari hasil belajar matematika materi bilangan cacah sebelum diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik dan sesudah diberikan perlakuan dengan menggunakan media komik.

**Tabel 1. Desain Penelitian**

Pretes	Perlakuan	Posttes
O <sub>1</sub>	X	O <sub>2</sub>
O <sub>3</sub>	X	O <sub>4</sub>

(Sumber : Sugiyono, 2017 : 74)

### Keterangan :

- O<sub>1</sub> dan O<sub>3</sub>: Nilai *Pretest* ( hasil belajar awal )
- X : *Treatment*/tindakan yang diberikan
- : Nilai *Posttest* ( hasil belajar akhir ) kelompok eksperimen
- O<sub>4</sub> : Nilai *Posttest*/ kelompok kontrol

Rancangan yang digunakan peneliti dalam penelitian ini menggunakan dua kelas, dimana peneliti memberikan perlakuan terhadap kelas eksperimen dengan menggunakan media komik, sedangkan kelas kontrol tidak memberikan perlakuan atau dengan model tatap muka. Maka dari itu, peneliti dapat melihat seberapa besar pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi bilangan cacah .yang diberi perlakuan dan tidak diberi perlakuan pada dua kelas tersebut..

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan di SDN 01 Koto Baru di kelas IIA dan kelas IIB penelitian ini adalah untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media komik materi bilangan cacah terhadap hasil belajar siswa. penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 12-13 agustus 2024, di kelas IIA SD Negeri 01 Koto Baru sebelum dilakukan *treatment* (perlakuan), terlebih dahulu siswa diberikan soal *pretest*. Selanjutnya, siswa diberikan *treatment* (perlakuan) menggunakan komik. Setelah diberikan *treatment* (perlakuan), siswa diberikan soal *posttest* untuk mengetahui hasil belajar siswa dalam materi bilangan cacah kelas IIA, IIB SDN 01 Koto Baru, sedangkan kelas kontrol peneliti melakukan penelitian di kelas IIB pada tanggal 14-15 Agustus 2023, langkah pertama peneliti memberikan soal

pretest, selanjutnya menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media komik pada hari kedua peneliti memberikan soal postes kepada siswa tersebut.

### 1. Deskripsi Data

Pada penelitian ini terdapat dua kelas, yaitu kelas eksperimen dan kelas kontrol.pada pembelajaran matematika kelas menggunakan eksperimen menggunakan media komik materi bilangan cacah, sedangkan di kelas kontrol menggunakan metode konvensional.dalam penelitian ini kelas IIA sebagai kelas eksperimen dan kelas II B sebagai kelas kontrol.masing-masing kelas akan diberikan perlakuan terhadap pembelajaran matematika materi bilangan cacah teknik menyimpan baik kelas eksperimen dan kelas kontrol.

### 2. Analisis Uji Validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui valid tidaknya item-item soal tes.Soal yang tidak valid akan dibuang dan tidak digunakan.sebelum soal di uji cobakan,soal tersebut terlebih dahulu divalidasi menggunakan Microsoft excel 2013 . Soal dinyatakan valid dinyatakan valid dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 2. Uji Validitas**

Kriteria	Bentuk Soal dan nomor soal
Valid	PG : 1,2,3,7,8,9,10,12,14,16,17,18,20,21,25,26,27,28,29,30
TidK Valid	PG : 4,5,6,11,13,15,19,22,23,24,

*Excel2013*

Pada tabel 2 menunjukkan hasil validitas soal pilihan ganda soal, dari 30 soal yang valid yaitu berjumlah 20 soal, sedangkan yang tidak valid berjumlah 10 soal.

#### a) Analisis Reliabilitas Soal

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsisten jawaban instrument yang baik secara akurat memiliki jawaban yang konsisten untuk kapanpun instrument ini disajikan. Uji reliabilitas ini menggunakan excel 2013. Analisis reliabilitas soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 3. Uji Reliabilitas Soal**

Bentuk soal	Indeks reliabilitas	Keterangan
Pilihan ganda	0,601	Sedang

*Excel 2013*

Pada Tabel 3 menunjukkan bahwa hasil uji reliabilitas soal pilihan ganda 0,601 dengan kategori soal sedang.

#### b) Analisis Tingkat Kesukaran Soal

Uji kesukaran soal digunakan untuk mengetahui tingkat kesukaran soal itu apakah termasuk kategori mudah, sedang, sukar,atau sangat sukar. Soal dianalisis menggunakan excel 2013 . Analisis kesukaran soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

**Tabel 4. Tingkat kesukaran soal**

Bentuk soal	Nomor soal	Mean	Keterangan
Pilihan ganda	1	0,65	Soal Sedang
	2	0,07	Soal Sedang
	3	0,07	Soal Sedang
	4	0,07	Soal Sedang
	5	0,07	Soal Sedang
	6	0,65	Soal Sedang
	7	0,07	Soal Sedang
	8	0,07	Soal Sedang
	9	0,06	Soal Sedang
	10	0,06	Soal Sedang
	11	0,55	Soal Sedang
	12	0,06	Soal Sedang

13	0,65	Soal Sedang
14	0,07	Soal Sedang
15	0,55	Soal Sedang
16	0,07	Soal Sedang
17	0,07	Soal Sedang
18	0,55	Soal Sedang
19	0,07	Soal Sedang
20	0,07	Soal Sedang

*Sumber Excel 2013*

Pada tabel 4 menunjukkan hasil tingkat kesukaran soal terdapat 20 soal dengan kriteria soal sedang.

c) Daya Pembeda Soal

Daya pembeda soal adalah kemampuan suatu soal untuk membedakan antara siswa yang pandai (nberkemampuan tinggi) dengan siswa kurang pandai. ( berkemampuan rendah). Daya pembeda pada penelitian ini dianalisis menggunakan Excel 2013. Analisis daya pembeda soal dapat dilihat pada tabel dibawah ini

**Tabel 5. Daya Beda**

Bentuk Soal	Nomor Soal	Mean	Keterangan
Pilihan Ganda	1	0,30	Soal Baik
	2	0,40	Soal Baik
	3	0,40	Soal Baik
	4	0,40	Soal Baik
	5	0,40	Soal Baik
	6	0,40	Soal Baik
	7	0,50	Soal Baik
	8	0,40	Soal Baik
	9	0,40	Soal Baik
	10	0,30	Soal Baik
	11	0,40	Soal Baik
	12	0,30	Soal Baik
	13	0,40	Soal Baik
	14	0,40	Soal Baik
	15	0,40	Soal Baik
	16	0,30	Soal Baik
	17	0,30	Soal Baik
	18	0,40	Soal Baik
	19	0,40	Soal Baik
	20	0,40	Soal Baik

*Sumber Excel 2013*

Pada Tabel 5 menunjukkan hasil daya pembeda soal dengan keterangan semua soal baik.

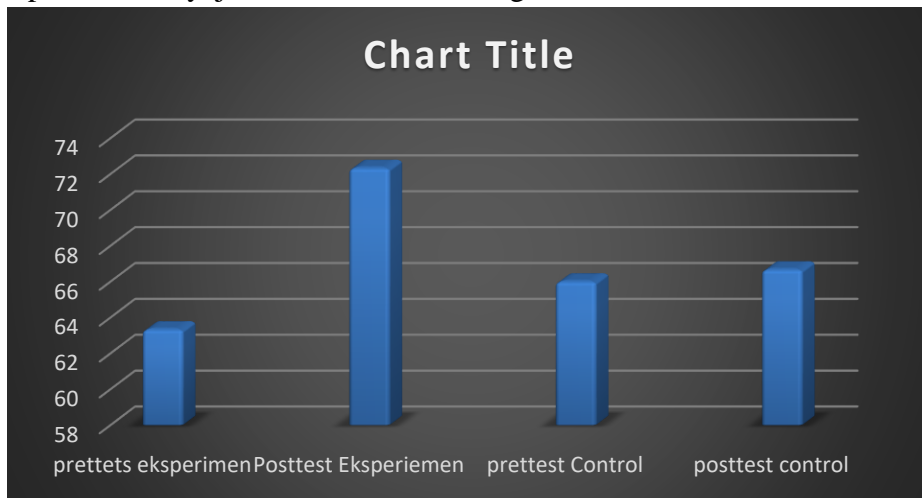
Berdasarkan Analisis dengan menggunakan aplikasi Excel 2013 diatas dapat dikategorikan soal valid.selain itu, berdasarkan analisis yang telah dilakukan didapatkan nilai reabilitas pilihan ganda 0,601 dengan ketegori sedang .kemudian untuk melihat tingkat kesukaran soal juga dilakukan dengan menggunakan aplikasi Excel 2013 dan didapatkan hasil satu soal dikategorikan perbaikan, empat soal dengan kategori sangat baik dan lima soal dikategorikan cukup baik.Selanjutnya untuk melihat daya beda soal dengan menggunakan Excel soal dikatakan baik jika mencapai rentang DP>0,40. Jadi dapat disimpulkan berdasarkan uji coba yang dilakukan didapatkan sepuluh soal yang valid. Kemudian tes diberikan kepada kelas eskperimen dan kelas kontrol. Tes ini diberikan untuk melihat perbandingan antara diberikan perlakuan dengan yang tidak diberikan perlakuan

Selanjutnya data disajikan menurut statistic deskriptif data nilai *pretest* dan *posttest* ditabel 6 berikut.

**Tabel 6. Nilai Pretest-Posttest ( Eksperimen dan Control)**

	Jumlah siswa	Nilai Tertinggi	Nilai Terendah	Rata-Rata
Pretest eksperimen	15	80	35	63.33
Posttest eksperimen	15	85	60	72.33
Pretest control	15	75	40	63.00
Posttest control	15	80	55	66.67

Berdasarkan analisis data kelas eksperimen pretest dan posttest siswa diperoleh nilai rata-rata pretest 63,33 dan nilai rata-rata posttest 72,33. Sedangkan untuk analisis data kelas kontrol pretest dan posttest siswa memperoleh nilai rata-rata pretes 63 sedangkan nilai rata-rata postes mendapatkan nilai 66,67. Berdasarkan nilai rata-rata dari dua kelas ini terlihat bahwa nilai rata-rata posttest eksperimen lebih tinggi dari pada nilai rata-rata postes kelas kontrol. Untuk dapat melihat secara jelas perbandingan nilai pretest dan posttest siswa maka peneliti menyajikan dalam bentuk diagram.



**Gambar 1. Perbandingan nilai kelas IIA dan Kelas IIB**

Gambar di atas menyajikan perbandingan nilai rata-rata eksperimen dan kontrol siswa kelas IIA dan kelas IIB SDN 01 Koto Baru. Nilai rata-rata Pretetst eksperimen adalah 63,33 sedangkan nilai rata-rata pretest control 63. Sedangkan nilai rata-rata posttest eksperimen 72,33, sedangkan nilai arata-rata posttest control 66,67 Maka selisih antara nilai rata-rata posttest ekperimen dan Posttest control yaitu sebesar 5,66. Dari selisih tersebut dapat dilihat bahwa perbandingan nilai meningkat dari nilai rata-rata posttest ekperimen ke nilai rata-rata posttest kontrol. Artinya, nilai siswa meningkat setelah diberi treatment (perlakuan) menggunakan media komik.

### 3. Pengujian Persyaratan Analisis

Sebelum melakukan uji hogomonitas dan uji hipotesis, salah satu asumsi yang harus dipenuhi agar parametrik dapat digunakan dalam penelitian adalah data harus mengikuti sebaran normal. Maka, dilakukan uji normalitas data. Pengujian data dapat dilakukan untuk mengetahui apakah data yang diperoleh pada hasil penelitian berada pada sebaran normal atau tidak. Setelah data berdistribusi normal maka dapat dilakukan uji hogomonSitas dan uji hipotesis.

#### a. Uji normalitas

Dilakukan dengan bantuan program SPSS 22 menggunakan tes, Shapiro-Wilk, dengan kriterianya jika signifikansi hasil lebih besar dari 0,05 artinya berdistribusi normal. Sedangkan jika signifikansi hasil lebih kecil dari 0,05 artinya tidak berdistribusi normal. Data yang di uji normalitasnya yaitu *pretest – posttest* ekperimen dan *pretest –posttest* kontrol Berikut adalah tabel uji normalitas data *pretest-posttest* eksperimen dan *pretest –posttest* kontrol siswa kelas IIA dan IIB SDN 01 Koto Baru

**Tabel 7. Hasil Uji Normalitas Pretest-Posttest**

Kelas	Tests of Normality		
	Statistic	df	Sig.

hasil belajar	pretest eksperimen	.928	15	.252
	posttest eksperimen	.930	15	.273
	pretest control	.920	15	.194
	postes control	.924	15	.221

SPSS 25

Tabel 7 menunjukkan bahwa signifikansi yang diperoleh data *pretest* eksperimen yaitu  $0,252 > 0,05$  dan signifikansi yang diperoleh data *posttest* eksperimen yaitu  $0,273 > 0,05$  artinya data *Pretest-posttest* siswa kelas IIA, IIB SDN 01 Koto Baru berdistribusi normal. Sedangkan data *pretest* kontrol yaitu,  $0,194 > 0,05$  dan signifikansi yang di peroleh data *posttest* kontrol yaitu  $0,221 > 0,05$  artinya data *Pretest-posttest* siswa kelas IIA, IIB SDN 01 Koto Baru berdistribusi normal.

#### b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas yang digunakan pada penelitian ini adalah uji Bartlet. Nilai sig. (P-Value)  $> 0,05$  maka berkesimpulan varian data homogen, artinya asumsi uji hogomonitas terpenuhi. Jika nilai sig (P-Value)  $< 0,05$  maka berkesimpulan varians data tidak homogen, artinya uji hogomonitas tidak terpenuhi menggunakan SPSS Tipe 25

**Tabel 8. Uji Bartlet**

Test Results		
Box's M		3.221
F	Approx.	1.043
	df1	3
	df2	5644.800
	Sig.	.372

SPSS25

Berdasarkan Tabel di atas bahwa sig (P-Value)  $372 > 0,05$  maka berkesimpulan varian data homogen, artinya asumsi uji hogomonitas terpenuhi.

#### c. Penguji Hipotesis

Pengujian hipotesis dilakukan untuk mengetahui apakah hipotesis yang diajukan ditolak atau diterima. Setelah data *pretest-posttest* eksperimen dan data *pretest-posttest* kontrol hasil belajar Bahasa Indonesia siswa berdistribusi normal, dan uji hogomonitas juga hogomitas terpenuhi, maka dilakukan uji hipotesis. Peneliti menggunakan uji *paired samples t test*. Uji *paired samples t test* bertujuan untuk mengetahui apakah ada pengaruh atau tidak terhadap media dadu kata bergambar yang digunakan dalam proses belajar mengajar pada siswa kelas IIA,IIB SDN 01 Koto Baru. Berikut adalah tabel uji *paired samples t test*.

**Tabel 9. Hasil Uji Paired Samples T Test**

		Paired Samples Test							Significance
		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		T	df	Sig (2-tailed)
					Lower	Upper			
PaIr 1	Pretest Eksperimen	-7.667	8.633	2.229	-12.447	-2.886	-3.440	14	.004
	Posttest Eksperimen								
	Pretest Control								
	Posttest Control								
Pair 2		-4.667	10.763	2.780	-10.630	-1.297	-1.678	14	.115

Sumber : SPSS Tipe 25

Berdasarkan Tabel 8 diperoleh signifikansi dari uji *paired samples t test* yaitu  $0,004 < 0,05$  artinya  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Maka dapat disimpulkan bahwa kelas IIA terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa mauatan matematika materi bilnagn cacah SDN 01 Koto Baru.

## **SIMPULAN**

Setelah dilakukan penelitian terhadap Pengaruh penggunaan media komik Materi Bilangan cacah terhadap hasil belajar siswa kelas IIA dan kelas IIB SDN 01 koto Baru, Berdasarkan hasil penelitian untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran komik pada mata pelajaran Matematika materi bilangan cacah kelas II SDN 01 Koto Baru Kabupaten Dharmasraya. Hasil dari uji *paired samples t test* bahwa signifikansi yang diperoleh kelas IIA eksperimen yaitu  $0,004 < 0,05$  artinya terdapat pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa muatan Matematika materi Bilangan Cacah. Sedangkan Hasil dari uji *paired samples t test* bahwa signifikansi yang diperoleh kelas IIB kontrol yaitu  $0,115 < 0,05$  artinya tidak terdapat pengaruh terhadap hasil belajar siswa muatan Matematika materi Bilangan Cacah. Berarti dapat disimpulkan bahwa media komik bagus di terapkan di kelas dua pada muatan Matematika

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Alfina, F.T. (2021) Pengaruh Penggunaan Media Comic canva Terhadap Pemahaman Fiqih Ibadah Pada Siswa Kelas III Di Mi Miftahul Huda. Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang.
- Andriani, N. (2019). *Penerapan Media Komik Digital terhadap Pemahaman Pembelajaran Matematis Siswa SMP. Prosiding DPNPM Unindra, 0812(50), 31– 38.*
- Ardiyani, S. M., Gunarhadi, & R. (2018). *Realistic Mathematics Education In Cooperative Learning Viewed From Learning Activity. Journal on Mathematics Education, 9(2), 301–310.*
- Afsari, S., Safitri, I., Harahap, S. K., & Munthe, L. S. (2021). *Systematic Literature Review: Efektivitas Pendekatan Pendidikan Matematika Realistik Pada Pembelajaran Matematika. Indonesian Journal of Intellectual Publication, 1(3), 189–197. <https://doi.org/10.51577/ijipublication.v1i3.117>*
- Arsyad, A. (2020). *Media Pembelajaran. PT RajaGrafindo Persada.*
- Djamarah, Syaiful B. dan Azwan Zain. 2010. *Strategi Belajar Mengajar. Jakarta: Rineka Cipta.*
- Aziz, A. A., Yusuf, K. M., & Yatim, J. M. (2012). *Evaluation on the Effectiveness of Learning Outcomes from Students' Perspectives. Procedia-Social and Behavioral Sciences, 56, 22-30*
- Chisara, C., Hakim, D. L., & Kartika, H. (2018). *Implementasi Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) dalam Pembelajaran Matematika. Prosiding Seminar Nasional Matematika Dan Pendidikan Matematika (Sesiomadika), 65– 72.*
- Herman, T. karlimah., Komariah. 2009. *pendidikan Matematika 1. Bandung: UPI PRESS*
- Islamiati, N., & Abidin, Z. (2017). *Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Make A Match Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar Siswa Kelas VIII SMP. Jurnal Media Pendidikan Matematika "J-MPM," 4(1), 1–7.*
- Malinda, D.E.A. et al. (2022) 'Pengembangan Media Komik Berbasis Comic Kanva Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Mata Pembelajaran Bahasa Indonesia Development Of Comic Life Based Comic Media to Improve Reading Skills in Indonesian Alumni Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah , ', 9(2), pp. 165–176.
- Mariamah. (2017). *Efektivitas Pendekatan Pembelajaran Matematika Realistik (PMR) terhadap Penguasaan Materi Siswa SMP Negeri 8 Kota Bima. Jurnal Pendidikan MIPA, 7(2), 138–145.*
- Mashuri, S., Jahring, & N. (2020). *Student Teams Achievement Divisions (STAD) dengan Pendekatan Realistic Mathematics Education (RME) Terhadap Kemampuan Pemahaman Matematis. AKSIOMA: Jurnal Program Studi Pendidikan Matematika, 9(4). <https://doi.org/https://doi.org/10.24127/ajpm.v9i4.2979%0D>*
- Rizki Pebrina1, R.F. (2022) 'Pengembangan -Komik dengan aplikasi canva materi baik sangka Universitas Islam Negeri Mahmud Yunus Batusangkar', 10, pp. 57–63.
- Siregar, N. R. (2017). *Persepsi siswa pada pelajaran matematika: studi pendahuluan pada siswa yang menyenangi game. Prosiding DOI: <https://doi.org/10.24127/ajpm.v11i4.60953468/> Temu Ilmiah X Ikatan Psikologi Perkembangan Indonesia, 224– 232.*
- Sunandar, Buchori, A., & Rahmawati, N. D. (2016). *Development of Media Kocerin ( Smart Box Interactive ) to Learning Mathematics in Junior High School. Global Journal of Pure and Applied Mathematics, 12(6), 5253–5266.*
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Alfabeta.*

*Eka Fillahanasari Sri Yuminar Ningsih Sosi Arinda. Pengaruh Penggunaan Media Komik Materi Bilangan Cacah Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Ii Sdn 01 Koto Baru*

Taufiq, & Sainuddin, S. (2017). *The Use Mathematics Learning Media With Lesson Study Setting. IOSR Journal of Mathematics (IOSR-JM), 12(6)*. <https://doi.org/10.9790/5728-1206067579>

Umalasari, A. (2015). *Penerapan Metode Pembelajaran Cooperative Script Berbantuan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Matematika Siswa Kelas VIII Materi Pokok Kubus Dan Balok. Delta, 3(1), 1–8*