PEMBERIAN BAHAN AJAR BERGAMBAR KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATERI PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV DI SDN 26 SINGKAWANG

TESIS

OLEH
DWI SARTIKA
NIM F2211221012

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PEMBERIAN BAHAN AJAR BERGAMBAR KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATERI PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV DI SDN 26 SINGKAWANG

TESIS

Diajukan Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Magister
Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH
DWI SARTIKA
NIM F2211221012

PROGRAM STUDI MAGISTER PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS TANJUNGPURA
PONTIANAK
2024

PEMBERIAN BAHAN AJAR BERGAMBAR KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATERI PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV DI SDN 26 SINGKAWANG

Tanggung Jawab Yuridis

DWI SARTIKA
NIM F2211221012

Disetujui

Pembimbing I	Pembimbing II
Prof. Dr. Tomo Djudin, M.Pd.	Dr. Hj. Yulis Jamiah, M.Pd.
NIP 196306031990021003	NIP 196205071988102001

Disahkan
Dekan FKIP Universitas Tanjung Pura

Dr. Ahmad Yani T, M.Pd.
NIP 196604011991021001

Lulus Tanggal : 30 Juli 2024

PEMBERIAN BAHAN AJAR BERGAMBAR KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATERI PECAHAN UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR KELAS IV DI SDN 26 SINGKAWANG

DWI SARTIKA
NIM F2211221012

Disetujui

Pembimbing I

Prof. Dr. Tomo Djudin, M.Pd.
NIP 196306031990021003

Pembimbing II

Dr. Hj. Yulis Jamiah, M.Pd.
NIP 196205071988102001

Penguji I

Dr. H. Agung Hartoyo, M.Pd.
NIP 196102131988101001

Penguji II

Dr. Hairida, M. Pd.
NIP 196611061991012001

Mengetahui
Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Dr. H. Agung Hartoyo, M.Pd.
NIP 196102131988101001

PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Dwi Sartika

NIM : F2211221012

Jurusan/Prodi : Pendidikan Dasar / Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilalihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan tesis ini hasil jiplakan saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Pontianak, Agustus 2024

Yang membuat pernyataan,



Dwi Sartika
NIM F2211221012

ABSTRAK

Penelitian secara umum bertujuan untuk mengetahui ada tidaknya pengaruh pemberian bahan ajar bergambar komik pada pembelajaran materi pecahan kelas IV di SDN 26 Singkawang. Penelitian ini merupakan jenis penelitian eksperimen, dengan desain *One-Group Pre-test Post-test Design*. Lokasi penelitian di SDN 26 Singkawang dengan populasi dan sampel sebanyak 24 siswa kelas IV. Data yang diperoleh dari nilai *pre-test* dan *post-test* dalam bentuk soal pilihan ganda sebanyak 20 soal serta data dari nilai angket respon siswa sebanyak 10 pernyataan. Dari hasil penelitian diperoleh hasil belajar untuk *pre-tes*t nilai maksimum 75 dan nilai minimum 30, sedangkan *post-test* nilai maksimum 100 dan nilai minimum 50, nilai rata-rata *pre-tes*t 48,75 sedangkan nilai rata-rata *post-test* 78,75. Nilai simpangan baku *pre-tes*t adalah 12.53257 sedangkan nilai simpangan baku *post-test* adalah 14.76261. Terdapat perbedaan hasil belajar sebelum dan sesudah perlakuan yaitu terdapat pada nilai rata-rata dari 48,75 menjadi 78,75. Sedangkan untuk Ketuntasan Klasikal dari 29,16% menjadi 83,33% dengan ketuntasan individu dari 7 orang menjadi 20 orang. Berdasarkan uji *paired sample t-test* diperoleh nilai signifikasi sebesar 0.000. Dari dasar pengambilan keputusan nilai 0.000 < 0.05. Hal ini menunjukkan bahwa H_0 ditolak dan H_1 diterima sehingga dapat disimpulkan, "Ada peningkatan hasil belajar siswa pada pembelajaran materi pecahan setelah diberi perlakuan". Untuk hasil angket diperoleh Persentase nilai rata-rata angket adalah 75,66%, dari kategori respon siswa berdasarkan ketertarikan masuk ke dalam nilai di rentang 61-80% masuk dalam dengan kriteria "Tertarik". Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa kelas IV tertarik terhadap bahan ajar bergambar komik selama pembelajaran materi pecahan.

Kata kunci : bahan ajar, komik, pecahan, kelas IV SD

ABSTRACT

The research generally aims to determine whether or not there is an effect of providing comic illustrated teaching materials on learning grade IV fraction material at SDN 26 Singkawang. This research is a type of experimental research, with a One-Group Pre-test Post-test Design design. The research location is SDN 26 Singkawang with a population and sample of 24 grade IV students. Data obtained from pre-test and post-test scores in the form of multiple choice questions totaling 20 questions and data from the questionnaire value of student responses totaling 10 statements. From the research results obtained learning outcomes for the pre-test maximum value 75 and minimum value 30, while the post-test maximum value 100 and minimum value 50, the average value of the pre-test 48.75 while the average value of the post-test 78.75. The pre-test standard deviation value is 12.53257 while the post-test standard deviation value is 14.76261. There is a difference in learning outcomes before and after treatment, namely in the average value from 48.75 to 78.75. As for Classical Completeness from 29.16% to 83.33% with individual completeness from 7 people to 20 people. Based on the paired sample t-test, the significance value is 0.000. From the basis of decision making the value of 0.000 <0.05. This shows that H0 is rejected and H1 is accepted so that it can be concluded, "There is an increase in student learning outcomes in learning

fraction material after being treated". For the results of the questionnaire, the percentage of the average value of the questionnaire is 75,66%, from the category of student responses based on interest in the value in the range of 61-80% in the criteria "Interested". So it can be concluded that grade IV students are interested in comic illustrated teaching materials during learning fraction material.

Keywords: teaching materials, comics, fractions, grade IV SD

KATA PENGANTAR

Ungkapan syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, Tuhan Yang Maha Esa karena atas berkat dan rahmat-Nya penulis dapat menyelesaikan tesis penelitian dengan judul "*Pemberian Bahan Ajar Bergambar Komik Pada Pembelajaran Materi Pecahan Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV Di SDN 26 Singkawang".* Tesis ini diajukan sebagai syarat untuk Memperoleh Gelar Magister Jurusan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar di Universitas Tanjungpura Pontianak. Selama proses pembuatan tesis ini penulis dibantu dan dibimbing oleh banyak pihak hingga tesis ini dapat terselesaikan. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada Bapak Prof. Dr. Tomo Djudin, M. Pd. dan Ibu Dr. Hj. Yulis Jamiah, M. Pd. selaku Dosen Pembimbing yang telah memberikan bimbingan, tambahan ilmu, serta masukan dan pengarahan dalam penulisan proposal penelitian. Selain itu, ungkapan terima kasih kepada :

1. Dr. H. Ahmad Yani T, M.Pd., M.Pdi. selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kesempatan untuk menimba ilmu di Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar.
2. Dr. H. Agung Hartoyo, M.Pd. selaku Ketua Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan kelancaran administrasi yang diperlukan.
3. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah memberikan ilmu pengetahuan, keterampilan dan pengalaman yang bermanfaat selama perkuliahan.
4. Staf tata usaha Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Tanjungpura Pontianak yang telah membantu kelancaran administrasi yang diperlukan.

5. Teman-teman mahasiswa seperjuangan Program Studi Magister Pendidikan Guru Sekolah Dasar yang telah memberikan dukungan dan motivasi.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih terdapat beberapa terdapat kekurangan baik dari segi penulisan, materi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, diharapkan kritik dan saran yang bersifat membangun untuk memperbaiki tesis penelitian ini. Penulis berharap, semoga tesis penelitian ini dapat bermanfaat bagi semua pihak.

Pontianak, Juli 2024

Penulis

Dwi Sartika

DAFTAR ISI

KATA PENGANTAR vii

DAFTAR ISI ix

DAFTAR TABEL xi

DAFTAR GAMBAR xiii

DAFTAR LAMPIRAN xiv

BAB I PENDAHULUAN 1

A. Latar Belakang 1

B. Rumusan Masalah 6

C. Tujuan Penelitian 7

D. Manfaat Penelitian 7

E. Definisi Operasional 8

BAB II KAJIAN PUSTAKA 10

A. Bahan Ajar 10

B. Komik 13

C. Hasil Belajar 18

D. Pecahan… 22

E. Penelitian Terdahulu… 27

BAB III METODE PENELITIAN 29

A. Jenis Penelitian 24

B. Jadwal Penelitian 30

C. Populasi dan Sampel 31
D. Variabel Penelitian 32
E. Teknik Pengumpul Data 33
F. Teknik Analisis Data 43
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 48
A. Hasil Penelitian 47
B. Uji Prasyarat Analisis 54
C. Pengujian Hipotesis 55
D. Pembahasan 57
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 64
A. Kesimpulan 64
B. Saran 64
DAFTAR PUSTAKA 66
LAMPIRAN 69

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Jadwal Pelaksanaan Penelitian 30

Tabel 3.2 Kisi-kisi Soal Tes Materi Pecahan Kelas IV 35

Tabel 3.3 Skoring Skala Likert 36

Tabel 3.4 Kisi-kisi Instrumen Angket Respon Siswa 37

Tabel 3.5 Hasil Validasi Soal Tes 40

Tabel 3.6 Hasil Validasi Modul Ajar 41

Tabel 3.7 Hasil Validasi Angket Resspon Siswa 41

Tabel 3.8 Hasil Validasi Bahan Ajar 41

Tabel 3.9 Hasil Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Soal Tes 42

Tabel 3.10 Hasil Validitas dan Reliabilitas Uji Coba Soal Angket 43

Tabel 3.11 Kategori Hasil Belajar Siswa Berdasarkan KKM 60 44

Tabel 3.12 Kategori Persentase Ketuntasan Klasikal 45

Tabel 3.13 Kategori Respon Siswa Berdasarkan Ketertarikan 46

Tabel 4.1 Hasil Belajar *Pre-test* Kelas IV SDN 26 Singkawang 48

Tabel 4.2 Hasil Analisis Deskriptif Nilai *Pre-tes*t 49

Tabel 4.3 Hasil Belajar *Post-test* Kelas IV SDN 26 Singkawang 49

Tabel 4.4 Hasil Analisis Deskriptif *Post-tes*t 50

Tabel 4.5 Hasil Belajar *Pre-test* dan *Post-test* Materi Pecahan 51

Tabel 4.6 Hasil Analisis Deskriptif Nilai *Pre-tes*t *Post-test* 52

Tabel 4.7 Hasil Nilai Angket Respon Siswa 52

Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Nilai Angket Respon Siswa 53

Tabel 4.9 Hasil Perhitungan Uji Normalitas 54

Tabel 4.10 Hasil Statistik Uji Paired Samples T-Test..... 55

Tabel 4.11 Hasil Korelasi Uji Paired Samples T-Test 56

Tabel 4.12 Hasil Perhitungan Uji Paired Samples T-Test..... 56

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Pecahan..... 22

Gambar 2.2 Pecahan Senilai..... 23

Gambar 3.1 Model Desain One Group Pre-test Post-test Design..... 30

Gambar 3.2 Rumus Menghitung Hasil Belajar 43

Gambar 3.3 Rumus Menghitung Nilai Rata-rata Hasil Belajar..... 44

Gambar 3.4 Rumus Menghitung Ketuntasan Klasikal 44

Gambar 3.5 Rumus Menghitung Nilai Angket Siswa 45

Gambar 3.6 Rumus Menghitung Persentase Nilai Rata-rata Angket Siswa. 45

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran A

Lampiran A-1 Modul Ajar Pertemuan 70

Lampiran A-2 Lembar Kerja Peserta Didik 78

Lampiran A-3 Bahan Ajar Bergambar Komik 80

Lampiran A-4 Kisi-kisi, Soal *Post-test*, Kunci Jawab, Pedoman Skor 87

Lampiran A-5 Kisi-kisi Angket Respon Siswa 93

Lampiran A-6 Lembar Angket Respon Siswa 94

Lampiran B

Lampiran B-1 Data Hasil Uji Coba Soal 95

Lampiran B-2 Hasil Uji Validitas Soal 96

Lampiran B-3 Hasil Uji Reliabilitas Soal 102

Lampiran B-4 Data Hasil Uji Coba Angket 103

Lampiran B-5 Hasil Uji Validitas Angket 104

Lampiran B-6 Hasil Uji Reliabilitas Angket 106

Lampiran B-7 Data Hasil *Pret-test* 107

Lampiran B-8 Data Hasil *Post-test* 108

Lampiran B-9 Data Hasil Angket 109

Lampiran B-10 Hasil Uji Normalitas 110

Lampiran B-11 Hasil Uji *Paired Sample T-test* 111

Lampiran B-12 Lembar Observasi Penelitian 112

Lampiran C

Lampiran C-1 Lembar Validasi Modul Ajar..... 116

Lampiran C-2 Lembar Validasi *Post-test* 128

Lampiran C-3 Lembar Validasi Angket..... 143

Lampiran C-4 Lembar Validasi Bahan Ajar Bergambar Komik 152

Lampiran D

Lampiran D-1 Surat Keterangan Uji Coba Instrumen 164

Lampiran D-2 Surat Keterangan Penelitian 165

Lampiran D-3 Dokumentasi..... 166

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Abad 21 banyak terjadi perubahan dan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini berdampak pada perubahan dunia pendidikan ; seperti terciptanya berbagai macam inovasi, baik dari segi sistem pendidikan, pelaksanaan pembelajaran, dan media pembelajaran. Pemerintah sudah beberapa kali melakukan perubahan kurikulum hingga akhirnya menerapkan kurikulum terbaru yang dikenal dengan nama Kurikulum Merdeka Belajar (Siregar, dkk, 2020). Berdasarkan Kemendikbudristek No. 56 Tahun 2022 penerapan Kurikulum Merdeka sebagai upaya untuk mengatasi *loss learning* akibat dampak dari pandemi covid-19. Perubahan kurikulum yang dilakukan pemerintah harus diterapkan dan dipelajari agar dapat mempersiapkan pembelajaran yang sesuai dengan tuntutan kompetensi teknologi di masa sekarang (Munawar, 2024).

Pembelajaran dalam kurikulum merdeka tidak lagi menggunakan tematik tetapi sudah menggunakan mata pelajaran tersendiri . Salah satu mata pelajaran wajib di Sekolah Dasar adalah matematika. Berdasarkan Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016, salah satu tujuan pembelajaran matematika adalah untuk memecahkan masalah matematika, yang meliputi memahami masalah, mengembangkan model penyelesaian, menyelesaikan model, dan memberikan jawaban terbaik. Dengan hadirnya Kurikulum

Merdeka diharapkan dapat menciptakan pembelajaran matematika yang menyenangkan bagi siswa dan guru serta meningkatkan kualitas pembelajaran karena pada dasarnya Kurikulum Merdeka bertujuan untuk mencapai tujuan pembelajaran yang tidak terbatas pada kurikulum sekolah yang ada (Anggreini & Priyojadmiko, 2022).

Pembelajaran matematika merupakan kegiatan yang mengacu pada menemukan dan memahami arti dari permasalahan siswa melalui arahan guru. Adanya pelajaran ini, siswa dianjurkan untuk lebih terampil dalam mengolah informasi yang diterima (Hengky, 2023). Pada Sekolah Dasar, pembelajaran matematika kurikulum merdeka menerapkan pembelajaran dua arah, yaitu pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan bertanya pada guru yang berperan sebagai fasilitator dan pembelajaran yang dilakukan oleh siswa dengan saling berhubungan dan berinteraksi bersama siswa lainya untuk mencapai tujuan pembelajaran yang efektif (Al-Tabany, 2014, h.19). Selain itu, dalam pembelajaran tidak hanya menitikberatkan pada aspek pengetahuan saja tetapi juga pada aspek keterampilan serta menanamkan nilai-nilai karakter bangsa berdasarkan dimensi profil pelajar pancasila (Diputera, dkk, 2022).

Kenyataannya, di beberapa sekolah masih banyak siswa yang menganggap pembelajaran matematika merupakan pembelajaran yang sulit dan seperti momok yang menakutkan sehingga mereka menjadi tidak bersemangat dan akhirnya malas untuk belajar matematika (Kamarullah, 2017). Salah satu materi yang masih sulit dipahami siswa adalah materi pecahan di kelas IV. Dalam materi pecahan terdiri dari beberapa submateri

diantaranya, mengubah pecahan ke bentuk lain, menjumlahkan dan mengurangkan bentuk pecahan, mengali dan membagi bentuk pecahan. Submateri ini pada dasarnya saling berkaitan karena menggunakan operasi dasar perhitungan. Pembelajaran materi pecahan perlu menyesuaikan karakteristik siswa kelas IV sehingga mereka lebih mudah memahami materi.

Siswa kelas IV di Sekolah Dasar memiliki karakteristik yaitu anak yang berusia antara 9 hingga 11 tahun, dimana pada fase ini mereka menuju tahap remaja dengan mengalami pubertas yaitu pertumbuhan baik secara fisik, emosional maupun intelektual. Pada tahap ini mereka memiliki tahap berpikir operasional konkret (Septianti & Afiani, 2020). Pada tahap ini karakteristik setiap individu dapat berubah sesuai keadaan dan lingkungan. Oleh karena itu, pembelajaran menggunakan media konkret seperti gambar sangatlah cocok diterapkan untuk anak kelas IV SD karena sesuai dengan karakteristik perkembangan mereka.

Berdasarkan wawancara dengan wali kelas IV di SDN 26 Singkawang (4 September 2023), diperoleh informasi penyebab siswa merasa kesulitan dengan materi pecahan karena kurangnya kemampuan dasar berhitung siswa seperti masih ada siswa yang tidak hafal perkalian, tidak tahu cara membagi, dan masih ada siswa yang masih bingung dalam menentukan antara pembilang dan penyebut. Dalam menyampaikan materi dari buku yang berasal dari Kemendikbudristek, guru juga terkesan monoton akibatnya proses pembelajaran tidak maksimal dan siswa kurang termotivasi dalam pembelajaran. Hal ini terlihat dari beberapa siswa yang tidak memusatkan

perhatiannya pada materi pembelajaran dan sibuk dengan aktivitas mereka sendiri seperti mengobrol dengan teman sebangku, mengerjakan hal yang tidak berkaitan dengan materi misalnya menggambar, bahkan menganggu temannya yang sedang fokus mendengarkan penjelasan guru.

Pada pembelajaran materi pecahan, guru sudah menggunakan bahan ajar yang dibuat sendiri namun terkesan tidak menarik dan bahan ajar yang dibuat masih sederhana. Hal ini karena guru tidak menggunakan contoh-contoh yang konkrit dan masih bersifat abstrak sehingga harus memerlukan imajinasi yang tinggi bagi siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, salah satunya adalah dengan membuat bahan ajar bergambar komik pada materi pecahan. Komik merupakan media hiburan dan edukasi berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa sehingga memudahkan pembaca untuk memahaminya. Komik dapat menjadi salah satu cara untuk membuat pembelajaran menjadi menyenangkan. Dengan suasana yang menyenangkan, siswa akan terlibat total dalam proses pembelajaran tersebut (Kustandi, 2020, h.142)

Komik dapat dikatakan sebagai media pembelajaran karena bersifat proposional, sederhana, jelas, mudah dipahami, dan mengandung humor sehingga bisa membuat siswa menjadi terhibur (Arsyad, 2014). Komik memuat gambar-gambar ilustrasi yang dapat menarik minat dan perhatian siswa untuk membaca materi pelajaran, dengan membaca maka akan membuat otak menyerap dan menyimpan informasi yang diperolehnya. Pada dasarnya anak-anak di Sekolah Dasar sangat antusias apabila guru mereka menampilkan

sesuatu yang baru. Oleh karena itu bahan ajar bergambar komik pada materi pecahan sangat cocok dalam penelitian ini.

Beberapa penelitian sebelumnya yang telah dilakukan seperti penelitian Inrianty, dkk (2023) menunjukkan bahwa terdapat pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar matematika materi pecahan pada siswa kelas III SDN Buahdua I Kecamatan Buahdua Kabupaten Sumedang tahun pelajaran 2021/2022. Adapun hasil penelitiannya data *pretest* nilai terendah siswa adalah 30, sedangkan pada data *posttest* nilai terendahnya meningkat sebesar 10 menjadi 40. Nilai tertinggi pada data *pretest* adalah 60, sedangkan pada data *posttest* meningkat sebesar 20 menjadi 80. Nilai rata-rata pada data *pretest* adalah 43,64 sedangkan pada data *posttest* meningkat sebesar 21,81 menjadi 65,45.

Penelitian lainnya oleh Rachman, dkk (2023) dalam penelitian pengembangan media komatika (komik matematika) pada materi pecahan menunjukkan bahwa produk media KOMATIKA (Komik Matematika) telah berhasil dikembangkan oleh peneliti dan dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Hasil validasi media dan materi mendapatkan kriteria sangat layak dengan tingkat presentase sebesar 89% untuk validasi media dan 90% untuk validasi materi. Hasil kepraktisan media KOMATIKA (Komik Matematika) dilihat dari respon angket perseta didik mendapatkan 87%. Hasil Keefektifan media KOMATIKA (Komik Matematika) dilihat dari hasil ketuntasan belajar Peserta didik yang mendapatkan presentase 83%. Dapat disimpulkan bahwa KOMATIKA (Komik Matematika) valid, efektif dan

praktis untuk pembelajaran pecahan di kelas 3 SD. Sejalan dengan penelitian oleh Febriyandani, dkk (2021) menyatakan bahwa media komik matematika merupakan media pembelajaran yang efektif, praktis, interaktif dan inovatif dalam pembelajaran materi pecahan di kelas IV.

Penelitian pengembangan bahan ajar komik sudah banyak dilakukan tetapi penelitian dengan menerapkan bahan ajar bergambar komik pada materi pecahan di Kelas IV ini belum banyak dilakukan. Penelitian ini memberikan bahan ajar bergambar komik untuk mengetahui pengaruhnya terhadap hasil belajar materi pecahan di kelas IV SDN 26 Singkawang. Setelah menelusuri beberapa jurnal, terdapat perbedaan dari penelitian sebelumnya yaitu pada kontennya. Dalam penelitian ini menggunakan komik yang disisipkan pendidikan karakter yang mengarah pada profil pelajar pancasila dan belum banyak dilakukan. Dengan demikian, penelitian ini yang memberikan bahan ajar bergambar komik untuk meningkatkan hasil belajar materi pecahan di kelas IV SDN 26 Singkawang dianggap layak dilakukan.

B. Rumusan Masalah

Adapun masalah dalam penelitian adalah :

1. Apakah terdapat pengaruh pemberian bahan ajar bergambar komik untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran materi pecahan di kelas IV SDN 26 Singkawang?
2. Bagaimanakah perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian bahan ajar bergambar komik pada pembelajaran materi pecahan kelas IV di SDN 26 Singkawang?

3. Bagaimana respon siswa terhadap pemberian bahan ajar bergambar komik pada pembelajaran materi pecahan kelas IV di SDN 26 Singkawang?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu, Tujuan umum

1. Untuk mengetahui apakah terdapat pengaruh pemberian bahan ajar bergambar komik untuk meningkatkan hasil belajar pada pembelajaran materi pecahan di kelas IV SDN 26 Singkawang.
2. Untuk mengetahui perbedaan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah pemberian bahan ajar bergambar komik pada pembelajaran materi pecahan kelas IV di SDN 26 Singkawang.
3. Untuk mengetahui respon siswa terhadap pemberian bahan ajar bergambar komik pada pembelajaran materi pecahan kelas IV di SDN 26 Singkawang.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara umum manfaat teoritis dalam penelitian ini dimaksudkan untuk menguji efektivitas pemberian bahan ajar bergambar komik terhadap peningkatan hasil belajar materi pecahan di kelas IV SDN 26 Singkawang.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi siswa SDN 26 Singkawang.

Melalui pemberian bahan ajar bergambar komik pada pembelajaran

materi pecahan di kelas IV membuat pembelajaran menjadi menarik dan meningkatkan hasil belajar siswa.

b. Bagi guru di SDN 26 Singkawang.

Dapat menjadi salah satu alternatif bagi guru untuk menggunakan bahan ajar dalam pembelajaran.

c. Bagi SDN 26 Singkawang.

Dengan adanya bahan ajar tambahan dapat meningkatkan kualitas sekolah.

E. Definisi Operasional

Berdasarkan judul dalam penelitian ini, maka istilah-istilah yang digunakan dalam judul penelitian perlu di definisikan secara jelas. Istilah-istilah yang di definisikan sebagai berikut:

1. Pemberian bahan ajar adalah suatu kegiatan memberikan materi ajar lain selain bahan ajar utama (buku guru) guna untuk melengkapi atau menunjang proses pembelajaran serta membuat siswa lebih mengerti dengan materi yang disampaikan. Dalam penelitian ini pemberian bahan ajar yang dimaksud adalah bahan ajar bergambar komik pada materi pecahan di kelas IV.
2. Hasil belajar dalam penelitian ini adalah hasil belajar kognitif yang dinyatakan dalam bentuk skor dan diambil dari nilai *pre-test* dan *post test* materi pecahan yang dilakukan selama penelitian.

3. Bahan ajar dalam penelitian ini adalah bahan ajar bergambar komik dalam bentuk media cetak yang dirancang oleh peneliti sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran materi pecahan.
4. Komik dalam penelitian ini adalah sekumpulan cerita yang berhubungan dengan gambar dan dirancang sesuai dengan tujuan pembelajaran yang akan dicapai. Pembuatan komik dengan menggunakan aplikasi *canva*, adapun langkah-langkah pembuatan komik dengan menganalisis capaian pembelajaran, menentukan materi, menentukan tujuan pembelajaran yang akan dicapai dalam penelitian, serta menentukan jalan cerita komik dan tokoh komik.
5. Materi Pecahan merupakan materi pembelajaran matematika di Kelas IV semester II (Genap). Adapun materi pecahan dalam penelitian ini yaitu :
   a. Pecahan senilai bilangan bulat positif.
   b. Penjumlahan dan pengurangan pecahan dengan penyebut yang sama bilangan bulat positif.