

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA *COMIC STRIP* TERHADAP HASIL  
BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Melengkapi Tugas-tugas dan Memenuhi Syarat-syarat guna  
Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

Oleh :

**ROSA MELINDA**  
**NPM. 2202090082**



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Rosa Melinda  
NPM : 2202090082  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS

Dengan diterimanya Skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( A ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Jurnal  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

Dra. Hj. Syamsuurnita, M.Pd.

Sekretaris

Dr. Hj. Dewi Kesuma Nasution, S.S., M.Hum.

**ANGGOTA PENGUJI:**

1. Dr. Mandra Saragih, S.Pd., M. Pd.
2. Dr. Irfan Dahnil, M. Pd.
3. Ahmad Riady Hasibuan, S. Pd., M. Pd.

1.

2.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

Panitia Skripsi Sarjana Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 bagi:

Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Rosa Melinda  
NPM : 2202090082  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.

Diketahui oleh:

Dekan

Ketua Program Studi

Dra. Hj. Syamsuyarnita, M.Pd.

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI

Nama Lengkap : Rosa Melinda  
NPM : 2202090082  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
31/03 - 2026	Perbaiki tabel	
01/04 - 2026	Perbaiki tulisan	
03/04 - 2026	Perbaiki dan penambahan lampiran	
06/04 - 2026	Perbaiki penambahan data siswa	
06/04 - 2026	Perbaiki lampiran	
07/04 - 2026	Acc Skripsi	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, April 2026  
Dosen Pembimbing

Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Rosa Melinda  
NPM : 2202090082  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Judul Skripsi : Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS" adalah bersifat asli (Original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain. Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan yang sebenar-benarnya.

Medan, April 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,



**ROSA MELINDA**  
NPM. 2202090082

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## ABSTRAK

### **Rosa Melinda, NPM. 2202090082. Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran *Comic Strip* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS kelas V di UPT SD Negeri 064966 Medan. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya hasil belajar siswa yang disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran konvensional yang kurang menarik dan minimnya penggunaan media pembelajaran visual. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* jenis *non-equivalent control group design*. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 51 siswa, dengan sampel kelas VA sebagai kelas kontrol dan kelas VB sebagai kelas eksperimen. Teknik pengumpulan data menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Analisis data dilakukan melalui uji validitas, reliabilitas, uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis menggunakan uji *t-test*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen setelah menggunakan media *comic strip*. Nilai rata-rata *post-test* pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berdasarkan hasil uji hipotesis diperoleh bahwa terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *comic strip* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *comic strip* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa, serta dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik dalam proses pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** Media Pembelajaran, *Comic Strip*, Hasil Belajar, IPAS

## KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji syukur kepada Allah SWT berkat Rahmat, Hidayah dan Karunia-Nya kepada kita semua sehingga peneliti dapat menyelesaikan Tugas Akhir Skripsi yang berjudul “**Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS**”. Adapun gelar Sarjana Pendidikan (S-1) pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Skripsi ini saya persembahkan kepada **Kedua orang tua tercinta**, ayahanda **Muhammad Sani** dan ibunda **Rogaiyah**, yang menjadi sumber kekuatan terbesar dalam hidup penulis. Terima kasih atas doa yang tidak pernah terputus, kasih sayang yang tulus tanpa batas, pengorbanan yang tidak terhitung, serta dukungan moral dan materi yang senantiasa mengiringi setiap langkah penulis. Segala capaian ini tidak akan pernah terwujud tanpa ridho, kesabaran, dan cinta yang senantiasa ayah dan ibu berikan. Semoga Allah SWT membalas seluruh kebaikan ayah dan ibu dengan keberkahan, kesehatan, dan kebahagiaan yang berlimpah.

Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan. Dalam penyusunannya, Penulis menyadari bahwa skripsi ini tidak akan terselesaikan dengan baik tanpa adanya bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, Penulis ingin menyampaikan ucapan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. **Bapak. Dr. Agussani, MAP**, selaku rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. **Ibu Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**, selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
3. **Ibu Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., Hum.**, selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. **Bapak Dr Mandra Saragih, S.Pd., M.Hum** selaku Wakil Dekan Bidang Kemahasiswaan Dan Alumni Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. **Bapak Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd** selaku Ketua Program Studi PendidikanGuru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. **Ibu Suci Perwita Sari, S.Pd, M.Pd** selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
7. **Bapak Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd, M.Pd** selaku dosen pembimbing yang telah membimbing, memberi saran dan motivasi dalam penyusunan skripsi ini.
8. **Rosa Melinda**, ya! diri saya sendiri. Mengucapkan terima kasih kepada **diri sendiri**, yang telah berjuang dengan penuh kesabaran, ketekunan, dan tanggung jawab dalam menyelesaikan skripsi ini. Terima kasih atas semangat yang terus dijaga, kerja keras yang tidak kenal lelah, serta

kemampuan untuk bertahan dan bangkit dalam menghadapi berbagai tantangan selama proses penyusunan. Semoga segala usaha dan pengorbanan yang telah dilakukan menjadi langkah awal menuju pencapaian yang lebih baik di masa depan.

9. **Kepada Kakak penulis** Sarifah, terimakasih telah memberi banyak sekali motivasi, dan dukungan. Tetap semangat dan tumbuh menjadi lebih baik.
10. **Kepada Adik Penulis** Rezeky Ramadhani, terimakasih telah memberikan dukungan, semangat, serta doa selama proses penyusunan skripsi ini. Kehadiran, perhatian, dan dukungan yang diberikan menjadi sumber motivasi bagi penulis untuk terus berusaha dan menyelesaikan skripsi ini dengan sebaik-baiknya.
11. Kepada Kekasih penulis **Muhammad Albin**, terimakasih atas segala doa, dukungan, perhatian dan kesabaran yang telah diberikan selama proses penyusunan skripsi ini. Terimakasih telah menjadi tempat berbagi cerita, memberi semangat di saat lelah, serta selalu hadir memberikan motivasi agar penulis tetap kuat dan tidak menyerah dalam menyelesaikan skripsi ini. Kehadiranmu menjadi salah satu alasan penulis untuk terus berjuang hingga sampai pada tahap ini. Semoga segala kebaikan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang terbaik dan kita selalu diberikan kemudahan dalam setiap langkah ke depan.
12. Sahabat seperjuangan penulis **Adiba Dwi Fadya** yang telah memberi support saling menguatkan satu sama lain, terima kasih sudah mau di repotkan untuk kebersamai proses panjang ini. Setiap dukungan, canda,

yang kita lalui adalah bagian penting dari perjalanan hingga titik ini. Tetap bertahan meski sama-sama lelah, yang saling menguatkan meski sama-sama rapuh. Thank you for being part of this process.

Akhir kata, peneliti menyadari bahwa Tugas Akhir Skripsi ini masih banyak kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan kritik dan saran yang sifatnya membangun demi kesempurnaan penelitian ini di masa yang akan datang. Peneliti berserah diri dan berdo'a kepada Allah SWT semoga Tugas Akhir Jurnal ini dapat berguna bagi kita semua.

Aamiin Ya Robbal'alamiin.

Medan, 18 April 2026  
Penulis

**ROSA MELINDA**  
**NPM. 2202090082**

## DAFTAR ISI

<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>2</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>ix</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	4
1.3 Batasan Masalah .....	4
1.4 Rumusan Masalah.....	5
1.5 Tujuan Penelitian .....	5
1.6 Manfaat Penelitian .....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>8</b>
2. 1 Kerangka Teoritis .....	8
2.1.1 Media Pembelajaran <i>Comic Strip</i> .....	8
2.1.1.1 Pengertian Media <i>Comic Strip</i> .....	8
2.1.1.2 Karakteristik <i>Comic Strip</i> .....	9
2.1.1.3 Kelebihan Dan Kekurangan <i>Comic Strip</i> .....	10
2.1.1.4 Manfaat Media <i>Comic Strip</i> Dalam Pembelajaran.....	11
2.1.1.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Comic Strip</i> .....	13
2.1.2 Hasil Belajar .....	15
2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar .....	15
2.1.2.2 Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar.....	16
2.1.3 Materi Ekosistem .....	18
2.1.3.1 Pengertian Ekosistem .....	18
2.1.3.2 Komponen Ekosistem.....	18
Ekosistem Terdiri Dari Dua Komponen Utama, Yaitu Komponen Biotik Dan Komponen Abiotik. ....	18
2.1.3.3 Jenis-Jenis Ekosistem .....	19
2.1.3.4 Rantai Makanan.....	20

2.1.3.5 Jaring-Jaring Makanan.....	20
2.1.3.6 Keseimbangan Ekosistem .....	21
2.1.3.7 Cara Menjaga Ekosistem .....	21
2.2 Penelitian Yang Relevan .....	21
2.3 Kerangka Konseptual.....	23
2.4 Hipotesis.....	24
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>26</b>
3.1 Pendekatan Penelitian .....	26
3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian .....	26
3.3 Populasi Dan Sampel .....	27
3.4 Variabel Dan Definisi Operasional.....	28
3.5 Instrumen Penelitian .....	29
3.6 Teknik Analisis Data.....	32
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>39</b>
4.1 Deskripsi Hasil Penelitian .....	39
4.1.1 Kecenderungan Variabel Penelitian .....	39
4.1.2 Pengujian Prasyarat Data.....	39
4.1.2.1 Hasil Uji Validitas .....	40
4.1.2.2 Hasil Uji Reabilitas .....	41
4.1.3 Hasil Pengumpulan Data Pretest Peserta Didik .....	42
4.1.3.1 Hasil Pretest Peserta Didik Di Kelas Eksperimen .....	42
4.1.3.2 Hasil Pretest Peserta Didik Di Kelas Kontrol.....	43
4.1.4 Hasil Uji Prasyarat .....	44
4.1.4.1 Uji Normalitas .....	44
4.1.4.2 Uji Homogenitas .....	45
4.1.5 Hasil Pengumpulan Data Postest Peserta Didik.....	46
4.1.5.1 Hasil Postest Peserta Didik Di Kelas Eksperimen .....	46

4.1.5.2 Hasil Posttest Peserta Didik Di Kelas Kontrol .....	48
4.1.6 Uji Hipotesis .....	49
4.2 Pembahasan Hasil Penelitian.....	50
4.2.1 Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas Kontrol .....	50
4.2.2 Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas Eksperimen.....	51
4.2.3 Pengaruh Penggunaan Media <i>Comic Strip</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS .....	52
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b> .....	54
5.1 Kesimpulan.....	54
5.2 Saran.....	55
<b>DAFTAR PUSTAKA</b> .....	56
<b>LAMPIRAN</b> .....	58

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Rencana dan Pelaksanaan Penelitian.....	27
Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian .....	28
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Tes IPAS Materi Ekosistem Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan .....	29
Tabel 3.4 Kisi-kisi penilaian Validator Media .....	31
Tabel 4.1 hasil uji validitas instrument tes.....	40
Tabel 4.2 hasil uji reabilitas .....	41
Tabel 4.3 hasil analisis belajar peserta didik dikelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan (pre-test) .....	42
Tabel 4.4 hasil analisis hasil belajar peserta didik dikelas kontrol sebelum diberikan perlakuan (pretest) .....	43
Tabel 4.5 normalitas berdistribusi kelas control dan kelas eksperimen.....	45
Tabel 4.6 homogenitas dia varians kelas control dan kelas eksperimen.....	46
Tabel 4.7 hasil analisis belajar peserta didik dikelas eksperimen sesudah diberikan perlakuan (posttest) .....	47
Tabel 4.8 hasil belajar peserta didik dikelas control sesudah diberikan perlakuan (postest) .....	48
Tabel 4.9 uji-t kelas control dan kelas eksperimen.....	49

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Contoh Media <i>Comic Strip</i> pada pembelajaran IPAS Materi Ekosistem .....	17
--	----

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Modul Ajar .....	42
Lampiran 2. Lembar Tes Kemampuan Berpikir Kritis Sebelum Uji Validitas .....	72
Lampiran 3. Lembar Soal Tes Kemampuan Berpikir Kritis Setelah Uji Validitas .....	75
Lampiran 4. Lembar Validitas Intrumen.....	62
Lampiran 5. Hasil Uji Validitas.....	80
Lampiran 6. Uji Reliabilitas .....	85
Lampiran 7. Uji Normalitas.....	86
Lampiran 8. Uji Homogenitas .....	87
Lampiran 9. Uji Hipotesis .....	88
Lampiran 10. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	89
Lampiran 11. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen.....	90
Lampiran 12. Data Nilai <i>Pretest</i> Kelas Kontrol .....	91
Lampiran 13. Data Nilai <i>Posttest</i> Kelas Kontrol .....	92
Lampiran 14. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Eksperimen.....	93
Lampiran 15. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Eksperimen .....	94
Lampiran 16. Hasil <i>Pretest</i> Kelas Kontrol.....	95
Lampiran 17. Hasil <i>Posttest</i> Kelas Kontrol.....	96
Lampiran 18. Dokumentasi Wawancara Observasi Awal .....	97
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian Dikelas Eksperimen.....	98
Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian Dikelas Kontrol.....	99
Lampiran 21. K-1.....	100
Lampiran 22. K-2.....	101
Lampiran 23. K-3.....	102
Lampiran 24. Lembar Pengesahan Proposal .....	103
Lampiran 25. Berita Acara Bimbingan Proposal.....	104
Lampiran 26. Surat Keterangan.....	105
Lampiran 27. Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal.....	106

Lampiran 28. Berita Acara Seminar Proposal.....	107
Lampiran 29. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal .....	108
Lampiran 30. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi .....	109
Lampiran 31. Surat Permohonan Izin Riset .....	110
Lampiran 32. Balasan Surat Izin Riset .....	111
Lampiran 33. Hasil Turnitin .....	112

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah proses komunikasi yaitu proses penyampaian pesan melalui media-media tertentu ke penerima pesan. Guru sebagai sumber pesan perlu mengelola informasi supaya dapat diterima dengan baik dan jelas oleh siswanya. Pesan yang disalurkan melalui media itu adalah isi pelajaran yang sesuai dengan kurikulum dari buku-buku dan sumber informasi lainnya.

Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) di sekolah dasar menuntut pengembangan kompetensi kognitif siswa secara menyeluruh, termasuk kemampuan memahami konsep-konsep sosial dan fenomena alam di sekitar mereka. Dalam konteks pembelajaran kontemporer, penggunaan media pembelajaran yang menarik diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa terhadap materi pelajaran. Menurut teori *multimedia learning* yang dikembangkan oleh Richard E. Mayer, peserta didik belajar lebih efektif ketika informasi disajikan melalui kombinasi teks dan gambar daripada teks saja karena dapat memaksimalkan pemrosesan kognitif secara visual dan verbal. Prinsip ini relevan dalam penggunaan media *comic strip* yang merupakan kombinasi narasi teks dan visual untuk menyampaikan konsep secara menarik dan bermakna, sehingga berpotensi meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

Namun kenyataannya, dalam praktik pembelajaran IPAS di banyak sekolah, pembelajaran masih banyak mengandalkan metode ceramah dan buku teks yang dominan bersifat verbal. Hal ini sering menyebabkan siswa kurang

berminat dan beraktivitas pasif dalam pembelajaran, sehingga hasil belajar siswa rendah dan kurang optimal dalam mencapai tujuan pembelajaran. Permasalahan ini juga ditemukan dalam penelitian pendahuluan yaitu (Nuraini, 2025) menyatakan bahwa dominasi metode konvensional tanpa variasi media pembelajaran visual menyebabkan rendahnya prestasi siswa pada mata pelajaran IPAS.

Dalam menanggapi masalah tersebut, para peneliti pendidikan mengamati bahwa media *comic strip* dapat menjadi solusi pembelajaran inovatif yang membantu siswa memahami materi pelajaran melalui alur cerita visual yang kontekstual dan menyenangkan. Penelitian-penelitian terbaru menunjukkan relevansi dan efektivitas penggunaan media *comic strip* dalam meningkatkan hasil belajar serta motivasi belajar siswa. Sebagai contoh, hasil studi oleh (Erliana Dwi Mutiara, Desy Safitri, 2024) menunjukkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran IPAS dapat meningkatkan hasil belajar dan motivasi siswa dibandingkan media lainnya. Penelitian lain oleh Arief Yulfan Hidayat dkk. (2021) juga menemukan peningkatan hasil belajar IPS siswa secara signifikan setelah menerapkan media *strip story* dalam pembelajaran di sekolah dasar.

Selain itu, penelitian oleh (Nuraini, 2025) mengadopsi teori kognitif yang dikemukakan oleh Jean Piaget, David Ausubel, dan Jerome Bruner, menunjukkan bahwa *comic strip* yang dirancang sesuai prinsip pembelajaran kognitif dapat mengoptimalkan proses internalisasi konsep pada peserta didik serta meningkatkan motivasi dan keterlibatan aktif siswa dalam proses pembelajaran. Temuan ini memberikan dasar teoretis kuat bahwa integrasi media *comic strip*

dalam pembelajaran IPAS mampu memperbaiki keterbatasan pembelajaran konvensional.

Berdasarkan hasil wawancara dan observasi awal yang dilakukan peneliti dengan salah satu guru kelas V Sekolah Dasar, diperoleh informasi bahwa proses pembelajaran IPAS, khususnya pada materi ekosistem, masih menghadapi berbagai kendala. Guru menyampaikan bahwa sebagian besar peserta didik belum menunjukkan pemahaman yang optimal terhadap konsep-konsep ekosistem, seperti komponen biotik dan abiotik, rantai makanan, serta hubungan antar makhluk hidup dalam suatu lingkungan. Hal ini terlihat dari rendahnya hasil evaluasi belajar siswa, di mana banyak siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan.

Observasi awal dilakukan di UPT SD Negeri 064966 Medan yang beralamat di Jl. Sehati Kota Medan. Diperoleh data tentang hasil belajar siswa kelas V yang tidak tuntas KKM dan klasikal. Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) untuk mata pelajaran IPAS adalah 60. Ketuntasan Klasikal 75% hasil belajar siswa yang memperoleh nilai  $\geq 60$  adalah 14 siswa (52%) dan  $< 60$  yaitu 12 siswa (48%). berdasarkan capaian nilai tersebut terlihat bahwa penguasaan materi belum tuntas, karena hanya 52 % yang nilainya di atas KKM (Kriteria Ketuntasan Minimal).

Oleh karena itu, menciptakan kondisi yang tepat dalam proses belajar sangat penting agar siswa tetap termotivasi, tertarik, dan ingin terus belajar. Belajar adalah kegiatan yang dilakukan seseorang secara sengaja dengan mengubah cara berpikir dan bertindakya sendiri, demi meningkatkan kualitas

diri. Mengatur metode, media, dan strategi pembelajaran dengan tepat sangat penting karena dapat membantu siswa mencapai hasil belajar yang maksimal dan mandiri.

Berdasarkan latar belakang harapan ideal pembelajaran yang bermakna dan realitas masih rendahnya hasil belajar siswa IPAS melalui metode konvensional, serta bukti empiris dari sejumlah penelitian terdahulu, maka penting dilakukan penelitian dengan judul: **“Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS”**. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi teoritis dan praktis dalam inovasi pembelajaran serta rekomendasi implementasi media pembelajaran yang mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka yang menjadi identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Tidak adanya guru yang menggunakan media pembelajaran *Comic Strip*.
2. Guru lebih sering menggunakan metode konvensional seperti metode ceramah dalam proses pembelajaran.
3. Minat membaca buku pelajaran IPAS yang rendah.
4. Rendahnya hasil belajar siswa pada pelajaran IPAS.

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, untuk memudahkan penelitian yang dilakukan maka permasalahannya perlu adanya pembatasan masalah. Adapun penelitian ini dibatasi pada materi Ekosistem kelas V SD pada mata

pelajaran IPAS yang meliputi komponen biotik dan abiotik, rantai makanan, jaring-jaring makanan, dan keseimbangan ekosistem sesuai Kurikulum Merdeka oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

*Comic strip* merupakan rangkaian gambar berurutan yang menyampaikan informasi secara visual menurut Scott McCloud, dan didukung teori pembelajaran multimedia (Maulana et al., 2025) yang menyatakan bahwa kombinasi teks dan gambar lebih efektif meningkatkan pemahaman dibandingkan teks saja.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, maka dapat dirumuskan rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana penggunaan media komik pada mata pelajaran IPAS kelas V?
2. Bagaimana hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V?
3. Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui penggunaan media komik pada mata pelajaran IPAS kelas V.
2. Untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.
3. Untuk mengetahui pengaruh yang signifikan antara penggunaan media komik terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V.

## 1.6 Manfaat Penelitian

Dengan tercapainya tujuan penelitian di atas, maka hasil peneliti ini nantinya diharapkan dapat:

### 1. Secara Teoretis

Secara khusus penelitian ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dalam bidang pendidikan dan Penelitian ini diharapkan mampu menambah pengetahuan tentang penggunaan media pembelajaran *Comic Strip* terhadap peningkatan hasil belajar siswa.

### 2. Secara Praktis

#### a. Bagi siswa

Bagi siswa yaitu dapat meningkatkan hasil belajar, pengetahuan, memahami dan mampu mencapai hasil belajar yang diharapkan.

#### b. Bagi guru

Bagi guru yaitu dapat menggunakan media pembelajaran *Comic Strip* dalam proses kegiatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan profesionalisme guru dalam mengajar serta membuat pembelajaran semenarik mungkin.

#### c. Bagi sekolah

Bagi sekolah yaitu sebagai pertimbangan dalam pembelajaran agar tidak menggunakan metode-metode konvensional saja melainkan memakai media juga.

#### d. Bagi penelitian lain

Bagi penelitian lain yaitu dapat dijadikan sumber informasi atau referensi dalam penelitian yang selanjutnya. Penelitian ini menjadi motivasi bagi peneliti yang lain untuk mengembangkan inovasi dari media pembelajaran.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **2. 1 Kerangka Teoritis**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran *Comic Strip***

###### **2.1.1.1 Pengertian Media *Comic Strip***

Media pembelajaran adalah bagian penting dari proses pembelajaran karena berfungsi sebagai sarana untuk pendidik menyampaikan pesan kepada siswa. Media pembelajaran digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, memperjelas materi, dan menciptakan lingkungan belajar yang lebih menyenangkan dan efektif. Media pembelajaran sangat penting dalam pembelajaran IPAS (Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial). Ini membantu siswa memahami konsep abstrak seperti fenomena alam, proses sains, dan interaksi manusia dengan lingkungannya.

Media pembelajaran dapat didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pelajaran kepada siswa oleh pendidik sehingga pesan pembelajaran dapat ditransmisikan dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran, menurut Lubis (2023) media pembelajaran didefinisikan sebagai segala sesuatu yang dapat menyalurkan dan menyampaikan pesan dari sumber tertentu (guru, materi, alat, kegiatan) sehingga menciptakan kondisi yang memungkinkan siswa berhasil menyelesaikan proses pembelajaran secara efektif dan efisien. Definisi ini menekankan fungsi media dalam menyampaikan pesan pembelajaran dan relevansinya terhadap efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar.

Media pembelajaran, menurut Arsyad (2020), adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan dan merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemauan siswa sehingga mendorong proses belajar. Media yang tepat dapat membantu siswa memahami konsep secara lebih bermakna dan kontekstual. Oleh karena itu, media pembelajaran yang dipilih harus sesuai dengan karakteristik siswa, tujuan pembelajaran, dan materi yang diajarkan.

Menurut Jusar (2024:14) dalam (Sovia Lidiya, Trisna Helda, 2025) *comic strip* merupakan komik pendek yang terdiri dari 2-4 panel. *Comic strip* adalah komik yang terdiri atas beberapa panel gambar saja, namun dilihat dari isinya telah mengungkapkan sebuah gagasan yang utuh dan biasanya mengandung satu fokus pembicaraan. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan berdasarkan bentuk dan fungsinya. Secara umum, media pembelajaran dibedakan menjadi media visual, media audio, dan media audio-visual. Media visual merupakan media yang mengandalkan unsur penglihatan, seperti gambar, poster, grafik, dan komik. Media audio mengandalkan unsur pendengaran, sedangkan media audio-visual menggabungkan unsur suara dan gambar.

#### **2.1.1.2 Karakteristik *Comic Strip***

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki *comic strip* menurut (Rosalina) yaitu sebagai berikut :

- a. Visual menarik: Menggunakan gambar berwarna dan desain yang disesuaikan dengan karakteristik siswa SD agar lebih mudah dipahami.
- b. Narasi singkat: Teks yang digunakan singkat, jelas, dan mudah dimengerti oleh siswa.

- c. Interaktif: Dapat memuat unsur animasi sederhana atau fitur interaktif yang membuat siswa lebih aktif dalam proses pembelajaran.
- d. Struktur cerita: Mengikuti struktur narasi yang sistematis (orientasi, komplikasi, resolusi, koda) sehingga membantu siswa memahami alur cerita dan pesan yang ingin disampaikan.
- e. Aksesibilitas tinggi: Dapat diakses kapan saja dan di mana saja melalui perangkat digital, sehingga memudahkan siswa belajar secara mandiri.

### **2.1.1.3 Kelebihan dan Kekurangan *Comic Strip***

Menurut Syaichudin dalam (Kiki Rizki, 2022) *Comic Strip* memiliki kelebihan yaitu sebagai berikut :

- a. Peranan pokok dari buku komik dalam instruksional adalah kemampuannya dalam menciptakan minat peserta didik.
- b. Membimbing minat baca yang menarik pada peserta didik.
- c. Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca.
- d. Komik menambah pembendaharaan kata-kata.
- e. Mempermudah anak didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak.
- f. Dapat mengembangkan minat baca anak dan salah satu bidang studi yang lain.
- g. Seluruh jalan cerita komik pada menuju satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain.

Menurut (Febriyanti et al., 2021) kelebihan komik yaitu mempermudah peserta didik menangkap hal-hal atau rumusan yang abstrak, jalan cerita

komik menuju pada satu hal yakni kebaikan atau studi yang lain. Kelebihan dalam komik yaitu dapat memotivasi siswa dalam proses belajar mengajar, komik terdiri dari gambar-gambar yang merupakan media yang dapat meningkatkan kualitas pembelajaran (Made et al., 2020).

Sedangkan kekurangan dari *comic strip* menurut Febriyanti (2021) yaitu jika dirancang atau dibuat kurang semenarik mungkin maka cenderung akan membosankan, sulit dalam menggambarkan imajinasi-imajinasi cerita hanya karena terfokus kepada gambar yang ada di dalam komik tersebut, sulitnya menyesuaikan kosa kata yang tepat dengan sesuai gambar komik, perbedaan pengamatan setiap pembelajar dalam menentukan cerita sesuai dengan gambar yang ada pada komik tersebut.

#### **2.1.1.4 Manfaat Media *Comic Strip* dalam Pembelajaran**

Media *comic strip* memiliki manfaat yang signifikan dalam proses pembelajaran karena mampu menggabungkan unsur visual dan teks secara terpadu. Menurut (Febriyanti et al., 2021), *comic strip* dapat membantu peserta didik memahami materi pelajaran dengan lebih mudah karena informasi disajikan dalam bentuk cerita bergambar yang runtut dan kontekstual. Penyajian seperti ini membuat konsep yang bersifat abstrak, khususnya pada pembelajaran IPAS, menjadi lebih konkret dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Hasil penelitian mereka menunjukkan bahwa penggunaan *comic strip* sebagai media pembelajaran dinilai valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman konsep siswa.

Selain membantu pemahaman materi, media *comic strip* juga bermanfaat dalam meningkatkan minat dan motivasi belajar siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Mutiara (2024) menunjukkan bahwa siswa memberikan respons sangat positif terhadap penggunaan *comic strip* dalam pembelajaran IPAS. Tampilan visual yang menarik, alur cerita yang sederhana, serta dialog yang sesuai dengan karakteristik peserta didik membuat siswa lebih antusias mengikuti proses pembelajaran. Dengan meningkatnya minat dan motivasi belajar, siswa menjadi lebih aktif, fokus, dan terlibat selama kegiatan pembelajaran berlangsung.

Manfaat lain dari media *comic strip* adalah kemampuannya dalam membantu siswa berpikir runtut dan logis. Menurut Ofianto (2025), *comic strip* menyajikan informasi dalam urutan panel cerita yang sistematis sehingga melatih siswa memahami hubungan sebab-akibat dan alur kronologis suatu peristiwa atau konsep. Dalam konteks pembelajaran, hal ini sangat membantu siswa dalam mengorganisasi informasi dan meningkatkan kemampuan berpikir sistematis, khususnya pada materi yang memerlukan pemahaman proses atau tahapan.

Dengan demikian, berdasarkan pendapat para ahli dan hasil penelitian dalam jurnal-jurnal terbaru, dapat disimpulkan bahwa media *comic strip* memiliki berbagai manfaat, antara lain mempermudah pemahaman materi, meningkatkan minat dan motivasi belajar, melatih kemampuan berpikir runtut, serta menjadi media pembelajaran alternatif yang efektif. Oleh karena itu, penggunaan media *comic strip* sangat relevan untuk diterapkan dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

### **2.1.1.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media *Comic Strip***

Menurut (Nurseto dan Arsyad), penggunaan media pembelajaran visual seperti *comic strip* harus diawali dengan perencanaan yang matang agar selaras dengan tujuan pembelajaran. Media *comic strip* tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu visual, tetapi juga sebagai sarana penyampaian konsep melalui cerita yang kontekstual sehingga mampu meningkatkan perhatian dan pemahaman siswa. Oleh karena itu, penerapan *comic strip* perlu dilakukan secara sistematis melalui beberapa tahapan agar berdampak pada peningkatan hasil belajar siswa.

#### **a. Analisis Kebutuhan dan Tujuan Pembelajaran**

Menurut Sari & Ratu (2021), guru perlu menganalisis kebutuhan siswa, karakteristik peserta didik, serta kompetensi dasar yang akan dicapai sebelum menggunakan media *comic strip*. Analisis ini bertujuan agar isi cerita, bahasa, dan ilustrasi dalam *comic strip* sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sehingga pembelajaran menjadi lebih efektif.

#### **b. Perancangan Media *Comic Strip***

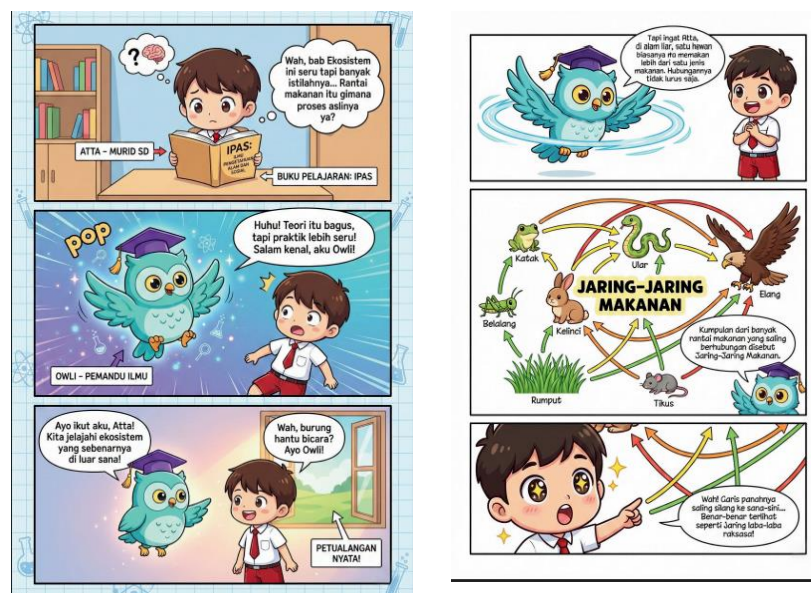
Berdasarkan pendapat Prayoga (2020), perancangan *comic strip* dilakukan dengan menyusun alur cerita, dialog, tokoh, dan ilustrasi yang berkaitan langsung dengan materi pelajaran. Perancangan yang baik akan membantu siswa memahami konsep abstrak melalui visualisasi dan narasi sederhana, sehingga memudahkan proses pemaknaan materi.

### c. Pengembangan dan Penyusunan Media

Menurut Nasution (2025), tahap pengembangan *comic strip* dapat dilakukan secara cetak maupun digital dengan memperhatikan keterpaduan antara gambar dan teks. Media yang dikembangkan harus memenuhi kriteria kelayakan isi, kebahasaan, dan tampilan visual agar dapat digunakan secara optimal dalam pembelajaran.

### d. Implementasi dalam Proses Pembelajaran

Hillalliyah (2022) menyatakan bahwa *comic strip* digunakan dalam kegiatan pembelajaran melalui kegiatan membaca bersama, diskusi isi cerita, dan pengaitan antara alur cerita dengan konsep materi. Pada tahap ini, guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam memahami pesan pembelajaran yang terkandung dalam *comic strip*.



**Gambar 2.1 Contoh Media *Comic Strip* pada pembelajaran IPAS Materi Ekosistem**

## **2.1.2 Hasil Belajar**

### **2.1.2.1 Pengertian Hasil Belajar**

Dalam kajian pendidikan, hasil belajar merupakan salah satu indikator keberhasilan proses pembelajaran yang mencerminkan sejauh mana siswa mencapai kompetensi yang telah ditetapkan setelah mengikuti proses pembelajaran. Beberapa ahli mengemukakan konsep ini dari berbagai aspek. Hasil belajar adalah suatu akibat dari proses belajar dengan menggunakan alat pengukuran berupa test yang disusun secara terencana baik tertulis, lisan maupun perbuatan (Azharul Fuaddi, 2025).

Menurut hasil kajian teori yang dijabarkan dalam beberapa jurnal pendidikan, hasil belajar adalah perubahan tingkah laku peserta didik yang mencakup aspek pengetahuan, pemahaman, sikap, dan keterampilan setelah melalui proses belajar yang melibatkan pengalaman belajar dan interaksi dengan lingkungan pembelajaran.

Secara lebih spesifik, menurut (Theopilus C. Motos, Hamna, 2022), hasil belajar tidak hanya sekedar skor evaluasi, tetapi juga mencerminkan kemampuan siswa dalam menguasai materi pembelajaran sesuai kompetensi dasar yang ditargetkan. Pendekatan ini menunjukkan bahwa hasil belajar adalah cerminan perubahan dalam ranah kognitif, afektif, dan psikomotor yang terjadi sebagai dampak pembelajaran yang efektif.

Dalam konteks penelitian pendidikan Indonesia, jurnal-jurnal ilmiah terkini menguatkan konsep tersebut dengan bukti empiris yang menunjukkan bahwa penerapan berbagai model pembelajaran berdampak signifikan pada

peningkatan hasil belajar siswa. Misalnya, penelitian tindakan kelas dalam pembelajaran *discovery learning* pada mata pelajaran Akuntansi dan IPAS menunjukkan bahwa penggunaan model pembelajaran yang tepat secara konsisten dapat meningkatkan skor evaluasi siswa secara signifikan setelah proses pembelajaran dijalankan, yang berarti hasil belajar siswa meningkat dibandingkan sebelum penerapan model tersebut.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar menurut para ahli dan jurnal ilmiah terbaru merupakan indikator multifaset yang mencakup hasil kognitif (pengetahuan dan pemahaman), afektif (sikap dan motivasi), dan psikomotorik (keterampilan), yang diperoleh siswa setelah melakukan proses pembelajaran secara sistematis dan terencana. Peningkatan hasil belajar siswa dalam berbagai penelitian menunjukkan bahwa strategi pembelajaran yang bermakna, interaktif, dan relevan berkontribusi terhadap perubahan positif dalam kemampuan belajar siswa.

### **2.1.2.2 Faktor-Faktor yang mempengaruhi hasil belajar**

Menurut Syafi'i dalam (Dedi Saputra, Wildana Wargadinata, 2025) banyak faktor yang turut menentukan, baik yang berasal dari dalam diri siswa (faktor internal) maupun dari luar diri siswa (faktor eksternal).

Faktor internal merupakan faktor yang berasal dari dalam diri siswa dan berkaitan dengan kondisi psikologis serta kesiapan individu dalam mengikuti pembelajaran. Menurut (Esti Lestari, 2025), faktor internal yang dominan memengaruhi hasil belajar meliputi motivasi belajar, minat belajar, perhatian, sikap, dan kesiapan belajar siswa, karena faktor-faktor tersebut menentukan

tingkat keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Motivasi belajar yang tinggi mendorong siswa untuk lebih aktif, tekun, dan berusaha memahami materi pelajaran, sehingga berdampak positif terhadap pencapaian hasil belajar.

Penelitian lain yang dilakukan oleh (Astari, 2025) juga menunjukkan bahwa kemampuan mengatur diri (*self-regulation*), kebiasaan belajar, serta kondisi psikologis siswa berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar, karena siswa yang memiliki pengelolaan diri yang baik cenderung mampu mengoptimalkan potensi belajarnya secara mandiri dan berkelanjutan.

Selain faktor internal, faktor eksternal juga memiliki peranan yang sangat penting dalam menentukan hasil belajar siswa. Faktor eksternal mencakup seluruh kondisi di luar diri siswa yang memengaruhi proses pembelajaran, seperti kompetensi guru, metode pembelajaran, media pembelajaran, lingkungan sekolah, serta dukungan keluarga. Menurut Bayhaqi dan Darmawan (2023), kompetensi guru merupakan faktor eksternal yang sangat berpengaruh terhadap hasil belajar siswa, karena guru yang memiliki kompetensi pedagogik dan profesional yang baik mampu merancang pembelajaran yang efektif, menciptakan suasana belajar yang kondusif, serta memberikan umpan balik yang konstruktif kepada siswa. Selain itu, menurut (D. M. Sari et al., 2025) lingkungan belajar yang kondusif, fasilitas pembelajaran yang memadai, serta penggunaan media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan konsentrasi dan motivasi belajar siswa, yang pada akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Dukungan orang tua dan lingkungan keluarga juga termasuk faktor eksternal penting, karena keterlibatan

orang tua dalam mendampingi dan memfasilitasi belajar anak terbukti berkontribusi terhadap konsistensi belajar dan pencapaian akademik siswa.

Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa merupakan hasil interaksi yang kompleks antara faktor internal yang berasal dari dalam diri siswa dan faktor eksternal yang berasal dari lingkungan belajar, sehingga upaya peningkatan hasil belajar perlu memperhatikan kedua faktor tersebut secara terpadu.

### **2.1.3 Materi Ekosistem**

#### **2.1.3.1 Pengertian Ekosistem**

Ekosistem adalah tempat terjadinya hubungan antara makhluk hidup dan lingkungan sekitarnya. Makhluk hidup tidak bisa hidup sendiri. Mereka saling membutuhkan satu sama lain dan juga membutuhkan lingkungan seperti air, tanah, dan udara.

Contohnya:

Di halaman sekolah terdapat rumput, pohon, burung, serangga, tanah, air, dan sinar matahari. Semua itu saling berhubungan dan membentuk sebuah ekosistem.

#### **2.1.3.2 Komponen Ekosistem**

Ekosistem terdiri dari dua komponen utama, yaitu komponen biotik dan komponen abiotik.

##### 1) Komponen Biotik (Makhluk Hidup)

Komponen biotik adalah semua makhluk hidup yang ada di dalam ekosistem.

Komponen biotik dibagi menjadi tiga kelompok:

- a. Produsen adalah makhluk hidup yang dapat membuat makanan sendiri. Biasanya produsen adalah tumbuhan hijau karena dapat membuat makanan melalui proses fotosintesis. Contoh produsen: Padi, Rumput, Pohon dan Alga.
- b. Konsumen adalah makhluk hidup yang tidak dapat membuat makanan sendiri sehingga harus memakan makhluk hidup lain. Contoh konsumen: Kelinci, Ayam, Ikan, dan Manusia.
- c. Pengurai (Dekomposer) adalah makhluk hidup yang menguraikan sisa-sisa makhluk hidup yang mati menjadi zat yang berguna bagi tanah. Contoh pengurai: Jamur, Bakteri, dan Cacing tanah.

## 2) Komponen Abiotik (Benda Tak Hidup)

Komponen abiotik adalah benda-benda tidak hidup yang sangat penting bagi kelangsungan hidup makhluk hidup. Contoh komponen abiotik: air untuk minum dan tumbuh, tanah sebagai tempat hidup tumbuhan, udara untuk bernapas, cahaya matahari sebagai sumber energi dan suhu yang memengaruhi kehidupan makhluk hidup.

### 2.1.3.3 Jenis-jenis Ekosistem

- 1) Ekosistem Darat adalah ekosistem yang berada di daratan. Contoh ekosistem darat : hutan, swah, kebun dan pada rumput. Makhluk hidup di ekosistem darat harus bisa menyesuaikan diri dengan lingkungan darat.

2) Ekosistem Air adalah ekosistem yang berada di perairan. Contoh ekosistem air : sungai, danau, laut dan kolam. Makhluk hidup di ekosistem air memiliki cara hidup yang berbeda dengan makhluk hidup di darat.

#### **2.1.3.4 Rantai Makanan**

Rantai makanan adalah urutan peristiwa makan dan dimakan antar makhluk hidup dalam ekosistem.

Contoh rantai makanan:

Rumput → Belalang → Katak → Ular → Elang

Penjelasan:

- Rumput = produsen
- Belalang = konsumen tingkat I
- Katak = konsumen tingkat II
- Ular = konsumen tingkat III
- Elang = konsumen tingkat IV

Jika salah satu makhluk hidup berkurang, maka rantai makanan akan terganggu.

#### **2.1.3.5 Jaring-jaring Makanan**

Jaring-jaring makanan adalah gabungan dari beberapa rantai makanan yang saling berhubungan. Contohnya: Di sawah, padi bisa dimakan oleh tikus dan belalang. Belalang dimakan oleh katak dan burung. Katak dimakan oleh ular. Semua hubungan ini membentuk jaring-jaring makanan.

### **2.1.3.6 Keseimbangan Ekosistem**

Ekosistem dikatakan seimbang jika jumlah makhluk hidup dan lingkungannya terjaga dengan baik. Jika satu bagian ekosistem rusak, maka bagian lain juga akan terganggu. Contoh kerusakan ekosistem:

- Penebangan pohon sembarangan
- Pembuangan sampah ke sungai
- Perburuan hewan secara berlebihan

### **2.1.3.7 Cara Menjaga Ekosistem**

Sebagai peserta didik, kita dapat menjaga ekosistem dengan cara:

- Membuang sampah pada tempatnya
- Menanam dan merawat tanaman
- Tidak merusak tanaman dan hewan
- Menghemat air dan listrik
- Menjaga kebersihan lingkungan sekolah dan rumah

## **2.2 Penelitian Yang Relevan**

Dalam penelitian sebelumnya, penulis dapat menggunakannya sebagai acuan atau perbandingan untuk memperkaya teori-teori yang berkaitan dengan judul penelitian yang akan mereka pelajari. Namun, ada beberapa penelitian yang judulnya hampir identik, yang dapat digunakan sebagai referensi bagi penulis.

Dalam penulisan skripsi ini, penulis akan menjelaskan mengenai beberapa penelitian yang memiliki tema yang sama tentang judul yang akan penulis teliti sebagaimana berikut :

1. Miatun Ramadhani (2025) dengan judul : “Pengaruh Media Pembelajaran IPAS Berbantuan Komik terhadap Pemahaman Konsep IPAS”. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran IPAS berbantuan komik berpengaruh positif terhadap pemahaman konsep dan hasil belajar siswa. Siswa yang belajar menggunakan media komik menunjukkan peningkatan pemahaman konsep IPAS yang lebih baik dibandingkan siswa yang tidak menggunakan media komik. Komik membantu siswa mengaitkan materi dengan kehidupan sehari-hari sehingga proses belajar menjadi lebih bermakna dan berdampak langsung pada peningkatan hasil belajar.
2. Nur Rahmah (2025) dengan judul : “Pengaruh Media Komik Digital Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS Di SD”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan komik digital memberikan pengaruh positif terhadap minat dan hasil belajar IPAS siswa. Siswa menjadi lebih aktif, antusias, dan tertarik mengikuti pembelajaran. Peningkatan minat belajar tersebut berdampak pada meningkatnya nilai hasil belajar IPAS. Komik digital dinilai efektif karena memadukan unsur visual, cerita, dan teknologi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.
3. Nuraini (2025) dengan judul : “Penerapan Media *Comic Strip* untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Teori Kognitif”. Penelitian ini menemukan bahwa media komik strip secara efektif meningkatkan hasil belajar kognitif siswa pelajaran IPAS di SD. Analisis pretest–posttest menunjukkan adanya peningkatan skor signifikan setelah

pembelajaran menggunakan *comic strip*, sehingga media *comic strip* dinyatakan berpengaruh dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa.

### **2.3 Kerangka Konseptual**

Salah satu alternatif yang dapat digunakan guru dalam kelas adalah media pembelajaran. Ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses mengajar, tetapi guru harus memilih dan membuat media yang tepat untuk digunakan siswanya agar pesan yang disampaikan dapat diterima secara menyeluruh.

Guru memiliki tanggung jawab yang besar dalam proses belajar-mengajar untuk mendorong siswa, mengajar, dan menyediakan lingkungan belajar yang baik untuk mencapai tujuan siswa. Selain itu, guru juga bertanggung jawab untuk mengawasi segala sesuatu yang terjadi di kelas untuk membantu perkembangan siswa. Belajar adalah proses yang dinamis yang mencakup materi pelajaran di setiap fase dan proses.

Guru harus mampu membantu setiap siswa untuk menggunakan berbagai sumber, media, dan kesempatan belajar secara efektif, tetapi sangat disayangkan ketika guru tidak kreatif dalam menggabungkan metode mereka dengan materi pelajaran, sehingga materi tidak diterima dengan baik oleh siswa. Sebagai pendidik, Anda harus menjadi teladan dan aktif dan kreatif dalam memilih media yang tepat untuk menyampaikan pelajaran.

*Comic strip* adalah media yang menyenangkan bagi siswa dan dapat mempengaruhi kemampuan belajar siswa. Selain itu, media *comic strip* dapat

membantu guru menjadi lebih kreatif saat menggunakannya untuk membuat materi. *Comic* adalah salah satu jenis media pembelajaran yang dapat membangkitkan minat siswa untuk membaca dan mempelajari topik yang diajarkan oleh guru. *Comic* tidak hanya memungkinkan siswa untuk mendengar, menerima, dan mengingat-ingat materi pelajaran, tetapi juga membuat mereka lebih tertarik dengan cerita yang diceritakan di dalamnya.

Akibatnya, siswa akan lebih termotivasi untuk belajar lebih lanjut. Dengan membaca komik, rasa jenuh dalam belajar akan secara bertahap berkurang dan berubah menjadi pengalaman belajar yang menyenangkan dan nyaman. Jika komik digunakan dalam pembelajaran IPAS, diharapkan siswa akan lebih tertarik untuk belajar, dan pemahaman mereka tentang materi IPAS akan meningkat, yang berarti hasil belajar mereka dapat ditingkatkan.

Jadi media *comic strip* cocok untuk diterapkan pada pembelajaran yang membawa siswa dapat lebih memahami pelajaran serta juga tidak akan membosankan dalam media pembelajaran *comic strip* dikarenakan adanya gambar dengan isi materi dalam *comic strip* tersebut.

## **2.4 Hipotesis**

Hipotesis merupakan jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian yang kebenarannya masih perlu diuji secara empiris melalui pengumpulan dan analisis data. Hipotesis disusun berdasarkan kajian teori, kerangka berpikir, serta hasil penelitian terdahulu yang relevan dengan penggunaan media *comic strip* dalam pembelajaran IPAS di sekolah dasar.

Menurut (Prihaten Maskhuliah, 2025) Hipotesis penelitian adalah pernyataan yang dapat diuji secara empiris dan berfungsi sebagai dasar untuk penelitian lebih lanjut. Dalam konteks manajemen pendidikan, hipotesis sering digunakan untuk mengevaluasi kebijakan, program, dan praktik yang diterapkan di institusi pendidikan. Menurut Chyan dalam (Zulfadli, 2025) hipotesis dapat dibedakan menjadi hipotesis nol ( $H_0$ ) dan hipotesis alternatif ( $H_1$ ), yang masing-masing memiliki peran penting dalam pengujian statistik.

Hipotesis nol merupakan bentuk hipotesis yang diasumsikan benar untuk sementara waktu dan menjadi dasar utama dalam pengujian statistik. Sedangkan, hipotesis alternatif, sering juga disebut sebagai hipotesis kerja atau hipotesis peneliti, merupakan lawan dari  $H_0$ . Hipotesis ini menyatakan adanya perbedaan atau hubungan yang signifikan antara variabel yang diteliti. Berdasarkan dari pemikiran tersebut, maka dapat dikatakan hipotesis dalam penelitian ini adalah:

- a.  $H_a$  (hipotesis alternative): ada pengaruh yang signifikan penggunaan *Media Comic Strip* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran IPAS di SDN 064966 Medan.
- b.  $H_0$  (hipotesis nihil): tidak ada pengaruh yang signifikan penggunaan *Media Comic Strip* terhadap Hasil Belajar Siswa pada Mata pelajaran IPAS di SDN 064966 Medan.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **3.1 Pendekatan Penelitian**

Pendekatan penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan desain *quasi-experimental* karena peneliti ingin mengetahui apakah terdapat pengaruh penggunaan media *comic strip* terhadap hasil belajar siswa, serta membandingkan hasil belajar siswa yang diajar dengan media *comic strip* dan yang diajar dengan pembelajaran konvensional.

Desain *quasi-experimental* yang digunakan adalah *non equivalent control group design*, di mana kelas eksperimen diberikan perlakuan berupa pembelajaran IPAS dengan media *comic strip*, sedangkan kelas kontrol tetap menggunakan metode pembelajaran biasa tanpa media *comic strip*. Pendekatan kuantitatif dipilih karena fokus penelitian ini adalah mengukur hubungan sebab-akibat antara variabel bebas dan variabel terikat secara statistik dalam konteks pembelajaran pendidikan dasar.

#### **3.2 Lokasi Dan Waktu Penelitian**

Adapun lokasi penelitian ini dilaksanakan di UPT SD Negeri 064966 Medan yang beralamat di Jl. Sehati Kota Medan. Penelitian ini dilaksanakan dari bulan November 2025 sampai dengan Maret 2026.



Dalam penelitian ini, penulis menggunakan penelitian diambil dengan berdasarkan pertimbangan subjektif penelitian, persyaratan yang dibuat sebagai kriteria harus dipenuhi sebagai responden. Jadi, dasar pertimbangannya ditentukan tersendiri oleh peneliti. Responden yang penulis ambil ialah siswa kelas A sebagai kelas kontrol yang terdiri dari 25 siswa dan kelas B sebagai kelas eksperimen yang berjumlah 26 siswa.

**Tabel 3.2 Jumlah Populasi Penelitian**

Kelas	Jumlah Siswa		Jumlah
	Laki- laki	Perempuan	
V A	13	12	25
V B	14	12	26
<b>Jumlah</b>			51

### 3.4 Variabel Dan Definisi Operasional

#### 3.4.1. Variabel

Penelitian ini menggunakan variabel bebas dan variabel terikat yang dijelaskan sebagai berikut:

- a. Variabel bebas (X) yaitu pengaruh Media *Comic Strip*.
- b. Variabel terikat (Y) yaitu Hasil Belajar Pada Mata Pelajaran IPAS.

#### 3.4.2. Definisi Operasional

Untuk menghindari persepsi terhadap penggunaan istilah dalam penelitian ini, maka perlu diberikan definisi operasional sebagai berikut:

- a. Komik adalah alat yang dapat digunakan guru untuk menumbuhkan minat belajar siswa, terutama minat mereka dalam membaca buku pelajaran IPAS. Guru dapat membuat siswa lebih tertarik untuk membaca buku.

karena komik ini mengandung cerita bergambar kartun. Anak-anak usia SD sangat menyukai kartun.

- b. Hasil belajar IPAS adalah hasil yang dicapai siswa melalui tes hasil belajar IPAS baik selama proses maupun pada akhir pembelajaran.

### 3.5 Instrumen Penelitian

#### 3.5.1 Tes

Instrumen tes untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa kelas V UPT SD Negeri 064966 Medan dari segi kognitif yakni berupa lembar tes berbentuk soal Multiple Choice atau Pilihan berganda sebanyak 10 butir soal. Tes ini digunakan untuk mengukur hasil belajar IPAS siswa baik di kelas eksperimen (mendapat perlakuan penggunaan Media Komik IPAS maupun di Kelas Kontrol penggunaan Media Buku Paket Pelajaran IPAS. Tes ini diberikan pada awal (*Pre-test*) dan akhir (*Post-test*) mengajar di kelas pada materi Ekosistem.

- a. *Pre-test* (tes awal) adalah tes yang dilakukan sebelum proses pembelajaran (treatment). Tes ini diberikan untuk mengetahui keadaan awal atau pengetahuan awal sampel.
- b. *Post-test* (tes akhir) mengacu pada tes yang dilakukan setelah proses pembelajaran (perlakuan). Tes ini digunakan untuk mengukur pengetahuan dan penguasaan sampel setelah mendapat perlakuan.

**Tabel 3.3 Kisi-Kisi Soal Tes IPAS Materi Ekosistem Siswa Kelas V SD Negeri 064966 Medan**

No.	Kompetensi dasar	Indikator materi	Indikator penelitian	Nomor soal	Jumlah
1.	3.1 Memahami hubungan	1. Menyebutkan pengertian	C <sub>1</sub>	1,2	2

antara komponen ekosistem dan jarring-jaring makanan di lingkungan sekitar	ekosistem			
	2. Mengidentifikasi komponen biotik dan abiotic dalam ekosistem	C <sub>2</sub>	3,4,5,6,7	5
	3. Menjelaskan fungsi komponen abiotic bagi makhluk hidup	C <sub>2</sub>	8,9,10	3
	4. Mangidentifikasi jenis-jenis ekosistem (alami dan buatan)	C <sub>2</sub>	11,12,13,14	4
	5. Menjelaskan hubungan antar makhluk hidup dalam rantai makanan	C <sub>3</sub>	15,16,17,18,19	5
	6. Menganalisis dampak kegiatan manusia terhadap keseimbangan ekosistem	C <sub>4</sub>	20,21,22,23,24	5
	7. Menjelaskan peran pengurai dalam ekosistem	C <sub>2</sub>	25	1

### 3.5.2 Instrumen Penilaian Validator Media

Instumen penilaian terdiri dari penilaian ahli materi dan ahli media dengan kisi-kisi sebagai berikut :

**Tabel 3.4 Kisi-kisi penilaian Validator Media**

No.	Aspek	Indikator	Item
1.	Bentuk	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kesesuaian bentuk fisik komik dengan karakteristik anak.</li> <li>2. Ketetapan ukuran komik.</li> <li>3. Ketetapan ukuran ketebalan komik.</li> <li>4. Ketetapan komposisi ukuran gambar dengan ukuran komik.</li> </ol>	1-4
2.	Tesktur	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketetapan jenis kertas yang digunakan.</li> <li>2. Keawetan bahan yang digunakan.</li> </ol>	5-6
3.	Gambar	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Kejelasan gambar.</li> <li>2. Kesesuaian gambar dengan materi.</li> </ol>	7-8
4.	Warna	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketetapan pemilihan warna pada latar belakang.</li> <li>2. Keserasian warna dengan karakteristik peserta.</li> <li>3. Keserasian warna tulisan dengan latar belakang.</li> </ol>	9-11
5.	Teks	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Ketetapan pemilihan jenis huruf.</li> <li>2. Ketetapan pemilihan ukuran huruf.</li> <li>3. Ketetapan pemilihan warna huruf.</li> <li>4. Ketetapan komposisi teks dalam</li> </ol>	12-16

		komik. 5. Ketetapan jarak teks dengan gambar.	
6.	Penggunaan Media	1. Kepraktisan penggunaan media komik.	17

### 3.6 Teknik Analisis Data

Analisis data digunakan pada penelitian ini adalah pengujian hipotesis statistik. Sebelum dilakukan pengujian hipotesis, pada kelompok-kelompok data dilakukan pengujian normalitas, untuk kebutuhan uji normalitas ini digunakan teknik analisis Liliefors, sedangkan pada analisis uji homogenitas digunakan teknik analisis dengan perbandingan varians. Pengujian hipotesis statistik digunakan uji t-test yang digunakan untuk menguji hipotesis apakah kebenarannya dapat diterima atau tidak.

#### 3.6.1 Uji Validitas

Uji validitas bertujuan untuk mengevaluasi sejauh mana instrumen yang digunakan tersebut mengukur apa yang seharusnya diukur (Marthiani, 2024). Validitas merupakan indikator yang menunjukkan tingkat keabsahan suatu instrumen. Untuk meningkatkan validitas instrumen, perlu dilakukan uji coba. Dalam penelitian ini, digunakan teknik validitas empiris yang memanfaatkan analisis statistik, yaitu korelasi, karena validitas empiris bertujuan mencari hubungan antara skor tes dan kriteria tertentu yang merupakan tolak ukur diluar tes yang bersangkutan. Namun, kriteria ini harus relevan dengan apa yang diukur.

Adapun pengujian validitas ini menggunakan *IBM SPSS Statistics 26* dengan langkah-langkah sebagai berikut (Ismail, 2022):

1. Buka *IBM SPSS Statistics 26, for windows*.
2. Klik *data view* isikan data nilai.
3. Buka *variabel view*, ketikkan “Total” pada *name* setelah data ke-20.
4. Klik *analyze* → *correlate* → *bivariate*.
5. Pindahkan semua soal 1-20 dan total ke kolom *variables*, pada *correlation coefficient*, kemudian centang *pearson*.
6. Klik *ok*.

Kriteria uji:

- a. Apabila nilai rhitung < r tabel maka data tidak berkorelasi signifikan / tidak valid.
- b. Apabila nilai rhitung  $\geq$  r tabel maka data berkorelasi signifikan / valid.
- c. Atau apabila kita menggunakan nilai *Sig. (2-Tailed)*.
- d. Apabila nilai *Sig. (2-tailed)*  $\leq 0,05$  maka data berkorelasi signifikan / valid.
- e. Apabila nilai *Sig. (2-tailed)*  $\geq 0,05$  maka data tidak berkorelasi signifikan / tidak valid.

### 3.6.2 Uji Reabilitas

Reabilitas suatu tes mengacu pada tingkat stabilitas, konsistensi, daya prediksi dan akurasi. Tes yang memiliki reabilitas tinggi adalah tes yang mampu menghasilkan data yang reliabel (Maulana, 2022). Uji reabilitas bertujuan menilai konsistensi alat ukur, yaitu seberapa andal alat tersebut ketika digunakan berulang kali. Alat ukur dianggap reliabel jika memberikan hasil konsisten meski pengukuran dilakukan berulang (Rokhmad & Wahyuningsih, 2014).

Adapun pengujian reabilitas ini menggunakan aplikasi *IBM SPSS Statistics 26 for windows* dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Buka *SPSS versi 26.0 for windows*.
2. Klik *data view* isikan data.
3. Klik *analyze* → *scale* → *reliability abalysis*.
4. Masukkan soal 1 sampai soal 20 ke kolom items.
5. Klik *ok*.

Kriteria uji:

- a. Jika nilai  $\alpha \leq 0,7$  artinya reabilitas rendah dan item tidak reliabel.
- b. Jika nilai  $\alpha \geq 0,7$  artinya reabilitas mencukupi.
- c. Jika nilai  $\alpha \geq 0,8$  artinya reabilitas sangat tinggi.
- d. Jika nilai  $\alpha \geq 0,9$  artinya reabilitas sempurna.
- e. Semakin tinggi tingkat korelasi pada tes, semakin baik reabilitas skala pengukuran.

### **3.6.3 Uji Normalitas**

Uji normalitas dilakukan pada skor (hasil *pre-test* dan *post-test*). Uji normalitas sebaran data dengan menggunakan uji normalitas residual yaitu *Test Of Normality* pada bagian uji *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 26 for windows* dengan menggunakan taraf signifikansi 0.05. data dinyatakan berdistribusi normal jika signfikansi lebih besar dari 5% atau 0,05.

Langkah-langkah uji normalitas *Shapiro-Wilk* dengan bantuan *IBM SPSS Statistics 26 For Windows* sebagai berikut:

1. Buka program *SPSS*, lalu klik *variabel view* pada bagian ini isi properti variabel dengan data yang akan dibuat. Pada kolom *values* isi nama kelasnya.
2. Setelah itu klik *data variabel* untuk kemampuan berpikir kritis peserta didik. Untuk kelas eksperimen dan kontrol, isikan kode kelas Eksperimen (1) di ikuti dibawahnya kode kelas kontrol (2).
3. Selanjutnya klik menu *analyze* selanjutnya *descriptive statiistics* lalu pilih *explore*.
4. Maka muncul kotak *dialog explore* masukkan variabel tes kreativitas belajar ke dalam kotak *depedent list*, lalu masukkan variabel kelompok ke kotak *factor list*, pada bagian *display* pilih *both*, selanjutnya klik *plots*.
5. Maka akan muncul output *SPSS*. Untuk uji normalitas menggunakan teknik *Shapiro-Wilk* perhatikan pada taabel *output test of normality*.

Kriteria uji:

- a. Nilai  $p > 0.05$  menunjukkan data berdistribusi normal.
- b. Nilai  $p \leq 0.05$  menunjukkan data tidak berdistribusi normal.

#### **3.6.4 Pengujian Homogenitas**

Uji homogenitas dilakukan untuk menilai apakah beberapa varian populasi memiliki kesamaan atau tidak. Uji ini merupakan syarat penting dalam analisis *independent sample t-test* dan *ANOVA*. Dalam *analisis varian (ANOVA)*, terdapat asumsi dasar bahwa varian dari populasi yang diteliti adalah setara. Oleh karena itu, uji kesamaan dua *varians* digunakan untuk menentukan apakah sebaran data tersebut *homogen* dengan cara membandingkan kedua *varians* yang ada (Sianturi, 2022).

Langkah-langkah uji homogenitas dengan *IBM SPSS Statistics 26 for windows* sebagai berikut:

1. Buka program *SPSS*, lalu klik *variabel view* pada bagian ini isi properti variabel dengan data yang akan dibuat. Pada kolom *values labels* isi nama kelasnya
2. Setelah itu, klik *data view* untuk menginput data yang ada di *excel*, variabel tes kemampuan berpikir kritis peserta didik untuk kelas A & C, lalu isikan kode kelas eksperimen (1) diikuti di bawahnya kode kelas kontrol (2).
3. Selanjutnya pilih menu *analyze*, kemudian klik *compare means* lalu klik *One-Way Anova*.
4. Setelah itu muncul kata *dialog one-way anova* masukkan variabel tes kemampuan berpikir kritis peserta didik ke dalam kotak *dependent list*, lalu masukkan variabel kelas ke dalam kotak *Factor*, lalu klik *options*.
5. Setelah itu akan muncul kotak dialog *one-way anova*, kemudian pada bagian *statistics* tanda () pada *homogeneity of variance test*, lalu klik *continue*.
6. Klik *Ok*, maka akan muncul output *SPSS* berjudul "Oneway". Untuk menafsirkan hasil uji homogenitas, dapat dilihat pada tabel output "test of homogeneity of variances".

Kriteria uji:

- a. Nilai  $p > 0.05$  menunjukkan variansi antar kelompok homogen.
- b. Nilai  $p \leq 0.05$  menunjukkan variansi antar kelompok tidak homogen.

### 3.6.5 Uji Hipotesis

Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan program *SPSS (Statistic Product and Service Solution)* versi statistik parametris menggunakan teknik uji *t-test*. Adapun rumus yang digunakan yaitu *analyze – compare means – independent sample T-test*. Untuk mengetahui ada atau tidaknya perbedaan rata-rata antara dua kelompok sampel yang tidak saling berhubungan digunakan *independent sample T-test*. Jika ada perbedaan, rata-rata manakah yang lebih tinggi. Data yang digunakan yakni data *posttest* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Analisis yang digunakan untuk menganalisis uji hipotesis adalah dengan bantuan *SPSS versi 26 for windows*. Pada uji *Independent sampel T-Test* dimulai dengan merumuskan hipotesis statistik yaitu:

1.  $H_a$ : terdapat perbedaan yang signifikan nilai peserta didik kelas V UPT SDN 064966 Medan ketika peneliti menggunakan Media *Comic Strip*.
2.  $H_0$ : Tidak terdapat perbedaan yang signifikan nilai peserta didik kelas V UPT SDN 064966 Medan ketika peneliti menggunakan Media *Comic Strip*.

Langkah-langkah uji *Paired sampel T-Test*, sebagai berikut:

- 1) Aktifkan program *SPSS versi 26,0 for windows*, masuk ke layar utama *SPSS*.
- 2) Mengisi kolom *variabel view*.
- 3) Input data nilai ke dalam data view.
- 4) Klik *analyze* kemudian pilih menu *compare means* lalu klik *Independent sampel T-test*.
- 5) Pindahkan variabel nilai total ke kolom test variabel.

- 6) Pindahkan variabel kelas ke kolom grouping variabel.
- 7) Klik Define Grou.
- 8) Isi Group 1 dengan angka 1 dan Group 2 dengan angka 2.
- 9) Klik *Continue*. Lalu klik *Ok*.

Klik uji pengampilan keputusan uji t:

- a. Nilai signifikasinya yaitu 5%
- b. Jika  $a \leq$  maka  $H_a$  diterima
- c. Jika  $a \geq$  maka  $H_a$  ditolak

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Deskripsi Hasil Penelitian**

Penelitian yang berjudul Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui mengetahui hasil belajar pada peserta didik khususnya pada mata pelajaran IPAS kelas V. Dengan menggunakan media *Comic Strip*. Dengan penelitian ini diharapkan peneliti akan mengetahui apakah ada pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar peserta didik pada pelajaran IPAS.

##### **4.1.1. Penggunaan Media *Comic Strip* Pada Mata Pelajaran IPAS**

Penggunaan Media *Comic Strip* dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem dilakukan melalui beberapa tahapan pada kelas eksperimen. Media ini disusun dengan mengintegrasikan materi ajar ke dalam alur cerita bergambar untuk mempermudah siswa memahami interaksi makhluk hidup. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, penggunaan media ini mampu meningkatkan antusiasme dan fokus siswa dalam mengikuti materi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media visual yang interaktif.

##### **4.1.2. Pengujian Prasyarat Data**

Sebelum melakukan penyebaran tes maka dilakukan terlebih dahulu validasi untuk melihat apakah tes tersebut dapat diujikan kepada peserta didik yang akan diberikan perlakuan yaitu peserta didik kelas V pada kelas eksperimen dan kontrol. Dalam hal ini tes *instrument* penelitian akan divalidasi dikelas VI-A dengan peserta didik jumlah 19 orang.

#### 4.1.2.1 Hasil Uji Validitas

Uji validitas dilakukan untuk melihat kevalidan butir soal yang diberikan kepada peserta didik. Uji validitas yang telah dilakukan adalah menggunakan 10 butir pilihan berganda, dengan bobot penilaian pada tes pilihan berganda ini jika jawaban yang dipilih benar dinilai 1 jika jawaban yang dipilih salah maka dinilai 0. Dari hasil uji validitas yang dilakukan terdapat 10 soal pilihan berganda yang valid dan sisanya tidak valid. Berdasarkan uji validitas yang telah dilakukan dengan menggunakan *software SPSS 26 for windows* dengan ketentuan apabila  $r\text{-hitung} > r\text{-tabel}$  pada ( $\alpha = 0,05$ ) dengan  $n = 27$ , maka soal dikatakan valid. Namun jika  $r\text{-hitung} < r\text{-tabel}$  maka soal dikatakan tidak valid. Berikut hasil pengujian validitas yang disajikan pada tabel 4.1 berikut:

**Tabel 4.1 Hasil Uji Validitas Instrumen Tes**

Soal	Pearson Correlation	Nilai Sig.	Keterangan
1	0,352	0,140	Tidak Valid
2	0,213	0,381	Tidak Valid
3	-0,538	0,017	Valid
4	0,500	0,029	Valid
5	0,454	0,051	Tidak Valid
6	0,222	0,362	Tidak Valid
7	-0,039	0,876	Tidak Valid
8	0,542	0,017	Valid
9	0,559	0,013	Valid
10	0,519	0,023	Valid
11	0,599	0,007	Valid

12	0,519	0,023	Valid
13	0,483	0,036	Valid
14	0,519	0,023	Valid
15	0,589	0,008	Valid

Berdasarkan data yang diperoleh dari uji validitas dengan menggunakan *SPSS 26 for windows* menyatakan bahwa hanya terdapat 10 soal yang valid sedangkan selebihnya tidak valid. Hal ini ditunjukkan dari nilai sig,  $<0,05$  maka *instrument* soal tersebut dapat dikatakan valid.

#### 4.1.2.2 Hasil Uji Realibitas

Berdasarkan hasil uji reliabilitas terhadap instrumen yang akan dipaparkan pada tabel 4.2 berikut ini.

**Tabel 4.2 Hasil Uji Realibitas**

<b>Reliability Statistics</b>	
Cronbach's Alpha	N of Items
.646	15

Dari data yang disajikan pada tabel diatas, data menunjukkan bahwa nilai Cronbach's Alpha  $0.646 > 0,60$ . Oleh karena itu, dapat dipastikan soal tersebut reliabel atau konsisten.

#### 4.1.3. Hasil Pengumpulan data *Pretest* Peserta Didik

##### 4.1.3.1 Hasil *Pretest* Peserta Didik Di Kelas Eksperimen

*Pre-test* dilakukan sebelum peserta didik kelas V melaksanakan pembelajaran menggunakan media *Comic Strip* terhadap hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS. Berikut disajikan dalam data tabel 4.3

**Tabel 4.3 Hasil Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Dikelas Eksperimen Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pre-test*)**

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Kurang	< 40	10	50%
2	Kurang	50-59	7	35%
3	Cukup	60-75	3	15%
4	Baik	76-85	0	0%
5	Sangat Baik	86-100	0	0%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel diatas, analisis deskriptif *persentase* menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 17 peserta didik (85%) yang memiliki hasil belajar dalam kategori rendah, yang terdiri dari kategori sangat kurang dan kurang. Selanjutnya, 3 peserta didik (15%) berada pada kategori cukup, dan tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori baik maupun sangat baik.

Rata-rata kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebesar 85% yang berada pada rentang nilai < 60, sehingga termasuk dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori rendah.

#### **4.1.3.2 Hasil *Pretest* Peserta Didik Di Kelas Kontrol**

*Pre-test* dilakukan sebelum peserta didik kelas V pada kelas kontrol diberikan pembelajaran menggunakan model pembelajaran konvensional. *Pretest* ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebelum diberikan perlakuan. Berikut disajikan dalam data tabel 4.4

**Tabel 4.4 Hasil Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Dikelas Kontrol Sebelum Diberikan Perlakuan (*Pretest*)**

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Kurang	< 40	14	63,64%
2	Kurang	50-59	6	27,27%
3	Cukup	60-75	2	9,09%
4	Baik	76-85	0	0%
5	Sangat Baik	86-100	0	0%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis deskriptif *persentase* menunjukkan bahwa dari 22 responden atau sampel, terdapat 20 peserta didik (90,9%) yang memiliki kemampuan berpikir kritis dalam kategori rendah, yang terdiri dari kategori sangat kurang dan kurang. Selanjutnya, 2 peserta didik (9,09%) berada pada kategori cukup, dan tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori baik maupun sangat baik.

Rata-rata hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan (*pretest*) sebesar 33,72 yang berada pada rentang nilai < 60, sehingga termasuk dalam kategori rendah. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa secara keseluruhan hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan masih berada pada kategori rendah.

#### **4.1.4. Hasil Uji Prasyarat**

Sebelum melakukan uji hipotesis, maka terlebih dahulu melakukan uji normalitas dan uji homogenitas bertujuan untuk melihat apakah data yang

diperoleh berdistribusi normal dan bersifat homogen atau tidak. Berikut disajikan data hasil uji normalitas dan uji homogenitas dengan bantuan *SPSS versi 26*.

#### 4.1.4.1 Uji Normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah dalam model *regresi variabel* terikat dan variabel bebas terhadap keduanya memiliki distribusi data yang normal atau tidak. Untuk melakukan uji normalitas ini, peneliti menggunakan bantuan aplikasi *SPSS for windows*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas adalah sebagai berikut:

- a) Jika sig. (*Signifikansi*) < 0.05, maka data distribusi tidak normal.
- b) Jika sig. (*Signifikansi*) > 0.05, maka data berdistribusi normal.

Berikut adalah hasil uji normalitas :

**Tabel 4.5 Normalitas Berdistribusi Kelas Kontrol Dan Kelas Eksperimen**  
**Tests of Normality**

	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test Kontrol	.133	20	.200*	.936	22	.204
Post Test Kontrol	.138	20	.200*	.955	22	.448
Pre Test Eksperimen	.188	20	.063	.939	20	.227
Post Test Eksperiment	.151	20	.200*	.971	20	.784

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan output hasil uji normalitas pada *Shapiro Wilk* tersebut dapat dilihat bahwa nilai signifikansi (Sig) untuk *Pretest Kelas* Kontrol  $0.204 > 0.05$ , *Postest* kelas kontrol  $0.448 > 0.05$ , *Pretest* kelas eksperimen  $0.227 > 0.05$ , *Postest* kelas eksperimen  $0.784 > 0.05$ , karena seluruh nilai sig > 0.05 maka dapat disimpulkan varian data kelas eksperimen dan data kelas kontrol berdistribusi normal.

Setelah diketahui bahwa sampel berasal dari populasi yang berdistribusi normal, maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji homogenitas

#### 4.1.4.2 Uji Homogenitas

Data dilakukan untuk melihat apakah data *homogeny* atau tidak atau sampel memiliki varian yang sama atau tidak. Dengan kata lain apakah sampel dapat mewakili populasi. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan uji *leven* dengan bantuan *SPSS for windows*.

Dasar pengambilan keputusan dalam uji homogenitas adalah:

- a) Jika nilai *Sig Based on mean*  $> 5\%$  (0.05) menunjukkan bahwa data homogen.
- b) Jika nilai *Sig Based on mean*  $< 5\%$  (0.05) menunjukkan bahwa data tidak homogen.

Hasil uji homogenitas data dapat dilihat pada tabel dibawah berikut:

**Tabel 4.6 Homogenitas Dua Varians Kelas Kontrol Dan Kelas Rksperimen**

		Test of Homogeneity of Variance			
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.641	1	40	.428
	Based on Median	.639	1	40	.429
	Based on Median and with adjusted df	.639	1	37.794	.429
	Based on trimmed mean	.630	1	40	.432

Tabel diatas menjelaskan bahwa nilai *signifikansi sig. Based on mean* sebesar  $0.428 > 0.05$ . berarti data yang digunakan oleh peneliti *homogenity*. Artinya sampel pada penelitian ini dapat mempresentasikan *sampel* dengan kata lain kesimpulan yang diambil dari *sampel* dapat mewakilkan kesimpulan untuk populasi.

#### 4.1.5. Hasil Pengumpulan Data *Post-test* Peserta Didik

##### 4.1.5.1 Hasil *Posttest* Peserta Didik Di Kelas Eksperimen

Berdasarkan hasil nilai *posttest* dapat diketahui bahwa pada kelas eksperimen yang berjumlah 20 peserta didik setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media *Comic Strip* dapat dilihat berdasarkan hasil analisis deskriptif presentase diperoleh hasil belajar peserta didik sebelum diberi perlakuan atau sesudah menggunakan Media *Comic Strip* pada tabel berikut.

#### 4.7 Hasil Analisis Hasil Belajar Peserta Didik Dikelas Eksperimen Sesudah Diberikan Perlakuan (*Post-test*)

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Kurang	< 40	0	0%
2	Kurang	50-59	0	0%
3	Cukup	60-75	5	25%
4	Baik	76-85	6	30%
5	Sangat Baik	86-100	9	45%
Jumlah			20	100%

Berdasarkan tabel diatas, hasil analisis deskriptif *persentase* menunjukkan bahwa dari 20 responden, terdapat 9 peserta didik (45%) yang memiliki hasil belajar dalam kategori sangat baik dan 6 peserta didik (30%) berada pada kategori baik. Sementara itu, 5 peserta didik (25%) berada pada ketegori cukup dan tidak terdapat peserta didik pada kategori kurang dan sangat kurang.

Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan pembelajaran (*posttest*) sebesar 82,9 yang berada pada rentang nilai 76-85 dengan

kategori baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan dan cenderung berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *Comic Strip* tersebut efektif dalam meningkatkan hasil belajar peserta didik mencapai kategori baik hingga sangat baik.

#### 4.1.5.2 Hasil *Posttest* Peserta Didik Di Kelas Kontrol

Pembelajaran di kelas kontrol yang berjumlah 22 peserta didik menggunakan model pembelajaran konvensional tanpa perlakuan khusus. Hasil analisis deskriptif *persentase* menunjukkan kemampuan berpikir kritis peserta didik sebelum dan sesudah mengikuti pembelajaran konvensional, yang selanjutnya disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 4.8 Hasil Belajar Peserta Didik Di kelas Kontrol Sesudah Diberikan Perlakuan (*Posttest*)**

No.	Kategori	Rentang Nilai	Frekuensi	Presentase
1	Sangat Kurang	< 40	12	54,5%
2	Kurang	50-59	6	27,2%
3	Cukup	60-75	4	18,3%
4	Baik	76-85	0	0%
5	Sangat Baik	86-100	0	0%
Jumlah			22	100%

Berdasarkan tabel di atas, hasil analisis deskriptif *persentase* menunjukkan bahwa dari 22 responden, terdapat 4 peserta didik (18,3%) yang memiliki hasil

belajar dalam kategori cukup, 6 peserta didik (27,2%) dalam kategori kurang, dan 12 peserta didik (54,5%) berada dalam kategori rendah, yang terdiri dari kategori kurang dan sangat kurang.

Rata-rata hasil belajar peserta didik setelah mengikuti pembelajaran konvensional (*post-test*) adalah sebesar 38,04. Nilai rata-rata tersebut berada pada rentang nilai  $< 40$  yang termasuk dalam kategori sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa secara keseluruhan, hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol atau pembelajaran konvensional masih cenderung rendah, di mana sebagian besar peserta didik (54,5%) masih berada pada kategori sangat kurang dan tidak ada satupun peserta didik yang mencapai kategori baik maupun sangat baik.

#### **4.1.6. Uji Hipotesis**

Setelah uji persyaratan penelitian yaitu uji normalitas dan uji homogenitas terpenuhi maka dapat dilanjutkan dengan uji hipotesis penelitian. Uji hipotesis digunakan untuk menguji hipotesis yang dirumuskan dan kemudian akan membawa kepada kesimpulan untuk menerima hipotesis atau menolak hipotesis.

Dasar penarikan kesimpulan berdasarkan hasil *output SPSS 26* yaitu:

- a) Jika nilai  $\text{Sig} < 0.05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima. Apakah  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima maka terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS

Adapun hasil *output* sebagai berikut:

**Tabel 4.9 Uji-t Kelas Kontrol dan Kelas Eksperimen**

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPAS	Equal variances assumed	.641	.428	-9.163	40	.000	-41.545	4.534	-50.710	-32.381
	Equal variances not assumed			-9.265	39.300	.000	-41.545	4.484	-50.613	-32.478

Berdasarkan tabel diatas nilai *signifikansi 2-sided eguel variance assumed* adalah  $0.000 < 0.05$  berdasarkan kriteria penguji maka  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima, ini menunjukkan bahwa terdapat Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS.

## 4. 2 Pembahasan Hasil Penelitian

### 4. 2. 1 Penggunaan Media *Comic Strip* Pada Mata Pelajaran IPAS

Penggunaan media *Comic Strip* dalam pembelajaran IPAS materi ekosistem dilakukan melalui beberapa tahapan pada kelas eksperimen. Media ini disusun dengan mengintegrasikan materi ajar ke dalam alur cerita bergambar untuk mempermudah siswa mamahami interaksi makhluk hidup. Berdasarkan observasi selama proses pembelajaran, penggunaan media ini mampu

meningkatkan antusiasme dan fokus siswa dalam mengikuti materi dibandingkan dengan pembelajaran tanpa media visual yang interaktif.

#### **4. 2. 2 Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas Kontrol**

Sebelum dilakukan pembelajaran, peserta didik pada kelas kontrol terlebih dahulu diberikan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan berupa pembelajaran konvensional. Peserta didik diberikan waktu untuk mengerjakan soal yang telah disusun oleh peneliti.

Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas kontrol yang berjumlah 22 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata kemampuan berpikir kritis sebesar 33,72 yang berada pada rentang nilai  $< 60$  dan termasuk dalam kategori rendah. Hasil analisis deskriptif *persentase* menunjukkan bahwa sebanyak 20 peserta didik (90,9%) berada pada kategori rendah, yang terdiri dari kategori kurang dan sangat kurang. Sementara itu, sebanyak 2 peserta didik (9,09%) berada pada kategori cukup, dan tidak terdapat peserta didik pada kategori baik maupun sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik pada kelas kontrol sebelum pembelajaran juga masih tergolong rendah.

Setelah dilakukan pembelajaran menggunakan metode konvensional, peserta didik pada kelas kontrol diberikan soal *posttest* untuk mengetahui perubahan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil *posttest*, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 38,04, yang berada pada rentang nilai 40-59 dengan kategori kurang.

Hasil analisis deskriptif *persentase* menunjukkan bahwa terdapat 4 peserta didik (18,3%) yang memiliki hasil belajar dalam kategori cukup, 6 peserta didik (27,2%) dalam kategori kurang, dan 12 peserta didik (54,5%) berada dalam kategori rendah, yang terdiri dari kategori kurang dan sangat kurang. Hasil ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat sedikit peningkatan hasil belajar peserta didik, namun pembelajaran konvensional belum mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara optimal.

#### **4. 2. 3 Hasil Belajar Peserta Didik Di Kelas Eksperimen**

Sebelum diberikan perlakuan, peserta didik terlebih dahulu diberikan soal *pretest*. *Pretest* bertujuan untuk mengetahui kemampuan awal hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran IPAS sebelum diterapkannya Pembelajaran menggunakan media *Comic Strip*. Peserta didik diberikan waktu untuk mengerjakan soal sesuai dengan ketentuan yang telah ditetapkan oleh peneliti.

Berdasarkan hasil *pretest* pada kelas eksperimen yang berjumlah 20 peserta didik, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar peserta didik sebesar 85,0, yang berada pada rentang nilai  $< 60$  dan termasuk dalam katageri rendah. Hasil analisis deskriptif *persentase* menunjukkan bahwa sebanyak 17 peserta didik (85%) berada dalam kategori rendah, yang terdiri dari kategori sangat kurang dan kurang. Sementara itu, 3 peserta didik (15%) berada pada kategori cukup, dan tidak terdapat peserta didik yang berada pada kategori baik maupun sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa hasil belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan masih belum berkembang secara optimal.

Setelah diberikan perlakuan dengan menggunakan Media Pembelajaran *Comic Strip*, peserta didik kembali diberikan soal *posttest* untuk mengetahui peningkatan hasil belajar peserta didik. Berdasarkan hasil *posttest* pada kelas eksperimen, diperoleh nilai rata-rata hasil belajar sebesar 82,9 yang berada pada rentang nilai 76-85 dengan kategori baik.

Hasil analisis deskriptif *persentase* menunjukkan bahwa terdapat 9 peserta didik (45%) yang memiliki hasil belajar dalam kategori sangat baik dan 6 peserta didik (30%) berada pada kategori baik. Sementara itu, hanya terdapat 5 peserta didik (25%) berada pada kategori cukup dan tidak terdapat peserta didik pada kategori kurang dan sangat kurang. Hal ini menunjukkan bahwa setelah diterapkannya Pembelajaran menggunakan Media *Comic Strip*, hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan yang cukup signifikan dan cenderung berada pada kategori baik.

#### **4. 2. 4 Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS**

Berdasarkan hasil penelitian yang telah diperoleh, maka peneliti dapat menjawab rumusan masalah ketiga, yaitu terdapat pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS. Hal ini dapat dilihat dari perbandingan nilai rata-rata *posttest* antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kelas eksperimen memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 82,9, sedangkan kelas kontrol memperoleh nilai rata-rata *posttest* sebesar 38,04, dimana  $82,9 > 38,04$ . Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan berpikir kritis peserta didik yang mengikuti pembelajaran menggunakan Media *Comic Strip*

lebih tinggi dibandingkan peserta didik yang mengikuti pembelajaran konvensional.

Selain itu, hasil uji hipotesis menggunakan uji *Independent Samples t-test* menunjukkan nilai signifikansi (*Sig. 2-tailed*) sebesar  $0,000 < 0,05$ , sehingga dapat disimpulkan bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_o$  ditolak. Dengan demikian, terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan berpikir kritis peserta didik pada kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa Penggunaan Media *Comic Strip* berpengaruh secara signifikan terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS, serta lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran konvensional dalam meningkatkan kemampuan berpikir kritis peserta didik

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### 5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka dapat disimpulkan bahwa:

1. Penggunaan media *comic strip* pada pembelajaran IPAS kelas V dilaksanakan dengan baik melalui tahapan penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar yang menarik. Penggunaan media ini mampu meningkatkan perhatian, minat, dan keaktifan peserta didik selama proses pembelajaran dibandingkan dengan pembelajaran konvensional.
2. Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V sebelum diberikan perlakuan tergolong rendah dengan nilai rata-rata *pretest* di kelas control sebesar 33,72, sedangkan pada kelas eksperimen sebelum diberikan perlakuan dengan nilai rata-rata *pretest* sebesar 35,0. Namun setelah diberikan perlakuan, hasil belajar siswa pada kelas eksperimen mengalami peningkatan yang signifikan sebesar 82,9 dibandingkan dengan kelas kontrol sebesar 38,72 yang menggunakan metode pembelajaran biasa.
3. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media *comic strip* terhadap hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPAS kelas V. Hal ini dibuktikan melalui hasil uji hipotesis (uji-t) sebesar  $0,000 < 0,05$  yang menunjukkan bahwa nilai signifikansi memenuhi kriteria penerimaan hipotesis alternatif ( $H_a$ ), sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media *comic strip* efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa.

## 5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan hasil analisis data dan pembahasan pada penelitian ini, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

### 1. Bagi Guru

Guru disarankan untuk menerapkan model pembelajaran yang inovatif dan kontekstual guna menstimulus hasil belajar peserta didik. Salah satu metode pembelajaran yang dapat digunakan adalah Penggunaan Media *Comic Strip*, karena terbukti mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran IPAS.

### 2. Bagi Sekolah

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penerapan berbagai model pembelajaran inovatif sebagai referensi dalam proses pembelajaran, serta menyediakan fasilitas pendukung yang memadai agar pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran di sekolah.

### 3. Bagi Peneliti Selanjutnya

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi bagi peneliti selanjutnya untuk melakukan penelitian lebih lanjut terkait penerapan Penggunaan Media *Comic Strip* atau model pembelajaran lainnya, baik pada mata pelajaran yang berbeda maupun jenjang pendidikan yang berbeda, guna memperoleh hasil penelitian yang lebih komprehensif.

## DAFTAR PUSTAKA

- Astari, D. J., Hutabarat, E. M., Tampubolon, D. H., Panjaitan, N., Salsya, N., Lubis, A., Inggris, P. B., & Medan, U. N. (2025). *Hubungan antara Faktor-Faktor yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Kelas 9 di SMPN 27 Medan*. 9(2019), 11293–11299.
- Azharul Fuaddi, Syawaluddin, Deslita, Ikrar Dinata, Jekis Wardi, R. W. (2025). *No Title*. 2(3), 278–282.
- Bayhaqi, H. N., & Darmawan, D. (2023). *At-Taqaddum Factors Influencing Student Learning Outcomes : Teacher Competence , Learning Environment , and Learning Stress*. <https://doi.org/10.21580/at.v17i1.26791>
- Dedi Saputra, Wildana Wargadinata, S. F. (2025). 3 1.2.3. 10, 399–408.
- Erliana Dwi Mutiara, Desy Safitri, S. (2024). *Mutiara*. 2(2), 43–54.
- Esti Lestari, S. S. (2025). *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*. 10.
- Febriyanti, D. D., Parmiti, D. P., & Sudarma, I. K. (2021). *Media Komik Strip pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Kelas V Sekolah Dasar*. 2, 29–37.
- Hilalliyah, U. F. (2022). *PENGGUNAAN MEDIA KOMIK STRIP DALAM PEMBELAJARAN MENCERITAKAN KEMBALI ISI CERITA FABEL PADA SISWA KELAS VII-D SMP NEGERI 2 BALEN* Ulfa Fuad Hilalliyah Mintowati Abstrak. 89–101.
- Kiki Rizki, Endang Eidi Winarni, I. K. (2022). *Pengembangan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran IPA Materi Pemanfaatan Kekayaan Alam di Indonesia pada Kelas IV MIN 5 Bengkulu Tengah*. 5(2), 229–237.
- Lubis, L. H., Febriani, B., Yana, R. F., & Darajat, M. (2023). *The Use of Learning Media and its Effect on Improving the Quality of Student Learning Outcomes*. 3(2), 7–14.
- Made, P., Angga, W., Studi, P., Pendidikan, T., & Ganesha, U. P. (2020). *E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia*. 8, 93–106.
- Maulana, U. I. N., Ibrahim, M., Mahmoud, F., & Ibrahim, A. (2025). *PERCEPTION OF UNISMA STUDENTS ON AUDIO-VISUAL TEACHING MATERIALS IN QIRO ' AH LEARNING : A STUDY BASED ON MAYER ' S*. 527–543. <https://doi.org/10.30868/ei.v14i001.9294>

- Miatun Ramadhani, Muhammad Tahir, Lalu Wira Zain Amrullah, M. E. (2025). *PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN IPA BERBANTUAN KOMIK TERHADAP PEMAHAMAN KONSEP IPA PESERTA DIDIK KELAS IV SDN 37 CAKRANEGARA*. 10.
- Mutiara, P., Diliya, V., & Jampel, I. N. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Strip Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar*. 5(2), 185–193.
- Nasution, A. S. (2025). *Pengembangan Media Komik Strip Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Berfikir Kronologis*. 9, 2975–2982.
- Nuraini. (2025). *Penerapan Media Komik Strip untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Berdasarkan Teori Kognitif*. 4(2), 10599–10603.
- Nurseto, T. (n.d.). *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik – Tejo Nurseto*. 19–35.
- Pendidikan, S., Sekolah, G., Tadulako, U., & Tengah, S. (2025). *PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT Salah satu bentuk*. 9(2), 617–634. <https://doi.org/10.26811/didaktika.v9i2.1808>
- Prayoga, D. S. (2020). *Teknik membuat komik strip digital*. 04(02), 87–95.
- Prihaten Maskhuliah, Vera Ayu Vidiyanti, Ayu Dwi Jayanti M. Putri, Mawar Wailusu, Zulfadli, S. S. (2025). *Hipotesis Penelitian Dalam Statistik Manajemen Pendidikan : Konsep ,. 1*, 425–433.
- Rosalina, A., Aka, K. A., & Handayani, A. D. (n.d.). *Media E-Comic Strip Pada Materi Teks Narasi Siswa*. 184–190.
- Sari, D. M., Yulaini, E., & Utomo, B. (2025). *Pengaruh Lingkungan Belajar Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran IPAS Kelas IV SD Negeri 230 Palembang Prodi Pendidikan Geografi , Universitas PGRI Palembang , Indonesia*. 5(3), 791–796.
- Sari, N., & Ratu, T. (2021). *Pengembangan Media Komik Bermuatan IPA Berbasis Model Inkuiri Terbimbing dalam Meningkatkan Motivasi Siswa Sekolah Dasar Nursina Sari 1 □ , Tursina Ratu 2*. 5(6), 6185–6195.
- Sovia Lidiya, Trisna Helda, I. N. (2025). *1 , 2 , 3 1*. 10(September).
- Theopilus C. Motos, Hamna, K. (2022). *Teknologi Pendidikan Madako Jurnal*. 1–17.

# LAMPIRAN

## Lampiran 1. Modul Ajar

### A. Identitas dan Informasi Umum

Kode ATP Acuan:	-
Penyusun:	Rosa Melinda
Jenjang Sekolah:	Sekolah Dasar
Fase/Kelas:	C/V
Mata Pelajaran:	IPAS
BAB:	2 (Harmoni Dalam Ekosistem)
Topik:	A (Memakan dan Dimakan)
Elemen:	Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial, Memakan dan Dimakan
Capaian Pembelajaran:	Peserta didik mampu menyelidiki bagaimana hubungan saling ketergantungan antar komponen biotik 59biotic dapat memengaruhi kestabilan suatu ekosistem di lingkungan sekitarnya.
Kompetensi Awal:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik dapat mengetahui bahwa makhluk hidup memerlukan makanan</li> <li>• Peserta didik memahami beragam rantai makanan pada makhluk hidup.</li> </ul>
Alokasi Waktu:	2 JP (2 X 35 Menit)
Profil Pancasila:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Beriman, Bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa</li> <li>• Berfikir Kritis</li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Mandiri</li> <li>• Kreatif</li> <li>• Gotong Royong</li> <li>• Kebhinekaan Global</li> </ul>
Target Peserta Didik:	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Reguler</li> </ul>
Model Pembelajaran:	Tatap Muka, 16 Pesera Didik
Pendekatan Pembelajaran:	Pendekatan TARL (Teaching at the Right Level)
Model Pembelajaran yang Digunakan	Problem Based Learning
Metode Pembelajaran:	Ceramah, Tanya jawab, Diskusi, presentasi, Penugasan
Sarana dan Prasarana:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Sumber Belajar : Bahan Ajar, internet</li> <li>2. Media Pembelajaran : Comic Strip tentang Ekosisrem, Video Pembelajaran.</li> <li>3. Alat : Laptop, LCD Proyektor, speaker</li> </ol>
Sumber Belajar:	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Buku siswa Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, 2021 Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial Untuk SD Kelas V.</li> <li>2. Video pembelajaran Topik memakan dan di makan</li> <li>3. Power Point (PPT)</li> </ol>

## B. LANGKAH – LANGKAH PEMBELAJARAN

TUJUAN PEMBELAJARAN : <i>(TP berdasarkan CP)</i>
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk rantai makanan.</li> <li>2. Peserta didik dapat menganalisis peran makhluk hidup pada rantai makan.</li> <li>3. Peserta didik dapat membuat rantai makanan sederhana pada suatu ekosistem.</li> </ol>
TUJUAN PEMBELAJARAN HARIAN
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Dengan melihat Video pembelajaran dan membaca Comic Strip pembelajaran Ekosistem peserta didik dapat menganalisis hubungan antar makhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk rantai makanan dengan benar .</li> <li>2. Dengan kegiatan diskusi kelompok peserta didik dapat membuat rantai makanan sederhana pada suatu ekosistem dengan benar.</li> <li>3. Melalui Media pembelajaran peserta didik dapat menganalisis peran makhluk hidup pada suatu ekosistem dalam bentuk rantai makanan dengan benar.</li> </ol>
PEMAHAMAN BERMAKNA
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik dapat menentukan antar makhluk yang berkaitan tentang makanan dalam bentuk rantai makanan dengan tepat</li> <li>2. Peserta didik dapat menganalisis peran makhluk hidup pada rantai makanan dengan baik.</li> <li>3. Peserta didik dapat menunjukkan contoh rantai makanan dalam suatu ekosistem rantai makanan dengan baik.</li> </ol>
PERTANYAAN PEMATIK
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Apakah makhluk hidup dalam suatu ekosistem saling berkaitan satu sama lain?</li> <li>2. Apa yang kalian ketahui tentang rantai makanan?</li> <li>3. Coba amati lingkungan sekitar ! bagaimana cara makhluk hidup memperoleh energi?</li> </ol>

RENCANA ASESMEN				
Tujuan Pembelajaran	Ranah	Bentuk Instrumen	Instrument	Teknik
Melalui penjelasan guru peserta didik dapat menentukan hubungan antar makhluk hidup.  <i>(C4 menganalisis)</i>	Kognitif	Tes	Tes Tertulis	Soal Pilihan berganda
Dengan kegiatan diskusi kelompok peserta didik dapat membuat rantai makanan sederhana pada suatu ekosistem dengan benar. <i>(C6 mencipta)</i>	Kognitif	Tes	Rubik	Ujuk kerja
Melalui kegiatan presentasi kelompok peserta didik dapat menunjukkan contoh rantai makanan dalam suatu ekosistem <i>(P3-keterampilan)</i>	Afektif	Nontes	Rubik	Ujuk kerja

### C. URUTAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

TAHAP	PENDAHULUAN	MUATAN INOVATIF (TPACK, Profil pancasila, 4C)	ESTIMASI WAKTU
Pendahuluan	1. peserta didik menjawab salam dari guru dan salah satu peserta didik memimpin bacaan doa sebelum pembelajaran di mulai	Religius, beriman bertakwa kepada tuhan yang maha esa	10 Menit
	2. peserta didik di tanyakan kabar dan guru mengecek kehadiran peserta didik	Disiplin	
	3. Peserta didik dan guru menyanyikan lagu” Indonesia Raya :	Berkebhinekaan Global	
	4. peserta didik dan guru melakukan ice breaking sebelum memulai materi pembelajaran	<i>Collaboration</i>	

	<p>5. Guru melakukan apersepsi dengan bertanya kepada peserta didik dengan dan bertanya kepada peserta didik yang akan di pelajari dengan pemahaman yang sebelumnya sudah di pelajari oleh peserta didik:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pematik dan di hubungkan dengan materi:</li> <li>• Apakah makhluk hidup dalam suatu ekosistem saling berkaitan satu sama lain?</li> <li>• Apa yang kalian ketahui tentang rantai makanan? Coba amati lingkungan sekitar ! bagaimana cara makhluk hidup memperoleh energi.</li> </ul>	<p>Mandiri</p> <p><i>Critical thinking</i></p>	
	<p>6. Peserta didik memperhatikan guru menyampaikan materi dan tujuan pembelajaran pada pertemuan</p>	<p><i>Communication</i></p>	
<p>Kegiatan Inti</p>	<p><b>Sintaks 1: Orientasi Peserta</b></p>		<p>50 menit</p>

	<b>Didik Pada Masalah</b>		
	1. Peserta didik menyimak guru saat menyampaikan materi mengenai rantai makanan	<i>Communication</i>	
	2. Peserta didik menyimak dan melihat media Comic Strip tentang rantai makanan.	<i>Communication</i>	
	3. Guru memberikan beberapa pertanyaan pemantik kepada peserta didik: <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mengapa tikus makan padi? Ular makan tikus? Burung elang makan ular?</li> <li>• Apa yang terjadi jika makhluk hidup tersebut tidak saling memakan?</li> </ul>	<i>Critical thinking</i>	
	<b>Sintaks 2 : Mengorganisasi Peserta didik</b>		
	4. Peserta didik dibagi menjadi beberapa kelompok berdasarkan kesiapan belajarnya Kelompok 1 : Peserta	<i>PK</i> <i>Collaborations</i>	

	<p>didik membuat rantai makanan dari bahan LKPD yang telah di sediakan</p> <p>Kelompok 2 : Peserta didik membuat rantai makanan dari video yang telah di sediakan.</p> <p>Kelompok 3 : Peserta didik membuat rantai makanan sesuai dengan video yang telah di amati.</p>		
	5. Peserta didik menerima LKPD untuk di selesaikan bersama kelompoknya	<i>Critical Thinking Collaboratios</i>	
	6. Peserta didik memperhatikan saat guru menjelaskan cara pengisian LKPD		
	<b>Sintaks 3 : membimbing Peserta didik</b>		
	7. Peserta didik secara berkelompok berdiskusi untuk menyelesaikan LKPD yang telah di berikan oleh guru	<i>Critical thinking</i>	

	8. Peserta didik menuliskan jawaban pada lembar LKPD yang telah di sediakan oleh guru	<i>Critical Thinking</i>	
	9. Peserta didik di bimbing oleh guru dalam melakukan diskusi	<i>Collaboration</i>	
	<b>Sintaks 4 : Mengembangkan dan Menyajikan karya</b>		
	10. Peserta didik bersama kelompoknya melakukan presentasi di depan kelas	<i>Critical thinking</i> <i>Collaboration</i>	
	11. Peserta didik melakukan presentasi dengan urutan nomor dengan cara cabut nomor yang di wakikan salah satu dari kelompok mereka	<i>Communication</i>	
	<b>Sintaks 5 : Menganalisis dan mengevaluasi proses pemecahan masalah</b>		
	12. Peserta didik hasil menyampaikan presentasi kemudian guru memberikan peluang kepada kelompok lain untuk melakukan Tanya	<i>Collaboration</i> <i>Communication</i>	

	jawab kepada teman yang presentasi		
	13. Peserta didik melakukan evaluasi pekerjaan kelompok bersama dengan guru dan melakukan ice breaking di 68biotic oleh guru	<i>Collabotarion</i>	
Penutup	1. peserta didik dan guru menyimpulkan materi pembelajaran yang dilakukan pada hari ini	<i>Communication</i>	10 menit
	2. peserta didik dan guru melakukan refleksi <ul style="list-style-type: none"> <li>• bagaimana pembelajaran hari ini ? apakah menyenangkan?</li> <li>• Coba kalian berikan bintang berapa yang kalian berikan untuk materi kali ini?</li> </ul>	<i>Communication</i>	
	3. Peserta didik mendengarkan guru mengenai aktifitas	CK	

	pembelajaran berikutnya		
	4. Guru menunjuk salahsatu peserta didik untuk memimpin doa sebelum pulang dan guru menutup pembelajaran dengan salam.	Beriman dan bertakwa kepada Tuhan Ynag Maha Esa	

#### D. PENGAYAAN KOMPONEN LAIN, REMEDIAL, DAN REFERENSI

PENGAYAAN DAN REMEDIAL
<p>1. Kegiatan Remedial : Peserta didik yang hasil belajarnta belum mencapai target guru di lakukan pengulangan materi dengan pendekatan individual dan memberikan tugas secara individual tambahan untuk memperbaiki nilai pembelajaran peserta didik yang bersangkutan.</p> <p>a. Meminta peserta didik untu menuliskan peran makhluk hidup dalam rantai makanan</p> <p>b. Meminta peserta didik menuliskan rantai makanan yang mereka ketahui</p> <p>2. Kegiatan Pengayaan : Peserta didik yang daya ingat dan daya kerjanya tinggi dari peserta didik lain, guru memberikan tugas pengayaan yang lebih menantang dan memperkuat daya serapnya terhadap materi yang di pelajari</p> <p>a. Meminta peserta didik untuk menjelaskan peran makhluk hidup dalam rantai makanan dan membuat satu rantai makanan yang di ketahuinya</p>

<b>KOMPONEN LAMPIRAN</b>
<ol style="list-style-type: none"><li>1. Lampiran 1 Asesmen Pengayaan dan Remedial</li><li>2. Lampiran 2 Instrument Penilaian</li><li>3. Lampiran 3 Lembar Kerja Peserta Didik</li><li>4. Lampiran 4 Bahan Ajar</li><li>5. Lampiran Media</li></ol>
<b>GLOSARIUM</b>
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>
Kementrian Pendidikan, Kebudayaan, Rised, dan Teknologi Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan Pusat Perbukuan. 2021. <i>Ilmu pengetahuan Alam dan Sosial, Untuk SD kelas V</i> . Jakarta Timur : Pusat Pembukuan Badan Standar Kurikulum dan Asesmen Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan teknologi.

Mengetahui  
Kepala Sekolah

NIP.

Penyusun

Rosa Melinda

NPM.2202090082

**Lampiran 2. Lembar Soal Tes Hasil Belajar Peserta Didik Sebelum Uji****Validitas****SOAL INSTRUMEN PENILAIAN**

Nama :  
Kelas :  
Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial  
Materi : Ekosistem

Berilah tanda silang (X) pada huruf **a, b, c, atau d** di depan jawaban yang paling tepat !

1. Ekosistem adalah ...
  - a. Kumpulan hewan di suatu tempat
  - b. Hubungan antara makhluk dengan lingkungannya
  - c. Tempat hidup tumbuhan
  - d. Lingkungan tanpa makhluk
  
2. Ilmu yang mempelajari hubungan antara makhluk hidup dan lingkungannya di sebut ...
  - a. Biologi
  - b. Geologi
  - c. Ekologi
  - d. Zoologi
  
3. Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...
  - a. Air
  - b. Batu
  - c. Cahaya matahari
  - d. Hewan
  
4. Berikut ini yang termasuk komponen abiotic adalah ...
  - a. Tumbuhan

- b. Manusia
  - c. Udara
  - d. Jamur
5. Kelompok komponen biotik ditunjukkan oleh ...
- a. Tanah, air, batu
  - b. Matahari, udara, pasir
  - c. Hewan, tumbuhan, manusia
  - d. Cahaya, air, angin
6. Fungsi air bagi makhluk dalam ekosistem adalah ...
- a. Sumber cahaya
  - b. Tempat berlindung
  - c. Sumber kehidupan
  - d. Penghasil oksigen
7. Tanah termasuk komponen abiotik karena ...
- a. Tidak dapat bergerak
  - b. Tidak bernapas
  - c. Tidak hidup
  - d. Tidak membutuhkan air
8. Contoh ekosistem buatan adalah...
- a. Hutan
  - b. Laut
  - c. Sungai
  - d. Sawah
9. Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...

- a. Air
  - b. Laut
  - c. Darat
  - d. Buatan
10. Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...
- a. Simbiosis
  - b. Rantai makanan
  - c. Ekosistem
  - d. Populasi
11. Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...
- a. Berkurang
  - b. Tetap
  - c. Punah
  - d. Bertambah
12. Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...
- a. Ekosistem seimbang
  - b. Banjir dan longsor
  - c. Udara bersih
  - d. Tanah subur
13. Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah...
- a. Menebang pohon sembarangan
  - b. Berburu hewan langka
  - c. Melakukan reboisasi
  - d. Hmembuang limbah ke laut
14. Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...

- a. Hidup lebih nyaman
- b. Tetap seimbang
- c. Terganggu kelangsungan hidupnya
- d. Berkembang pesat

15. Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...

- a. Produsen
- b. Konsumen
- c. Pengurai
- d. Predator

**Lampiran 3. Lembar Soal Tes Hasil Belajar Peserta Didik Setelah Uji****Validitas****Nama :****Kelas :**

1. Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...
  - a. Air
  - b. Batu
  - c. Cahaya matahari
  - d. Hewan
2. Berikut ini yang termasuk komponen abiotic adalah ...
  - a. Tumbuhan
  - b. Manusia
  - c. Udara
  - d. Jamur
3. Contoh ekosistem buatan adalah ...
  - a. Hutan
  - b. Laut
  - c. Sungai
  - d. Sawah
4. Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...
  - a. Air
  - b. Laut
  - c. Darat
  - d. Buatan
5. Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...
  - a. Simbiosis
  - b. Rantai makanan
  - c. Ekosistem
  - d. Populasi
6. Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...

- a. Berkurang
  - b. Tetap
  - c. Punah
  - d. Bertambah
7. Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...
- a. Ekosistem seimbang
  - b. Banjir dan longsor
  - c. Udara bersih
  - d. Tanah subur
8. Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...
- a. Menebang pohon sembarangan
  - b. Berburu hewan langka
  - c. Melakukan reboisasi
  - d. Membuang limbah kelaut
9. Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup didalamnya akan ...
- a. Hidup lebih nyaman
  - b. Tetap seimbang
  - c. Terganggu kelangsungan hidupnya
  - d. Berkembang pesat
10. Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...
- a. Produsen
  - b. Konsumen
  - c. Pengurai
  - d. Predator

#### Lampiran 4. Lembar Validasi Instrumen

### LEMBAR VALIDASI INSTRUMEN

#### PENGARUH PENGGUNAA MEDIA COMIC STRIP TERHADAP HASIL BELAJAR SISWA PADA PELAJARAN IPAS

##### A. Identitas

Mata Pelajaran : Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosil  
 Sasaran : Peserta Didik  
 Peneliti : Rosa Melinda  
 Judul Penelitian : Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip  
 Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS

##### B. Tujuan

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengukur kevalidan isi instrument dengan Judul Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS.

##### C. Petunjuk

1. Bapak/Ibu diminta memberikan penilaian dengan cara memberikan tanda (✓) pada kolom yang tersedia.
2. Jika ada yang perlu dikomentari, dapat ditulis pada lembar komentar/saran/langsung dilembar observasi ini.
3. Angka-angka yang terdapat pada kolom yang dimaksud berarti :  
 4 = Sangat Baik  
 3 = Baik  
 2 = Cukup  
 1 = Kurang

No.	Aspek Penelitian	Skor Penelitian			
		1	2	3	4
<b>Bentuk</b>					
1.	Kesesuaian bentuk fisik komik dengan karakteristik anak.				
2.	Ketetapan ukuran komik.				
3.	Ketetapan ukuran ketebalan komik.				
4.	Ketetapan komposisi ukuran gambar dengan ukuran komik.				
<b>Tekstur</b>					

5.	Ketetapan jenis kertas yang digunakan				
6.	Keawetan bahan yang digunakan.				
<b>Gambar</b>					
7.	Kejelasan gambar.				
<b>No.</b>	<b>Aspek Penelitian</b>	<b>Skor Penelitian</b>			
		<b>1</b>	<b>2</b>	<b>3</b>	<b>4</b>
8.	Kesesuaian gambar dengan materi				
<b>Warna</b>					
9.	Ketetapan pemilihan warna pada latar belakang				
10.	Keserasian warna dengan karakteristik peserta didik.				
11.	Keserasian warna tulisan dengan latar belakang.				
<b>Teks</b>					
12.	Ketetapan pemilihan jenis huruf.				
13.	Ketetapan pemilihan ukuran huruf.				
14.	Ketetapan pemilihan warna huruf.				
15.	Ketetapan komposisi teks dalam komik.				
16.	Ketetapan jarak teks dengan gambar.				
<b>Penggunaan Media</b>					
17.	Kepraktisan penggunaan media komik.				

Komentar dan Saran :

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....  
Kesimpulan :

Berdasarkan penilaian tersebut, mohon validator untuk memberikan Kesimpulan dengan melingkari salah satu nomor sesuai dengan pendapat validator:

1. Valid untuk diuji coba tanpa revisi.
2. Valid untuk diuji coba dengan revisi sesuai saran.
3. Tidak/belum valid untuk diuji cobakan.

Medan, November 2025

Validator

( )

**Lampiran 5. Hasil Uji Validitas**

Nomor Urut Siswa	Nomor Soal															Total
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	0	0	0	0	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	15
2	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
3	1	0	0	0	1	1	0	1	0	1	0	1	1	1	0	12
4	1	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
5	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	16
6	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	1	1	0	1	0	14
7	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	0	1	1	1	1	13
8	1	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	1	1	1	0	16
9	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	0	0	14
10	0	0	0	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	0	15
11	0	1	0	0	0	0	0	1	1	1	0	1	0	1	0	13
12	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	0	1	1	1	0	18
13	1	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
14	1	0	0	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	0	16
15	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	22
16	0	0	1	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	19
17	1	0	0	0	1	1	0	1	1	1	1	1	1	1	1	20
18	0	0	0	0	0	1	0	0	1	1	0	1	1	1	1	14
19	1	1	1	0	0	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	9







soal_13	Pearson Correlation	.286	-.664*	-.050	.267	.179	.839*	-.130	.130	-.015	.456*	.205	.456*	1	.244	.440	.483*
	Sig. (2-tailed)	.236	.002	.839	.270	.464	.000	.595	.595	.950	.049	.401	.049		.315	.059	.036
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
soal_14	Pearson Correlation	.018	-.441	-.244	.177	.293	-.149	-.322	.322	.184	.687*	.136	.687*	.244	1	.293	.484*
	Sig. (2-tailed)	.941	.059	.315	.468	.224	.544	.179	.179	.450	.001	.579	.001	.315		.224	.036
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
soal_15	Pearson Correlation	.169	-.293	.344	.344	.136	.369	-.077	-.215	.268	.201	.121	.201	.440	.293	1	.589**
	Sig. (2-tailed)	.490	.224	.149	.149	.578	.120	.754	.376	.268	.409	.623	.409	.059	.224		.008
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19
Total	Pearson Correlation	.352	-.538*	.213	.500*	.454	.222	-.039	.542*	.559*	.519*	.599*	.519*	.483*	.484*	.589*	1
	Sig. (2-tailed)	.140	.017	.381	.029	.051	.362	.876	.017	.013	.023	.007	.023	.036	.036	.008	
	N	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19	19

\*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

\*\*. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

## Lampiran 6. Uji Reabilitas

### Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	19	100.0
	Excluded <sup>a</sup>	0	.0
	Total	19	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

### Reliability Statistics

Cronbach's	
Alpha	N of Items
.646	15

### Lampiran 7. Uji Normalitas

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup>			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre Test Kontrol	.133	20	.200*	.936	22	.204
Post Test Kontrol	.138	20	.200*	.955	22	.448
Pre Test Eksperimen	.188	20	.063	.939	20	.227
Post Test Eksperiment	.151	20	.200*	.971	20	.784

\*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

### Lampiran 8. Uji Homogenitas

#### Test of Homogeneity of Variance

		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Nilai	Based on Mean	.641	1	40	.428
	Based on Median	.639	1	40	.429
	Based on Median and with adjusted df	.639	1	37.794	.429
	Based on trimmed mean	.630	1	40	.432

### Lampiran 9. Uji Hipotesis

		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Hasil Belajar IPAS	Equal variances assumed	.641	.428	-9.163	40	.000	-41.545	4.534	50.710	32.381
	Equal variances not assumed			-9.265	39.300	.000	-41.545	4.484	50.613	32.478

**eLampiran 10. Data Nilai *Pretest* Kelas Eksperimen**

No.	Nama Responden	Nomor Soal										Jumlah	Nilai Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abib Barkah	0	0	1	1	1	0	1	0	0	1	5	50
2	Agnes Mona	0	0	1	0	0	1	0	0	1	0	3	30
3	Albaihaqi	1	0	1	1	0	1	1	0	1	0	6	60
4	Alif Syahputra	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	2	20
5	Alvino Kenneth	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	10
6	Bilqis Cahaya	0	1	1	1	0	0	1	0	1	1	6	60
7	Clarie Thantie	1	0	1	1	0	0	1	0	1	0	5	50
8	Dzikri Maulana	0	1	0	1	0	0	1	0	0	1	4	40
9	Farel Utama	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	10
10	Gilbert Giovani	1	0	1	0	0	0	1	0	1	1	5	50
11	Keysa Fania	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	20
12	M. Lutfhi	1	0	1	1	0	0	0	0	0	0	3	30
13	Marsha Asyffah	0	0	1	1	0	0	1	1	0	0	4	40
14	Michael Becthoni	1	1	0	1	0	0	1	0	0	0	4	40
15	Michael Candra	0	1	0	0	1	1	1	1	0	0	5	50
16	Naomi Aulia	1	1	0	0	0	1	1	1	0	0	5	50
17	Putri Ekklesia	0	0	1	1	0	0	0	1	1	1	5	50
18	Razaq Laksamana	0	1	1	0	0	0	0	1	0	1	4	40
19	Reynaldi	0	1	0	0	1	1	0	0	1	1	5	50
20	Selpie Olivia	0	0	1	0	0	1	0	0	1	1	4	40

**Lampiran 11. Data Nilai *Postest* Kelas Eksperimen**

No.	Nama Responden	Nomor Soal										Jumlah	Nilai Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abib Barkah	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
2	Agnes Mona	1	1	0	1	1	1	1	1	0	1	8	80
3	Albaihaqi	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
4	Alif Syahputra	1	1	0	0	0	1	1	1	0	1	6	60
5	Alvino Kenneth	1	1	1	0	0	0	0	1	1	1	6	60
6	Bilqis Cahaya	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	10	100
7	Clarie Thantie	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
8	Dzikri Maulana	1	1	0	1	0	1	1	1	1	1	8	80
9	Farel Utama	1	1	0	1	1	0	1	0	0	1	6	60
10	Gilbert Giovani	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
11	Keysa Fania	1	1	0	1	0	0	1	1	1	1	7	70
12	M. Lutfhi	1	1	0	1	1	1	0	1	0	1	7	70
13	Marsha Asyffah	1	1	1	1	0	1	1	1	0	1	8	80
14	Michael Becthoni	1	1	1	1	0	1	0	1	1	1	8	80
15	Michael Candra	1	1	1	1	1	1	1	1	0	1	9	90
16	Naomi Aulia	1	1	1	1	0	1	1	1	1	1	9	90
17	Putri Ekklesia	1	1	1	1	1	1	0	1	1	1	9	90
18	Razaq Laksamana	1	1	1	1	1	0	1	1	0	1	8	80
19	Reynaldi	1	1	1	1	1	0	1	1	1	1	9	90
20	Selpie Olivia	1	1	1	0	1	1	0	1	1	1	8	80

**Lampiran 12. Data Nilai *Pretest* Kelas Kontrol**

No.	Nama Responden	Nomor Soal										Jumlah	Nilai Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abriel Mirfen	0	0	0	0	0	1	0	0	1	0	2	20
2	Amifah Syakila	0	0	0	0	1	1	0	1	0	0	3	30
3	Ardy	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	30
4	Arisman Jaya	0	0	0	0	0	1	0	0	0	1	2	20
5	Claudia Brigita	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	3	30
6	Crish Deardo	0	0	0	0	1	0	0	0	0	0	1	10
7	Dika	0	0	0	1	0	0	1	0	1	0	3	30
8	Felicia	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	70
9	Frans Imanuel	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7	70
10	Iyabeth Rivaldi	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	5	50
11	Layla Ramadani	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	4	40
12	Lidya	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	5	50
13	Maura	0	0	0	1	0	0	0	0	0	0	1	10
14	Mesa Allfredo	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	1	10
15	Matheew	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	2	20
16	M. Risky	0	0	0	1	0	0	0	1	0	0	5	50
17	Oktoberius	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	4	40
18	Oskar	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	3	30
19	Roberto	0	0	0	1	0	0	1	0	0	0	2	20
20	Roselve Elianora	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5	50
21	Yediel	0	0	0	0	0	1	1	0	0	0	2	20
22	Yuna Anastasya	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	2	50

**Lampiran 13. Data Nilai *Postest* Kelas Kontrol**

No.	Nama Responden	Nomor Soal										Jumlah	Nilai Konversi
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10		
1	Abriel Mirfen	0	0	1	1	0	1	0	0	1	0	4	40
2	Amifah Syakila	0	0	0	1	1	1	0	1	0	0	4	40
3	Ardy	0	0	0	0	0	0	0	1	1	1	3	30
4	Arisman Jaya	0	0	1	0	1	1	0	0	0	1	4	40
5	Claudia Brigita	0	0	0	0	0	0	1	1	1	0	3	30
6	Crish Deardo	0	0	1	0	1	0	1	1	1	0	5	50
7	Dika	0	0	0	1	0	1	1	0	1	0	4	40
8	Felicia	0	0	1	1	1	1	1	0	1	1	7	70
9	Frans Imanuel	0	0	1	1	1	1	0	1	1	1	7	70
10	Iyabeth Rivaldi	0	0	0	1	0	1	0	1	0	1	5	50
11	Layla Ramadani	0	0	1	0	1	0	0	1	1	0	4	40
12	Lidya	0	0	0	0	1	0	0	1	1	1	5	50
13	Maura	0	0	0	1	0	1	0	0	0	0	2	20
14	Mesa Allfredo	0	0	1	0	1	1	0	1	0	0	4	40
15	Matheew	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0	1	10
16	M. Risky	0	0	1	1	0	1	1	1	0	0	5	50
17	Oktoberius	0	0	0	0	1	0	1	0	1	1	4	40
18	Oskar	0	0	1	0	1	0	1	0	0	0	3	30
19	Roberto	0	0	1	1	1	0	1	0	0	0	4	40
20	Roselve Elianora	0	0	1	1	1	0	1	1	1	0	6	60
21	Yediel	0	0	1	1	0	1	1	0	0	0	4	40
22	Yuna Anastasya	0	0	1	1	1	1	1	1	0	0	6	60

Lampiran 14. Hasil *Pretest* Kelas Eksperimen

Nama: AIE SKAto  
Kelas: V B  
A<sub>2</sub> = 2  
S = 8

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
1. Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Nama: SELPI CHY4 BAZ  
Kelas: V B  
B = 3  
S = 2

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
1. Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Nama: RAKHMA LAKSESIA  
Kelas: 5 B  
B = 1  
S = 6

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
1. Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Nama: RAKHMA A  
Kelas: 5 B  
B = 5  
S = 5

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
1. Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Lampiran 15. Hasil Postest Kelas Eksperimen

Nama: Syifa 014194  
Kelas: V5  $B=7$   
 $S=3$

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Nama: Fadel  
Kelas: 5B  $B=9$   
 $S=2$

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Nama: Luth  
Kelas: Vb  $B=9$   
 $S=1$

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Nama: Al Bahad  
Kelas: Vb  $B=10$   
 $S=0$

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Lampiran 16. Hasil Pretest Kelas Kontrol

Nama: *Elisa* Kelas: *V. A* *B=5 S=5*

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
 a. air                      c. Cahaya matahari  
 b. Batu                    d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
 a. tumbuhan            c. udara  
 b. manusia              d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
 a. hutan                  c. sungai  
 b. laut                    d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
 a. air                      c. darat  
 b. laut                    d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
 a. simbiosis              c. ekosistem  
 b. rantai makanan      d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
 a. berkurang            c. punah  
 b. tetap                    d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
 a. ekosistem seimbang    c. udara bersih  
 b. banjir dan longsor      d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
 a. menebang pohon sembarangan            c. melakkan reboisasi  
 b. berburu hewan langka                                    d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
 a. hidup lebih nyaman                                    c. terganggu kelangsungan hidupnya  
 b. tetap seimbang    d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
 a. produsen                c. pengurai  
 b. konsumen                d. predator

Nama: *dika* Kelas: *S-A* *B=3 S=7*

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
 a. air                      c. Cahaya matahari  
 b. Batu                    d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
 a. tumbuhan            c. udara  
 b. manusia              d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
 a. hutan                  c. sungai  
 b. laut                    d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
 a. air                      c. darat  
 b. laut                    d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
 a. simbiosis              c. ekosistem  
 b. rantai makanan      d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
 a. berkurang            c. punah  
 b. tetap                    d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
 a. ekosistem seimbang    c. udara bersih  
 b. banjir dan longsor      d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
 a. menebang pohon sembarangan            c. melakkan reboisasi  
 b. berburu hewan langka                                    d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
 a. hidup lebih nyaman                                    c. terganggu kelangsungan hidupnya  
 b. tetap seimbang    d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
 a. produsen                c. pengurai  
 b. konsumen                d. predator

Nama: *Nialita* Kelas: *V-5* *B=2 S=8*

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
 a. air                      c. Cahaya matahari  
 b. Batu                    d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
 a. tumbuhan            c. udara  
 b. manusia              d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
 a. hutan                  c. sungai  
 b. laut                    d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
 a. air                      c. darat  
 b. laut                    d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
 a. simbiosis              c. ekosistem  
 b. rantai makanan      d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
 a. berkurang            c. punah  
 b. tetap                    d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
 a. ekosistem seimbang    c. udara bersih  
 b. banjir dan longsor      d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
 a. menebang pohon sembarangan            c. metakkan reboisasi  
 b. berburu hewan langka                                    d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
 a. hidup lebih nyaman                                    c. terganggu kelangsungan hidupnya  
 b. tetap seimbang    d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
 a. produsen                c. pengurai  
 b. konsumen                d. predator

Nama: *Arya* Kelas: *5A* *B=1 S=9*

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
 a. air                      c. Cahaya matahari  
 b. Batu                    d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
 a. tumbuhan            c. udara  
 b. manusia              d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
 a. hutan                  c. sungai  
 b. laut                    d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
 a. air                      c. darat  
 b. laut                    d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
 a. simbiosis              c. ekosistem  
 b. rantai makanan      d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
 a. berkurang            c. punah  
 b. tetap                    d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
 a. ekosistem seimbang    c. udara bersih  
 b. banjir dan longsor      d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
 a. menebang pohon sembarangan            c. metakkan reboisasi  
 b. berburu hewan langka                                    d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
 a. hidup lebih nyaman                                    c. terganggu kelangsungan hidupnya  
 b. tetap seimbang    d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
 a. produsen                c. pengurai  
 b. konsumen                d. predator

Lampiran 17. Hasil Postest Kelas Kontrol

Nama: M. A. H. A.  
Kelas: V-5  
B = 2  
S = 8

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Nama: Amah Syakila Putri  
Kelas: V-5A  
B = 5  
S = 5

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Nama: M. P. I. Z. K. Y.  
Kelas: V-A  
B = 3  
S = 7

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

Nama: A. D. I.  
Kelas: V-A  
B = 4  
S = 6

### EKOSISTEM

Berilah tanda silang (X) pada huruf a, b, c, atau d di depan jawaban yang paling tepat!

- Yang termasuk komponen biotik dalam ekosistem adalah ...  
a. air  
b. Batu  
c. Cahaya matahari  
d. Hewan
- Berikut ini yang termasuk komponen abiotik adalah ...  
a. tumbuhan  
b. manusia  
c. udara  
d. jamur
- Contoh ekosistem buatan adalah ...  
a. hutan  
b. laut  
c. sungai  
d. sawah
- Ekosistem yang terdapat di daratan disebut ekosistem ...  
a. air  
b. laut  
c. darat  
d. buatan
- Hubungan makan dan dimakan antar makhluk hidup disebut ...  
a. simbiosis  
b. rantai makanan  
c. ekosistem  
d. populasi
- Jika jumlah ular berkurang, maka jumlah tikus akan ...  
a. berkurang  
b. tetap  
c. punah  
d. bertambah
- Penebangan hutan secara liar dapat menyebabkan ...  
a. ekosistem seimbang  
b. banjir dan longsor  
c. udara bersih  
d. tanah subur
- Salah satu cara menjaga keseimbangan ekosistem adalah ...  
a. menebang pohon sembarangan  
b. berburu hewan langka  
c. melakkan reboisasi  
d. membuang limbah kelaut
- Jika suatu ekosistem rusak, maka makhluk hidup di dalamnya akan ...  
a. hidup lebih nyaman  
b. tetap seimbang  
c. terganggu kelangsungan hidupnya  
d. berkembang pesat
- Jamur dan bakteri dalam ekosistem berperan sebagai ...  
a. produsen  
b. konsumen  
c. pengurai  
d. predator

**Lampiran 18. Dokumentasi Wawancara Observasi Awal**

**Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian Di Kelas Eksperimen**



**Lampiran 20. Dokumentasi Penelitian Di Kelas Kontrol**



## Lampiran 21. K- 1

 <b>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI</b> <b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b> <b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b> <b>Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061)6619056 Medan 20238</b> Website : <a href="http://www.fkip.umsu.ac.id">http://www.fkip.umsu.ac.id</a> E-mail: <a href="mailto:fkip@umsu.ac.id">fkip@umsu.ac.id</a>		
FORM K 1		
Yth : Ketua dan Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMSU		
Perihal : <b>PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI</b>		
Dengan hormat, yang bertanda tangan di bawah ini : Nama Mahasiswa : Rosa Melinda N P M : 2202090082 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar Kredit Kumulatif : 120 <span style="float: right;">IPK = 3.88</span>		
Persetujuan Ketua/ Sekretaris Prog. Studi	Judul yang diajukan	Disyahkan Oleh Dekan Fakultas
	Pengaruh Penggunaan Media <i>Comic Strip</i> Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS	
	Pengaruh Penggunaan Lembar Kerja Peserta Didik berbasis PJB. Terhadap Hasil Belajar Siswa	
	Pengaruh Model <i>Project Based Learning</i> terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar IPAS Siswa	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 08 Oktober 2025


Hormat Pemohon,

  
 Rosa Melinda

Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 22. K- 2

From : K-2



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238**  
 Website : <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

Kepada Yth : Bapak/Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Rosa Melinda  
 NPM : 2202090082  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum dibawah ini dengan judul sebagai berikut :

**Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa pada Pelajaran IPAS**


Sekaligus saya mengusulkan/menunjuk Bapak/Ibu sebagai :

Dosen Pembimbing : Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd, M.Pd

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 08 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,

  
 (Rosa Melinda)

**Keterangan**  
 Dibuat Rangkap 3 :  
 - Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Prodi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 23. K- 3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

---

Nomor : 2467/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Rosa Melinda**  
 N P M : 2202090082  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS**

Pembimbing : **Ahmad Riady Hasibuan S.Pd.,M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **14 Oktober 2026**

Medan, 22 Rabi'ul Akhir 1447 H  
 14 Oktober 2025 M



Wassalam  
 Dekan




**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd**  
 NIDN.0004086701

Dibuat rangkap 4 (lima) :

1. Fakultas (Dekan)
2. Ketua Program Studi
3. Dosen Pembimbing
4. Mahasiswa Yang Bersangkutan

**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 24. Lembar Pengesahan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL**

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Rosa Melinda  
 NPM : 2202090082  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal


Medan, Februari 2026

Diketahui Oleh

<p>Disetujui Oleh : Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.</p>	<p style="text-align: right;">Pembimbing</p> <p style="text-align: center;"></p> <p style="text-align: center;">Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.</p>
---	--

**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 25. Berita Acara Bimbingan Proposal









**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)


---

**BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL**

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Rosa Melinda  
 NPM : 2202090082  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Pengaruh Penggunaan Media *Comic Strip* terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS


Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
09/10-2025	Bimbingan judul	
05/10-2025	Acc judul	
05/01-2026	Bimbingan Bab I dan Bab II	
15/01-2026	Revisi Bab I sampai Bab III	
02/02-2026	Revisi Instrumen	
09/02-2026	Acc proposal	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Medan, Februari 2026  
Dosen Pembimbing



**Ahmad Riady Hasibuan, S.Pd., M.Pd.**

## Lampiran 26. Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**SURAT KETERANGAN**

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan di bawah ini:

Nama Lengkap : Rosa Melinda  
 NPM : 2202090082  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS

benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Sabtu, tanggal 14, Bulan Februari, Tahun 2026.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Maret 2026

Ketua,

  
**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**



Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 27. Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umma.ac.id> E-mail: [fkip@umma.ac.id](mailto:fkip@umma.ac.id)

---

**BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Sabtu, Tanggal 14 Maret 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : ROSA MELINDA  
 NPM : 2202090082  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1	perbaikan Latar Belakang
2	perbaikan Batasan Masalah
3	perbaikan Teknik Analisis Data

Medan, Maret 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan artikel.  
 Diketahui

Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Pembahas



**Dr. Mandra Saragih, S. Pd., M. Pd.**

## Lampiran 28. Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mulhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Sabtu, Tanggal 14 Februari 2026 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama Lengkap : ROSA MELINDA  
 NPM : 2202090082  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
	<i>Ikuti Arahan Sesuai Penguji</i>

Medan, Februari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi




**Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.**

Pembimbing



**Ahmad Riady Hasibuan, S. Pd., M. Pd.**

## Lampiran 29. Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No.3 Telp.(061) 6619056 Medan 20238  
 Website :<http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

**LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL**

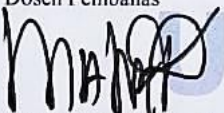

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Mahasiswa	: ROSA MELINDA
N P M	: 2202090082
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD)
Judul Proposal	: Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS

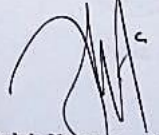
Pada hari Senin, tanggal 2 Maret 2026 sudah layak menjadi proposal skripsi

Medan, Maret 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas	Dosen Pembimbing
	
Dr. Mandra Saragih, S. Pd., M. Pd.	Ahmad Riady Hasibuan, S. Pd., M. Pd.

Diketahui Oleh :  
 Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Ismail Saleh Nasution, S. Pd., M. Pd

### Lampiran 30. Berita Acara Seminar Proposal Skripsi



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.ummu.ac.id> E-mail: [fkip@ummu.ac.id](mailto:fkip@ummu.ac.id)

---

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL SKRIPSI**

Pada hari ini Sabtu, Tanggal 14, bulan Februari, tahun 2026 telah diseminarkan proposal skripsi atas nama mahasiswa di bawah ini.

Nama Lengkap : ROSA MELINDA  
 NPM : 2202090082  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS

dengan masukan dan saran serta hasil berbagi berikut :

**Hasil Seminar Proposal Skripsi**

] Disetujui  
 ] Disetujui Dengan Adanya Perbaikan  
 ] Ditolak

Dosen Pembahas, Dosen Pembimbing

Dr. Mandra Saragih, S. Pd., M. Pd. Ahmad Riady Hasibuan, S. Pd., M. Pd

**Panitia Pelaksana**  
**Ketua Program Studi**

  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

### Lampiran 31. Surat Permohonan Izin Riset



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Berprestasi

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/SAN-PT/AK.KHPTX/2022  
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003  
https://tkip.umsu.ac.id | tkip@umsu.ac.id | umaumedan | umaumedan | umaumedan | umaumedan

Nomor : 640/II.3-AU/UMSU-02/F/2026  
Lamp : ---  
Hal : Permohonan Izin Riset

Medan, 16 Ramadhan 1447 H  
05 Maret 2026 M

Kepada Yth, Bapak/Ibu  
Kepala Sekolah SD Negeri 064966 Medan  
Tempat

*Bismillahirrahmanirrahim  
Assalamu'alaikum Wr. Wb*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : **Rosa Melinda**  
N P M : 2202090082  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : **Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS di SD Negeri 064966 Medan**

Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.  
Wassalamu'alaikum





Dekan  
**Dra. H. Samsuurnita, M.Pd.**  
NIDN.0604066781

\*\*Penting!!





## Lampiran 32. Balasan Surat Izin Riset

	<b>PEMERINTAH KOTA MEDAN</b> <b>DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN</b> <b>UPT SD NEGERI 064966</b> Jalan Sehati No.142, Medan Perjuangan, Medan, Sumatera Utara 20237 Pos-el <a href="mailto:sekolahan47@gmail.com">sekolahan47@gmail.com</a>									
	<b>SURAT KETERANGAN</b> No: 422/50/SD66/III/2026									
	Saya yang bertanda tangan dibawah ini :									
	<table border="0"> <tr><td>Nama</td><td>: DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD</td></tr> <tr><td>NIP</td><td>: 19821123 200502 2 004</td></tr> <tr><td>Pangkat/Gol</td><td>: Pembina / IV-a</td></tr> <tr><td>Jabatan</td><td>: Plt. Kepala Sekolah</td></tr> <tr><td>Unit Kerja</td><td>: UPT SD Negeri 064966</td></tr> </table>	Nama	: DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD	NIP	: 19821123 200502 2 004	Pangkat/Gol	: Pembina / IV-a	Jabatan	: Plt. Kepala Sekolah	Unit Kerja
Nama	: DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD									
NIP	: 19821123 200502 2 004									
Pangkat/Gol	: Pembina / IV-a									
Jabatan	: Plt. Kepala Sekolah									
Unit Kerja	: UPT SD Negeri 064966									
Menerangkan bahwa :	<table border="0"> <tr><td>Nama</td><td>: ROSA MELINDA</td></tr> <tr><td>NPM</td><td>: 2202090082</td></tr> <tr><td>Program Studi</td><td>: Pendidikan Guru Sekolah Dasar</td></tr> <tr><td>Judul</td><td>: Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip terhadap Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS di SD Negeri 064966</td></tr> </table>	Nama	: ROSA MELINDA	NPM	: 2202090082	Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar	Judul	: Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip terhadap Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS di SD Negeri 064966	
Nama	: ROSA MELINDA									
NPM	: 2202090082									
Program Studi	: Pendidikan Guru Sekolah Dasar									
Judul	: Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip terhadap Belajar Siswa Pada Pelajaran IPAS di SD Negeri 064966									
<p>Benar telah melakukan Penelitian/Observasi pada hari Senin 09 Maret 2026 dikelas V UPT SD Negeri 064966 Kecamatan Medan Perjuangan.</p> <p>Demikianlah surat keterangan ini dibuat dengan sebenar-benarnya untuk dapat digunakan sebagaimana mestinya.</p>										
<p>Medan, Maret 2026          Plt. Kepala UPT SD Negeri 064966</p>  <p><b>DEWI RAMAYANI, S.Pd. SD</b>          NIP. 19821123 200502 2 004</p>										

### Lampiran 33. Hasil Turnitin

turnitin Page 2 of 76 - Integrity Overview Submission ID: tncoid:2945339431448

## 18% Overall Similarity

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

### Top Sources

- 13% Internet sources
- 8% Publications
- 15% Submitted works (Student Papers)

---

Source	Similarity
Internet sources	13%
Publications	8%
Submitted works (Student Papers)	15%

turnitin Page 2 of 76 - Integrity Overview Submission ID: tncoid:2945339431448

turnitin Page 3 of 76 - Integrity Overview Submission ID: im:okt:2945339431448

### Top Sources

13% Internet sources  
8% Publications  
15% Submitted works (Student Papers)

---

### Top Sources

The sources with the highest number of matches within the submission. Overlapping sources will not be displayed.

1	Internet	researchhub.id	<1%
2	Internet	digilib.itb.ac.id	<1%
3	Internet	repository.unja.ac.id	<1%
4	Internet	ejurnal.kampusakademik.co.id	<1%
5	Internet	123dok.com	<1%
6	Student papers	UIN Maulana Malik Ibrahim Malang on 2021-03-16	<1%
7	Publication	Rivaldy Julianysah Juhanda, Erna Herjawanati, Rama Chandra Jaya. "Model Bisnis ...	<1%
8	Student papers	Institut Pertanian Bogor on 2025-12-17	<1%
9	Student papers	Program Pascasarjana Universitas Negeri Yogyakarta on 2025-04-15	<1%
10	Student papers	Fakultas Ekonomi Universitas Indonesia on 2015-11-05	<1%
11	Internet	repository.ub.ac.id	<1%

turnitin Page 3 of 76 - Integrity Overview Submission ID: im:okt:2945339431448

**DAFTAR RIWAYAT HIDUP**

Nama : Rosa Melinda  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Tempat, Tanggal Lahir : Sei Segajah, 18 April 2004  
Alamat ; Jl. Siak  
Email : [rosamelinda004@gmail.com](mailto:rosamelinda004@gmail.com)  
Nomor HP :0895417170600

**Pendidikan**

- (2010-2016)SD Negeri 004 Bagan Timur
- (2016-2019) SMP Negeri 1 Bangko
- (2019-2022) SMA Negeri 1 Bangko