

## BAB V

### PEMBAHASAN

#### **A. Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Tematik Selama Masa Pandemi Covid-19 di MIN 1 Tulungagung**

Hasil penyajian dan data analisis, nilai rata-rata (mean angket) pada kelas perlakuan komik adalah 86,8 kelas perlakuan *google book* sebesar 82,18, serta kelas kontrol sebesar 67,55. Kesimpulan dari hasil tersebut bahwa nilai rata-rata angket keterampilan membaca pemahaman pada kelas perlakuan komik lebih besar dibandingkan dengan kelas *goole book* dan kelas kontrol. Data nilai rata-rata pretest media komik sebesar 63,8 sedangkan pada posttest meningkat 27,0 menjadi 90,8. Data rata-rata posttest kontrol sebesar 72.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis penelitian yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dan homogenitas penelitian dilihat dari nilai Asymp. Sig > 0,05 maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujiannya untuk nilai angket keterampilan membaca pemahaman siswa kelas komik sebesar  $0,137 > 0,05$ , kelas *google book* sebesar  $0,119 > 0,05$ , dan kelas kontrol 0,94. Kesimpulannya dari ketiga kelas tersebut rata-rata nilai signifikansinya berdistribusi normal karena memiliki *Asym. Sig* (2-

*tailed*)  $> 0,05$ . Sedangkan hasil dari selisih nilai posttest dengan pretest pada kelas komik sebesar  $0,200 > 0,05$ , kelas *google book* sebesar  $0,100 > 0,05$ , dan kelas kontrol  $0,085 > 0,05$  maka data angket dan tes tersebut berdistribusi normal. Nilai dignifikansi kelas  $>$  dari  $0,05$  Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas data yang diperoleh pada data angket sebesar  $0,144 > 0,05$  sedangkan pada nilai signifikansi tes sebesar  $0,078 > 0,05$ . Maka data tersebut dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat selanjutnya peneliti melanjutkan dengan uji hipotesis dengan *one way anova*. Hasilnya untuk perhitungan data selisih posttes dengan pretest keterampilan membaca pemahaman siswa diperoleh  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $4,515 > 3,13$ ) kemudian nilai *sig. (2-tailed)* sebesar  $0,014 <$  dari  $0,05$ . Nilai signifikansi hitung pada tabel di atas jika  $< 0,05$  maka rata-ratanya berbeda sedangkan jika  $> 0,05$  maka rata-ratanya sama atau tidak berbeda. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikansi dari penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas IV di MIN 1 Tulungagung.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan media komik lebih baik dibandingkan dengan menggunakan media *google book* dan kelas kontrol (tanpa perlakuan) dilihat dari perbedaan data di atas dan selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Karena media visual berupa komik dapat menarik minat siswa untuk membaca. Menurut Daryanto komik pendidikan cenderung menyediakan isi bacaan yang bersifat normatif. Pendekatan kritis sangat diperlukan agar komik dapat memenuhi fungsinya sebagai media

pendidikan. Kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual cerita yang sangat kuat. Ekspresi dalam buku komik yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga dapat memicu rasa penasaran pembaca untuk membacanya hingga selesai. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca agar dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Komik mampu mendukung pengembangan imajinasi siswa sehingga siswa hanya terfokus pada belajar menghafal. Siswa dapat menemukan informasi melalui ilustrasi komik.<sup>237</sup> Siswa terdorong untuk belajar mandiri dengan membaca dan memahami informasi yang ada di dalam komik. Media komik dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari materi yang disajikan dalam komik. Melalui komik siswa menjadi tertarik karena media komik sangat disukai anak-anak. Selain penuh gambar, komik mampu menyampaikan tujuan pembelajaran lebih menyenangkan. Secara tidak sadar dengan membaca komik siswa telah mempelajari materi yang ingin disampaikan guru.

Keterampilan adalah kemampuan untuk menggunakan akal, pikiran, ide, gagasan dan kreatifitas dalam mengerjakan sesuatu. Penggunaan media pembelajaran tersebut dapat digunakan untuk melatih daya tangkap dan kemampuan siswa dalam memahami isi bacaan. Faktor yang mempengaruhi keterampilan membaca pemahaman berasal dari dalam diri siswa (internal) dan luar diri siswa (eksternal) adalah sebagai berikut.

---

<sup>237</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran Perencanaannya sangat Penting dalam Mencapai Tujuan Pembelajaran*, (Yogyakarta: Gava Media, 2020) hal 20.

## 1. Faktor internal

- a. Kemampuan membaca permulaan. Tahapan membaca permulaan adalah ketika seseorang mengenal huruf, mengeja huruf menjadi suku kata sampai pada kata. Sehingga tahapan awal ini bersifat mekanis yang dianggap pada urutan rendah<sup>238</sup>
- b. Penguasaan struktur teks. Guru dapat membantu peserta didik untuk memahami struktur-struktur kata dan kalimat yang ada dalam teks dengan memahami isi bacaan dengan baik.
- c. Sikap dan minat membaca. Sikap yang baik saat membaca dengan jarak 25-30 cm dan mengembangkan minat membaca dengan memotivasi peserta didik melalui media komik, memanfaatkan jasa perpustakaan, serta rajin membaca setiap harinya.
- d. Kemampuan mengingat informasi yang dibaca dengan kooordinasi indera penglihatan dan otak sebagai penyimpan memori. Seseorang yang mengingat suatu informasi pada waktu yang lalu. Semakin banyak informasi yang didapatkan semakin sering terjadi hubungan antara pengetahuan yang lama dengan baru.
- e. Kemampuan berkonsentrasi. Konsentrasi dalam membaca dibutuhkan kerja sama antara mata dan otak. Mata digunakan untuk menangkap kata dengan cepat, sedangkan otak bertugas menerjemahkan dan memahami arti yang ditangkap.<sup>239</sup>

---

<sup>238</sup> Sri Wulan dan Yayan, *Membaca Permulaan dengan TGT*, (Pasuruan: CV. QIARA MEDIA, 2020), hal. 15-16.

<sup>239</sup> Vidya Kamalasari, Latihan Membaca Cepat sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Cepat dan Pemahaman Bacaan, *Basastra*, Vol. 1, No.1, 2012, hal. 14.

f. Suasana hati ketika membaca. Membaca harus dilandaskan dengan aspek kesenangan membaca, sehingga siswa dapat membaca dengan kemauannya sendiri tanpa harus dipaksa. Membaca dilakukan dengan sungguh-sungguh dan bertujuan logis.

## 2. Faktor eksternal

a. Karakteristik bacaan. Apabila suatu bacaan menggunakan kosa kata yang rumit atau tidak familiar dengan siswa, maka siswa akan kesulitan untuk menangkap informasi.

b. Pemantauan kemampuan membaca. Siswa yang sering dipantau kemampuan membacanya akan mudah diketahui kesulitan atau kendala dalam membaca sehingga guru dan orang tua bisa menanganinya dengan sedini mungkin.

c. Kebiasaan membaca di rumah, sekolah dan lingkungan masyarakat sekitar. Semakin sering siswa membaca maka dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca. Membaca bertujuan untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui kata-kata/bahasa tulis.

d. Ketersediaan bahan bacaan dan fasilitas seperti perpustakaan. Adanya bahan bacaan dapat membantu siswa untuk membaca berbagai jenis dan karakteristik bacaan. Siswa mendapatkan pengalaman membaca

yang bervariasi sehingga keterampilan membaca dan kosa kata bertambah.<sup>240</sup>

Setiap tahapan membaca menuntut aktivitas yang berbeda-beda saling menunjang dan mempengaruhi. Adapun aktivitas membaca yang dilakukan pada setiap tahapan membaca antara lain:

1. Tahap prabaca

Tahapan prabaca berlangsung pada dua proses kognitif yaitu pengaktifan dan pemusatan. Proses pengaktifan mengacu pada penerahan dan penataan pengetahuan yang sesuai dengan topik. Proses pemusatan adalah kegiatan penetapan tujuan membaca. Kegiatan pembelajaran pada tahap pra baca dimulai dari tukar pendapat untuk membangkitkan semangat siswa yang berhubungan dengan materi pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 Aku dan cita-citaku. Guru dapat menampilkan media komik pdf online yang berhubungan dengan pelajaran yang nantinya akan dibaca oleh siswa. Melalui media ini guru dapat mengajukan pertanyaan yang berhubungan dengan materi yang dibahas sehingga minat belajar dan membaca akan muncul. Misalnya *"Apa yang kamu ketahui tentang metamorfosis? Dari mana kamu mengetahui hal itu?"* atau dengan model pertanyaan lain. Guru dapat menampilkan topik atau judul bacaan yang dapat menarik siswa untuk membaca. Setelah siswa termotivasi, kegiatan selanjutnya memprediksi bacaan yang ditampilkan guru dengan

---

<sup>240</sup> Muhaimi, Rohmah, dan Gian, Panduan Assesmen Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar, (Yogyakarta: Kobuku.com, 2021), hal. 9-10.

mengajukan pertanyaan kepada siswa. Dari hasil prediksi tersebut guru dapat menentukan tujuan membaca.

## 2. Tahap Saat Baca

Tahapan ini meliputi fase berlangsungnya proses seleksi dan organisasi. Tahap seleksi pembaca mengidentifikasi informasi dalam teks yang sesuai dengan tujuan membaca. Dalam proses organisasi, pembaca mengetahui hubungan logis antara struktur teks dengan gagasan yang terkandung dalam teks. Misalnya, pembaca dapat menentukan unsur-unsur 5W + 1H.<sup>241</sup>

## 3. Tahap Pascabaca

Pembaca dapat mengorganisasikan informasi yang terdapat dalam teks. Mengintegrasikan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan informasi yang baru terdapat dalam teks. Mengevaluasi kegiatan membaca dan menerapkan pengetahuan yang baru ketika diperoleh dari aktivitas membaca.

Kegiatan pada tahap membaca merupakan salah satu tahap yang penting dan utama dalam keseluruhan tahapan membaca. Seorang pembaca yang efektif akan terlebih dahulu mengetahui tujuan membaca, memilih strategi membaca yang tepat untuk mencapai tujuan membaca.

Peneliti memberikan pengaruh media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam pembelajaran tematik tema 6 subtema 1 pada siswa kelas IV A di MIN 1 Tulungagung. Pembelajaran menggunakan media

---

<sup>241</sup> Herlambang Rahmadhani, *Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL*,, hal. 22-23.

komik dilakukan secara daring dengan bantuan *youtube* <https://youtu.be/yErueb-WVnQ>, *recorder*, dan *buku komik pdf online*. Guru mengawali pembelajaran dengan berdoa, aperseri dan motivasi serta memberikan petunjuk pembelajaran dengan menggunakan media komik. Pembelajaran berbantuan *youtube* dan aplikasi *bandicam* guru menjelaskan materi menggunakan media komik tentang metamorfosis. Pembahasan pada komik *Krik...krik... bunyinya (hewan jangrik)*. Siswa juga dapat belajar membaca mandiri dari komik pendidikan *pdf online* yang dibagikan guru. Setelah selesai menyampaikan materi guru memberikan pertanyaan dari komik *pdf online* yang dibaca siswa. Tujuannya untuk mengetahui seberapa jauh pemahaman siswa terhadap buku komik yang telah ia baca. Selain, itu untuk menumbuhkan minat dan keterampilan siswa dalam membaca. Diharapkan kedepannya sebelum mengawali pembelajaran minimal latihan membaca setiap harinya. Disajikannya komik strip dengan gambar dan isi cerita yang mengedukasi. Siswa dapat bertanya atau memberikan pertanyaan kepada guru jika belum memahami materi yang disampaikan. Akhir pembelajaran diadakan evaluasi kegiatan yang telah dilakukan. Dari hasil kegiatan belajar dan membaca dengan menggunakan media komik, siswa dapat menjawab soal yang diberikan guru dengan baik dan sesuai dengan materi yang dipelajari.

Pembelajaran pada kelas IV A dilakukan selama 7 hari mencakup pretest, pembelajaran 1 sampai 6 pada tema 6 subtema 1 Aku dan Cita-citaku, posttest, pengisian angket atau kuisioner. Partisipasi siswa dalam pembelajaran juga sudah cukup baik mengingat situasi pandemi sekarang ini. Alternatif



pembelajaran selain tatap muka agar siswa dapat semangat belajar seorang guru dapat melakukan inovasi pembelajaran dari segi metode dan media yang digunakan. Tujuannya agar proses pembelajaran tetap optimal. Dari kegiatan belajar dengan menggunakan media komik diperoleh hasil nilai posttes lebih baik dibandingkan nilai pretest seperti yang sudah dijelaskan peneliti di atas.

Hal ini selaras dengan penelitian Arnelia Dwi Yasa (2018) yang berjudul Pengaruh Media Komik Tematik terhadap Hasil Belajar Kelas V SD. Berdasarkan hasil uji hipotesis terhadap kelas eksperimen dan kelas kontrol diperoleh nilai *sig. (2 tailed)* sebesar  $0,000 < 0,05$  diartikan bahwa  $H_0$  ditolak. Sehingga dapat disimpulkan pengaruh penggunaan media komik pembelajaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD.

Hasil Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media komik akan dapat berpengaruh positif pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran tematik. Peningkatan keterampilan membaca dilakukan dengan cara konsentrasi penuh terhadap bahan bacaan, merangkum bacaan, membaca teratur, sistematis, sikap yang baik saat membaca, memanfaatkan jasa perpustakaan dan rajin membaca buku. Sehingga hasil penelitian selaras dengan hipotesis ( $H_1$ ) dengan nilai *sig. (2 tailed)*  $0,014 < 0,05$  yaitu "Ada pengaruh penggunaan media komik terhadap keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran tematik selama masa pandemi covid-19 di MIN 1 Tulungagung".

## **B. Pengaruh Penggunaan Media *Google Book* terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Tematik Selama Masa Pandemi Covid-19 di MIN 1 Tulungagung**

Hasil penyajian dan data analisis, nilai rata-rata (mean angket) pada kelas perlakuan komik adalah 86,8 kelas perlakuan *google book* sebesar 82,18, serta kelas kontrol sebesar 67, 55. Kesimpulan dari hasil tersebut bahwa nilai rata-rata angket keterampilan membaca pemahaman pada kelas perlakuan komik lebih besar dibandingkan dengan kelas *google book* dan kelas kontrol. Data nilai rata-rata pretest media *google book* sebesar 66,6 sedangkan pada posttest meningkat 17,2 menjadi 83,8. Data rata-rata posttest kontrol sebesar 72.

Analisis data berikutnya adalah pengujian prasyarat hipotesis penelitian yaitu uji normalitas dan homogenitas. Uji normalitas dan homogenitas penelitian dilihat dari nilai *Asymp. Sig*  $> 0,05$  maka data tersebut dikatakan berdistribusi normal dan homogen. Uji normalitas dengan menggunakan uji *Kolmogorof Smirnov*. Hasil pengujiannya untuk nilai angket keterampilan membaca pemahaman siswa kelas komik sebesar  $0,137 > 0,05$ , kelas *google book* sebesar  $0,119 > 0,05$ , dan kelas kontrol  $0,94$ . Kesimpulannya dari ketiga kelas tersebut rata-rata nilai signifikansinya berdistribusi normal karena memiliki *Asym. Sig (2-tailed)*  $> 0,05$ . Sedangkan hasil dari selisih nilai posttest dengan pretest pada kelas komik sebesar  $0,200 > 0,05$ , kelas *google book* sebesar  $0,100 > 0,05$ , dan kelas kontrol  $0,085 > 0,05$  maka data angket dan tes tersebut berdistribusi normal. Nilai signifikansi kelas  $>$  dari  $0,05$ . Selanjutnya peneliti melakukan uji homogenitas data yang diperoleh pada data angket sebesar  $0,144 > 0,05$

sedangkan pada nilai signifikansi tes sebesar  $0,078 > 0,05$ . Maka data tersebut dinyatakan homogen.

Data yang sudah melalui uji prasyarat selanjutnya peneliti melanjutkan dengan uji hipotesis dengan uji *one way anova*. Hasilnya pada  $F_{hitung} > F_{tabel}$  ( $4,515 > 3,13$ ), untuk perhitungan data selisih nilai posttest dengan pretest siswa diperoleh nilai *sig. (2-tailed)* sebesar  $0,014 <$  dari  $0,05$  sehingga dapat disimpulkan bahwa ada pengaruh yang positif dan signifikansi dari penggunaan media *google book* terhadap keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran tematik siswa kelas IV di MIN 1 Tulungagung. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlakuan dengan menggunakan media *google book* tersebut juga dapat menarik minat siswa untuk membaca karena gambar visual pada layanan buku internet yang diberikan juga memberikan efek visualisasi gambar dan informasi. Tetapi lebih efektifnya menggunakan media komik pada kelas eksperimen IV A.

Buku dalam bentuk media elektronik merupakan terobosan untuk menjanjikan akses bagi seluruh siswa. Perpustakaan digital merupakan konsep menggunakan internet dan teknologi informasi dalam manajemen perpustakaan. Dunia perpustakaan semakin hari berkembang dan bergerak ke depan. Perkembangan dunia TI dan pemanfaatannya telah merambah ke berbagai bidang. Munculnya perpustakaan digital yang memiliki keunggulan dan kecepatan pengaksesan karena berorientasi ke data digital dan media jaringan komputer.

Membaca merupakan sumber pengetahuan dan bagian yang sangat penting dibutuhkan manusia. Membaca sebagai kegiatan memperoleh makna dari gabungan beberapa huruf, setiap seperti seorang anak yang diajari mengenal makna yang dimiliki oleh setiap huruf akan sampai pada kemampuan membaca.<sup>242</sup> Kemampuan yang baik dalam membaca dapat kita dapatkan dengan banyak latihan. Sebelum membaca bacalah judul dan bagian awal buku yang akan dibaca. Fokuskan bacaan terhadap informasi-informasi umum. Ketika membaca upayakan apa yang kamu dapatkan dari buku bacaan tersebut. Setelah mendapatkan gambaran umum tentang bacaan kalian bisa membaca buku dengan baik. Untuk mempermudah dalam mengakses informasi harus membuat catatan kecil pada bagian-bagian penting. Review bacaan yang telah dibaca agar mengetahui bagian mana yang sudah bisa dipahami dan yang belum dipahami.

Media *google book* merupakan salah satu aplikasi digital atau elektronik baca buku secara online maupun offline. Kelebihan dari media ini dapat diakses dimana saja. Perpustakaan digital menawarkan berbagai macam penelusuran yang canggih dengan menyediakan database secara elektronik. Pendidikan literasi digital dapat dibangun dan diperkuat dengan jalan mengakses informasi, komunikasi dalam berbagai bentuk media digital, terutama melalui media *google book*. Tujuannya untuk memahami, menciptakan, dan mengelaborasi teknologi secara efektif. Pendidikan literasi digital harus mampu memicu individu untuk beralih menjadi individu yang aktif mencari sumber informasi yang bermanfaat dan berguna. Khususnya bagi peserta didik

---

<sup>242</sup> Muhsyanur, *Membaca...*, hal.13

pada masa pandemi internet harus bisa digunakan alternative pembelajaran untuk mengakses hal-hal yang berkaitan dengan materi pelajaran.

Pada penelitian ini perlakuan dengan menggunakan media *google book* dilakukan pada kelas IV B sebagai kelas eksperimen II. Pembelajaran berlangsung selama 7 hari meliputi pretest, pembelajaran 1 sampai 6, tema 6 subtema 1 Aku dan Cita-citaku, posttest dan pengisian angket atau kuisioner. Hasil tes dan angket menggunakan google formulir yang dibagikan pada group whatsapp masing-masing kelas. Proses pembelajarannya berbantuan *youtube* [https://youtu.be/3T\\_OcnxCJUY](https://youtu.be/3T_OcnxCJUY), *recorder*, dan *bandicam*. Guru memberikan contoh cara membuka aplikasi google buku yang ada di crome google baik di hp maupun komputer.

Cara menggunakan google buku yaitu dengan membuka [www.google.books.com](http://www.google.books.com), telusuri judul, penulis, ISBN atau kata kunci materi metamorfosi kupu-kupu, klik penelusuran lanjutan, klik judul, nantinya sudah ada tampilan bacaan tentang materi tersebut. Aplikasi ini juga dapat memberikan akses download buku secara gratis, mengutip, menyalin, dan menautkan ke buku. Dari video *youtube* berisikan penggunaan aplikasi *google book* siswa dapat membuka halaman tersebut dan membaca mandiri materi yang telah disampaikan guru. Tujuannya agar siswa terampil membaca isi keseluruhan buku. Respon siswa juga sudah cukup baik dimasa pandemic sekarang ini. Diharapkan media ini sebagai salah satu dari perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang dapat dijadikan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Keterampilan membaca pemahaman dapat ditingkatkan dengan melaksanakan tes kemampuan yang berguna untuk mengukur tingkat kemampuan kognitif siswa. Pembaca harus berusaha memahami, mengekspresikan ide, pesan yang terkandung dalam bacaan. guru dapat membantu peserta didik memperkaya kosa kata dengan kegiatan membaca. Selain itu dengan menggunakan metode membaca dalam hati perlu ditingkatkan. Peningkatan keterampilan membaca dilakukan dengan cara konsentrasi penuh terhadap bahan bacaan, merangkum bacaan, membaca teratur, sistematis, sikap yang baik saat membaca, memanfaatkan jasa perpustakaan dan rajin membaca buku.

Tinggi rendahnya kemampuan membaca seseorang dapat diukur melalui tes objektif dan subjektif. Pada penelitian ini menggunakan tes pilihan ganda (tes objektif).<sup>243</sup> Pengukuran membaca pemahaman siswa menurut Burhan Nurgiyanto dapat menggunakan taksonomi bloom, yaitu memperhatikan aspek kognitif, afektif dan psikomotorik. Dalam kognitif penekanannya pada pemahaman bacaan, afektif berhubungan dengan sikap dan kemauan membaca, psikomotorik yaitu sewaktu kegiatan membaca.<sup>244</sup>

Tes keterampilan membaca tingkat pemahaman menuntut siswa untuk memahami bacaan meliputi pesan, gagasan, atau isi bacaan yang dibacanya. Kemampuan berpikir tingkat tinggi, merupakan aktivitas mengolah informasi dengan cara mengubah arti dan hubungannya, menyatukan data dengan

---

<sup>243</sup> Ade Asih S.T., Hubungan Antara Kebiasaan dan penguasaan Kosa Kata dengan Kemampuan Membaca Pemahaman, *Acarya Pustaka, Vo. 2, No.1, Juni 2016*.

<sup>244</sup> Burhan Nurgiyanto, *Penilaian Pengajaran,,* hal. 15-16.

informasi yang telah ada untuk memecahkan masalah.<sup>245</sup> Tingkat tes kemampuan membaca dari segi kognitif antara lain sebagai berikut.

1. Tingkatan ingatan (C1)

Siswa dapat menyebutkan kembali fakta, definisi, atau konsep yang terdapat dalam suatu bacaan. Contoh: menyebutkan, mengenali, menunjukkan dan sebagainya.

2. Tingkatan pemahaman (C2)

Siswa dapat memahami wacana yang dibacanya. Misalnya, menguraiakan suatu rumus ke dalam kalimat atau uraian. Contoh: menentukan, menyajikan, menginterpretasikan dan sebagainya.

3. Tingkat penerapan (C3)

Siswa mampu menerapkan dan memberikan contoh baru. Contoh: menghubungkan, mengklasifikasikan dan sebagainya.

4. Tingkat analisis (C4)

Siswa mampu menganalisis informasi tertentu dalam wacana dengan cara mengenali, mengidentifikasi dan memedakan pesan. Contoh: menemukan, membandingkan, menganalisis, dan membedakan.

5. Tingkat sintesis (C5)

Siswa mampu mengubungkan dan menggeneralisasikan antara konsep, masalah, dan pendapat dalam bacaan. Contoh: menghasilkan, mensintesis, mengorganisasikan.

---

<sup>245</sup> Dewi Novitasari, Heny Pujiastutu, dan Ria Sudiana, Kemampuan Berpikir Tingkat Tinggi Ditinjau Dari Gaya Kognitif Vizualizer dan Verbalizer Siswa dalam menyelesaikan Soal Matematika, *Jurnal Cendekia: Jurnal Pendidikan Matematika*, Vol. 5, No. 2, Juli 2021, hal. 1476.

#### 6. Tingkat evaluasi (C6)

Siswa mampu memberikan penilaian yang berkaitan dengan wacana yang diacanya, baik isi maupun permasalahan dalam bacaan. Contoh: menaksir, mengargumentasikan.

Selaras dengan penelitian yang dilakukan oleh Riko Vindi Pamungkas (2020) yang berjudul Pengaruh *E-Learning* Berbasis WEB terhadap Minat Belajar Anak Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil analisis data, kesimpulannya ada pengaruh *e-learning* berbasis web terhadap minat belajar anak sekolah dasar. Hal ini dapat dibuktikan dengan  $t_{hitung} >$  dari  $t_{tabel}$  ( $11,14 > 2,10$ ) maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima.

Hasil Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media *google book* akan dapat berpengaruh positif pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran tematik. Peningkatan keterampilan membaca dilakukan dengan cara konsentrasi penuh terhadap bahan bacaan, merangkum bacaan, membaca teratur, sistematis, sikap yang baik saat membaca, memanfaatkan jasa perpustakaan dan rajin membaca buku. Sehingga hasil penelitian selaras dengan hipotesis ( $H_1$ ) dengan nilai *sig.* (*2 tailed*)  $0,014 < 0,05$  yaitu "Ada pengaruh penggunaan media *google book* terhadap keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran tematik selama masa pandemi covid-19 di MIN 1 Tulungagung".



### **C. Pengaruh Penggunaan Media Komik dan Google Book terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Pembelajaran Tematik Selama Masa Pandemi Covid-19 di MIN 1 Tulungagung**

Hasil uji lanjut post hoc dengan menggunakan metode tukey pada *Multiple Comparisons* menunjukkan *mean difference*, *std. error*, *lower bound* dan *upper bound* memiliki tingkat signifikansi 0,021. Angka perbedaan rata-rata di atas pada perbandingan kelas komik (26,60) dengan kelas google book (17,20) adalah 9,400. Angka ini diperoleh dari nilai rata-rata (pada output deskriptif) untuk media komik dikurangi media *google book*. Sementara itu, perbedaan rata-rata keterampilan membaca pemahaman berkisar antara 1,20 (*Lower Bound*) sampai 17, 20 (*Upper Bound*) pada tingkat kepercayaan 95%. Nilai signifikansi hitung pada tabel jika  $> 0,05$  maka rata-rata keterampilan membaca pemahaman sama atau perbedaan tidak signifikan dan jika nilai signifikansi hitung pada tabel jika  $< 0,05$  maka rata-ratanya berbeda. Komik terhadap *Google Book*  $0,021 < 0,05$  maka berbeda secara signifikan, *Google Book* terhadap Komik  $0,021 < 0,05$  maka berbeda secara signifikan, Kontrol terhadap Komik  $0,053 > 0,05$  maka tidak berbeda atau tidak signifikan. Artinya harga *F mean difference*, *std. error*, *lower bound* dan *upper bound* semuanya signifikan dimana berdasarkan kriteria jika  $\text{Sig.} < 0,05$  maka  $H_0$  ditolak dan  $H_1$  diterima. Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan signifikan nilai uji keterampilan membaca pemahaman antara kelas eksperimen dan kelas kontrol di MIN 1 Tulungagung.

Media pembelajaran dalam proses pembelajaran merupakan pengantar informasi dengan penerima pesan, merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan

kemauan sehingga terdorong serta terlibat dalam pembelajaran.<sup>246</sup> Menurut Azhar Arsyad media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan pesan atau informasi.<sup>247</sup> Media pembelajaran dapat mempermudah guru dalam menyampaikan informasi kepada peserta didik. Suatu media dikatakan efektif adalah media yang memiliki pengaruh dan dapat diterima peserta didik dengan baik sehingga menghasilkan hasil pembelajaran yang diinginkan. Tujuan dari media adalah memotivasi siswa agar menumbuhkan minat belajar dengan pemberian perlakuan pembelajaran.

Komik dapat dijadikan sebagai media pembelajaran apabila tujuannya untuk mengedukasi siswa belajar melalui visualisasi gambar dan isi bacaan. Komik sebagai media komunikasi visual yang memiliki sudut pandang menarik untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Komunikasi belajar akan berjalan dengan maksimal jika pesan pembelajaran disampaikan jelas, runtut, dan menarik. Media pembelajaran komik memiliki potensi untuk disukai siswa karena gambar pada komik dapat menjelaskan makna deretan teks tertulis di dalamnya. Pada hakikatnya gambar ataupun tindakan lebih banyak menyimpan memori atau daya ingat anak dari pada mendengarkan.

Media komik berperan sebagai media edukasi yang memiliki pengaruh besar dalam memberi pemahaman yang cepat kepada para pembaca tentang suatu hal yang bermuatan edukasi. Komik adalah satra bergambar yang

---

<sup>246</sup> Mustofa Abi, *Media Pembelajaran, ...*, hal. 3.

<sup>247</sup> Arsyad Azhar, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2010), hal.10.

menampilkan visual menarik menjadi bentuk komunikasi verbal intelektual yang memiliki kelebihan dalam menyampaikan pesan dan informasi yang universal, mudah diingat, dan dimengerti peserta didik. Pada penelitian ini pembelajaran dengan menggunakan media komik dapat berlangsung dengan baik. Dari nilai pretest dan posttest tiap kelas mengalami peningkatan pembelajaran dari sebelumnya yang konvensional.

Media *google book* juga dapat dijadikan sebagai media pembelajaran pada era masa kini yang memanfaatkan teknologi komunikasi dan informasi. Pendidik dan peserta didik harus melek IT. Artinya dapat memanfaatkan kecanggihan teknologi di dalam pembelajaran. Mesin pencarian *google book* dapat dimanfaatkan untuk mencari informasi yang dibutuhkan seseorang dengan mudah, cepat dan praktis. Layanan perpustakaan digital dapat mempermudah akses membaca secara online, tidak perlu jauh-jauh datang ke perpustakaan umum.

Proses pengembangan kemampuan yang paling mendasar adalah pada jenjang siswa sekolah dasar adalah berbahasa. Tujuan utamanya adalah agar dapat diterapkan dengan baik dalam kehidupan sehari-hari. Pelajaran bahasa paling mendasar adalah membaca. Siswa yang sedang membaca harus bisa memahami makna dari aktivitas membaca. Kemampuan membaca pemahaman seseorang merupakan proses dari hasil belajar mengajar yang dilakukan dengan tekun dan terlatih. Semakin seseorang terampil dalam memahami isi bacaan, tentunya dapat memudahkan seseorang dalam memahami bacaan tersebut. Membaca pemahaman mencakup pemahaman isi bacaan dan pembatasan

pertanya-pertanyaan tentang apa, siapa, dimana, kapan, bagaimana, mengapa, dan kesimpulan isi bacaan.<sup>248</sup>

Pembelajaran tematik sebagai salah satu pendekatan pembelajaran yang melibatkan beberapa mata pelajaran dalam satu tema untuk memberikan pengalaman bermakna bagi peserta didik.<sup>249</sup> Pembelajaran ini berorientasi pada kebutuhan perkembangan peserta didik sebagai dasar pembentukan pengetahuan dan struktur intelektual anak. Pada penelitian ini untuk mengetahui keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran tematik, guru memberikan pembelajaran yang dapat mengaktifkan siswa melalui pembentukan dari kognitif, afektif dan psikomotorik. Penerapan pembelajaran dengan menggunakan kurikulum 13 dibuat seefektif mungkin dengan menggunakan dua perlakuan media pembelajaran komik dan *google book*. Tujuannya penggunaan media pembelajaran sebagai alternatif penyampaian pesan informasi yang dilakukan dari proses membaca buku materi secara mandiri dan dengan bimbingan guru secara daring.

Sesuai dengan penjelasan dari landasan teori yang telah dicantumkan peneliti pada bab II. Penggunaan media komik (media cetak) dan *google book* (media internet), masing-masing dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran tematik. Pembelajaran tematik adalah kegiatan pembelajaran yang memberikan makna utuh kepada peserta didik yang

---

<sup>248</sup> Idah Faridah laily, Hubungan Kemampuan Membaca dengan kemampuan Memahami Soal Cerita Matematika Sekolah Dasar, *Jurnal Mathematics Education Learning and Teaching*, Vol. 3, No. 1, 2014, hal 15.

<sup>249</sup> Depdiknas, *Model Pembelajaran Tematik Kelas Awal SD*, (Jakarta: Depdiknas, 2007), hal. 10.

tercerminkan pada berbagai tema yang tersedia. Pembelajaran tematik harus sesuai dengan tujuan kurikulum yang berlaku dan mendukung pencapaian pembelajaran sesuai dengan kurikulum, memadukan materi dengan tema, mempertimbangkan karakteristik siswa, tidak ada pemaksaan materi yang dipadukan dalam tema agar pendekatan ini relevan bagi siswa SD/MI.

Kecenderungan pembelajaran memiliki tiga karakteristik utama yaitu: konkret, integratif, dan hierarkis. *Pertama*, konkret maksudnya proses belajar beranjak dari hal-hal konkret atau nyata. Dengan penekanannya pada pemanfaatan lingkungan sebagai sumber belajar yang dioptimalkan untuk pencapaian hasil prestasi siswa SD/MI.<sup>250</sup> *Kedua*, integrative maksudnya adalah memandang sesuatu yang dipelajari sebagai suatu keutuhan dan terpadu. Anak usia SD/MI belum mampu memilah-milah konsep dari berbagai disiplin ilmu. *Ketiga*, hierarkis maksudnya adalah berkembang secara bertahap mulai dari hal-hal yang sederhana ke hal-hal yang lebih kompleks. Oleh karena itu, keterkaitan antar materi pelajaran dan cakupan keleluasaan materi sangatlah penting dan perlu diperhatikan.

Selaras dengan penelitian oleh Indah Puspitasari (2019) dengan Judul Efektivitas Pendidikan Kesehatan terhadap Tingkat Ketergantungan Pemakaian Gadget Pada Usia Sekolah Dasar dengan Menggunakan Media Komik. Dari hasil uji *wilcoxon* tiap kelompok didapatkan hasil signifikansi nilai P sebesar  $< 0,001$  yang artinya ada perbedaan dari sebelum dan sesudah diberikan perlakuan.

---

<sup>250</sup> Rusman, *Model-model Pembelajaran...*, hal. 251.

Media komik sangat menarik dan diminati oleh peserta didik mengingat dampak penggunaan gadget itu sendiri.

Hasil Pemaparan di atas dapat disimpulkan bahwa dengan penggunaan media komik dan *google book* akan dapat berpengaruh positif pada peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa pada pembelajaran tematik. Rata-rata keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran tematik nilai signifikansi *Subset for alpha* = 0.05 diketahui *Subset 1* menunjukkan data antara *Google Book* terhadap Kontrol dengan nilai signifikansi  $0,973 > 0,05$  artinya kedua kelas tersebut tidak mempunyai perbedaan signifikan atau sama. *Subset 2* menunjukkan data Komik dengan nilai signifikansi  $1,000 > 0,05$  artinya kelas tersebut mempunyai perbedaan signifikan. Hasil penelitian selaras dengan hipotesis uji hoc metode tukey ( $H_1$ ) dengan nilai *sig. (2 tailed)*  $0,021 < 0,05$  yaitu "Ada pengaruh penggunaan media komik dan google book terhadap keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran tematik selama masa pandemi covid-19 di MIN 1 Tulungagung".