ABSTRAK

Nur Lailatul Azizah. 12205183027. Pengaruh Media Pembelajaran Komik terhadap Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik pada Pembelajaran Matematika Kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu. Pembimbing Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I.

Kata Kunci: Media Pembelajaran Komik, Minat, Hasil Belajar

Permasalahan dalam dunia pendidikan khususnya pada proses pembelajaran masih sering ditemui, terutama dalam hal penggunaan media pembelajaran. Beberapa guru di sekolah belum menyadari akan pentingnya penggunaan media dalam proses pembelajaran. Guru hanya menggunakan media buku dan papan tulis untuk menyampaikan materi pembelajaran, yang mengakibatkan peserta didik cepat bosan dan menjadi pasif. Minat belajar yang rendah memberikan dampak hasil belajar yang diperoleh peserta didik kurang memuaskan. Oleh karena itu perlu adanya inovasi pembelajaran, salah satunya yaitu guru dapat menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan membuat peserta didik menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran yaitu media pembelajaran komik.

Rumusan masalah penelitian ini adalah 1) apakah media pembelajaran komik berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu?, 2) apakah media pembelajaran komik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu?, dan 3) apakah media pembelajaran komik berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu?.

Penelitian ini menggunakan penelitian kuantitatif dengan jenis *Quasi Esxperiment* (eksperimen semu). Metode pengumpulan data pada penelitian ini menggunakan angket , tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan uji validitas, uji normalitas, uji homogenitas, uji t, dan uji manova.

Hasil analisis data menunjukkan bahwa: (1) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap minat belajar, berdasarkan uji t diperoleh signifikansi 0,001. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan 0,001 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (2) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar, berdasarkan uji t diperoleh signifikansi 0,001. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan 0,001 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. (3) Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap minat dan hasil belajar, berdasarkan uji manova diperoleh signifikansi 0,000. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan 0,000 < 0,05, maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.

ABSTRACT

Nur Lailatul Azizah. 12205183027. The Influence of Comic Learning Media toward Students' Interest and Learning Outcomes in Class III Mathematics Learning at Wahid Hasyim Bakung Udanawu Islamic Elementary School. Supervisor by Dr. H. Abd. Aziz, M.Pd.I.

Keywords: Comic Learning Media, Interest, Learning Outcomes

The problems in the world of education particularly in the learning process are still frequently encountered, especially in terms of the use learning media. Some teachers in the schools have not realized the importance of using media in the learning process. The teacher only use books and blackboard media to convey learning material, which causes students to get bored quickly and become passive. Low interest in learning affected the results students obtained were less than satisfactory. Therefore learning innovation is needed, wich is that teachers can use more attractive learning media and make students more active in the learning process such as comic learning media.

The formulation of the research problem are 1) does comic learning media affect students' interest in class III mathematics learning at Wahid Hasyim Bakung Udanawu Islamic Elementary School?, 2) does comic learning media affect students' learning outcomes in class III mathematics learning at Wahid Hasyim Bakung Udanawu Islamic Elementary School?, and 3) does comic learning media affect students' interest and learning outcomes in class III mathematics learning at Wahid Hasyim Bakung Udanawu Islamic Elementary School?

This research used quantitative research with a type of Quasi Experimental. Data collection methods in this research used questionnaires, tests, and documentation. The data analysis technique used a validity test, normality test, homogeneity test, t test, and manova test.

The results of data analysis showed that: (1) there was a significant effect of using comic learning media on students' interest in learning, based on the t test, a significance of 0,001. Based on the decision criteria of 0,001 < 0,05, then H_0 is rejected and H_a is accepted. (2) there was a significant effect of using comic learning media on students' learning outcomes, based on the t test, a significance of 0,001. Based on the decision criteria of 0,001 < 0,05, then H_0 is rejected and H_a is accepted. (3) there was a significant effect of using comic learning media on students' interest and learning outcomes, based on the manova test, a significance of 0,000. Based on the decision criteria of 0,000 < 0,05, then H_0 is rejected and H_a is accepted. Therefore it concludes that the comic learning media affects students' interest and learning outcomes in class III mathemarics learning at Wahid Hasyim Bakung Udanawu Islamic Elementary School.

ملخص

نور ليلة العزيزة. ١٢٢٠٥١٨٣٠٢٧. تأثير وسائط التعلم القصص المصورة على اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في تعلم الرياضيات للصف الثالث في المدرسة ابتدائية واحد هاشم باكونغ أوداناو. المشرف الدوكتور الحاج عبد العزيز ماجستير في التربية الإسلامية.

الكلمات الأساسية: الوسائط التعليمية القصص المصورة ، الاهتمام ، نتائج التعلم

المشاكل في عالم التعليم ، وخاصة في عملية التعلم ، تواجه في كثير من الأحيان ، لا سيما فيما يتعلق باستخدام وسائط التعلم. بعض المعلمين في المدارس أهمية استخدام الوسائط في عملية التعلم. لا يستخدم المعلمون سوى الكتب واللوحات السوداء لنقل المواد التعليمية ، مما يتسبب في شعور الطلاب بالملل بسرعة ويصبحون سلبيين. انخفاض الاهتمام بالتعلم له تأثير على نتائج التعلم التي يحصل عليها الطلاب الذين هم أقل من مرضية. لذلك ، هناك حاجة إلى ابتكارات تعليمية ، أحدها أنه يمكن للمدرسين استخدام وسائط تعليمية أكثر تشويقًا وجعل الطلاب أكثر نشاطًا في عملية التعلم ، أي وسائط تعلم الرسوم الهزلية.

صياغة مشكلة البحث ١) هل تؤثر الوسائط التعليمية القصص المصورة على اهتمام الطلاب بتعلم الرياضيات في الصف الثالث في المدرسة ابتدائية واحد هاشم باكونغ أوداناو؟، ٢) هل تؤثر الوسائط التعليمية القصص المصورة على نتائج تعلم الطلاب في تعلم الرياضيات للصف الثالث في المدرسة ابتدائية واحد هاشم باكونغ أوداناو؟، و ٣) هل تؤثر الوسائط التعليمية القصص المصورة على اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في تعلم الرياضيات للصف الثالث في المدرسة ابتدائية واحد هاشم باكونغ أوداناو؟.

تستخدم هذه الدراسة البحث الكمي مع نوع شبه التجربية. طرق جمع البيانات في هذه الدراسة باستخدام الاستبيانات والاختبارات والتوثيق. استخدمت تقنية تحليل البيانات اختبار الصلاحية ، واختبار الحالة الطبيعية ، واختبار التجانس ، واختبار ت ، واختبار مانوفا.

أظهرت نتائج تحليل البيانات: (١) وجود تأثير معنوي لاستخدام وسائط التعلم الهزلية على الاهتمام بالتعلم ، بناءً على اختبار ت تم الحصول على دلالة ٠,٠٠١. بناءً على معايير القرار ٠,٠٠١ <٠,٠٥ ، يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a. (٢) هناك تأثير معنوي لاستخدام الوسائط التعليمية للرسوم الهزلية على نتائج التعلم ، بناءً على اختبار ت ، تم الحصول على دلالة ٠,٠٠١. بناءً على معايير القرار ٠,٠٠١ <٠,٠٥ ، يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a. (٣) هناك تأثير كبير لاستخدام الوسائط التعليمية للرسوم الهزلية على الفائدة ونتائج التعلم ، بناءً على اختبار مانوفا ، تم الحصول على أهمية ٠,٠٠٠. بناءً على معايير القرار ٠,٠٠٠ <٠,٠٥ ، يتم رفض H_0 ويتم قبول H_a. وبالتالي ، يمكن أن نستنتج أن وسائط التعلم الوسائط التعليمية القصص المصورة لها تأثير على اهتمام ونتائج التعلم للطلاب في تعلم الرياضيات للصف الثالث في المدرسة ابتدائية واحد هاشم باكونغ أوداناو.