

**PENGARUH MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 2
KANDANG ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Oleh:

ZURAIDA

NIM. 200209145

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
DARUSSALAM, BANDA ACEH
2024 M/1445 H**

**PENGARUH MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN 2
KANDANG ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK) UIN Ar-Raniry sebagai salah satu persyaratan untuk Mememperoleh gelar sarjana dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh:

ZURAIDA

NIM 200209145

Mahasiswi Fakultas Tarbiyah dan Keguruan
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Pembimbing I,

Darmiah, S.Ag., M.A.
NIP. 197305032007102001

Pembimbing II,

Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag.
NIP. 197906172003122002

**PENGARUH MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP
MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA KELAS IV SDN
2 KANDANG ACEH SELATAN**

SKRIPSI

Telah Diuji oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus
serta Diterima sebagai Salah Satu Beban Studi Program Sarjana (S-1)
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Pada Hari/Tanggal: Kamis, 16 Mei 2024
7 Zulkaidah 1445 H

Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,

Sekretaris,

Darmiah, S.Ag., M.A
NIP. 197305062007102001

Yum Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag
NIP. 197906172003122002

Penguji I,

Penguji II,

Nida Jarmita, S.Pd.I., M.Pd
NIP. 198402232011012009

Dr. Azhar, M.Pd
NIP. 196812121994021001



Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
Banda Aceh

Prof. Saiful Mujib, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D
NIP. 197301021997031003

1/6



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
DARUSSALAM – BANDA ACEH
Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020**

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Zuraida
NIM : 200209145
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya:

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagiasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebut sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila di kemudian hari ada tuntutan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya.



, 9 Januari 2024

atakan

(Zuraida)

200209145

ABSTRAK

Nama : Zuraida
NIM : 200209145
Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan
Tanggal Sidang : Kamis, 16 Mei 2024
Tebal Skripsi : 93 H
Pembimbing I : Darmiah, S.Ag., M. A.
Pembimbing II : Yuni Setia Ningsih, S.Ag, M.Ag
Kata Kunci : Pengaruh, Media Gambar Karikatur, Minat Belajar Siswa

Berdasarkan hasil observasi di kelas IV SDN 2 Kandang, Kabupaten Aceh Selatan bahwasanya terdapat suatu permasalahan. Adapun masalah tersebut yaitu kurang menariknya pembelajaran yang disampaikan adanya faktor ini disebabkan kurangnya keterampilan dalam membuka pembelajaran dan menutup pembelajaran, teknik mengajar monoton membuat siswa sulit menyerap materi yang disampaikan guru dan membuat siswa sulit menyerap materi yang disampaikan guru dan lemahnya pemahaman siswa terhadap mata pembelajaran Bahasa Indonesia disebabkan siswa kesulitan dalam belajar, metode belajar yang tidak sesuai dengan karakter siswa, siswa memiliki permasalahan pribadi atau keluarga, kurangnya penggunaan media pembelajaran, guru hanya menggunakan papan tulis serta buku paket untuk mengajar, sehingga minat terhadap pembelajaran kurang menarik. Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan. Metode penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design*, dengan desain penelitian *One Grup Pretest-Posttest Design*. Teknik pengumpulan data melalui lembar angket. Hasil penelitian ini menunjukkan ada pengaruh yang signifikan dari media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa yang didasarkan dari perolehan hasil uji one sample t test dengan nilai sig. (2-tailed) $0,000 < 0,05$, dan t_{hitung} (26,448), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media gambar karikatur dapat mempengaruhi minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan.

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Puji dan syukur kepada Allah Subhanahu wa ta'ala, yang telah memberikan segala nikmat dan karunia-Nya yang tidak dapat terukur, sehingga penulisan skripsi yang berjudul “Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan” dapat diselesaikan sesuai waktu yang direncanakan. Shalawat dan salam penulis sanjungkan kepada nabi besar Muhammad Shallallahu ‘alaihi Wa Sallam yang telah mewariskan Al-qur’an dan sunahnya yang selalu dijadikan suri tauladan. Sehingga dapat dijadikan acuan dalam pengembangan ilmu pengetahuan dari masa ke masa.

Pada kesempatan kali ini penulis mengucapkan ribuan terima kasih kepada berbagai pihak yang telah membantu dalam proses menyelesaikan skripsi ini, dalam rangka penyelesaian studi untuk mendapatkan gelar Sarjana S1, dari itu penulis memberi ungkapan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Safrul Muluk, S.Ag., M.A., M.Ed., Ph.D. Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan dan dosen beserta seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk bisa mengadakan penelitian yang diperlukan dalam skripsi ini.
2. Bapak Dr. Mawardi, S.Ag., M.Pd. sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

3. Ibu Darmiah, S.Ag., M.A., selaku dosen pembimbing I sekaligus Penasehat Akademik yang telah banyak membantu penulis.
4. Ibu Yuni Setia Ningsih, S.Ag., M.Ag., selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu dan membantu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Kepala SDN 2 Kandang Aceh Selatan beserta stafnya dan dewan guru serta siswa SDN 2 Kandang Aceh Selatan yang telah ikut turut berpartisipasi dalam membantu penelitian skripsi ini.
6. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai

Penulis sudah berusaha dengan maksimal dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini. Namun penulis menyadari bahwa skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh dari itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna untuk perbaikan di masa yang akan datang. Penulis berharap skripsi ini semoga dapat memberikan informasi bagi mahasiswa/i dan bermanfaat untuk pengembangan wawasan dan peningkatan ilmu pengetahuan bagi kita semua.

Banda Aceh, 20 Januari 2024

Penulis

Zuraida

DAFTAR ISI

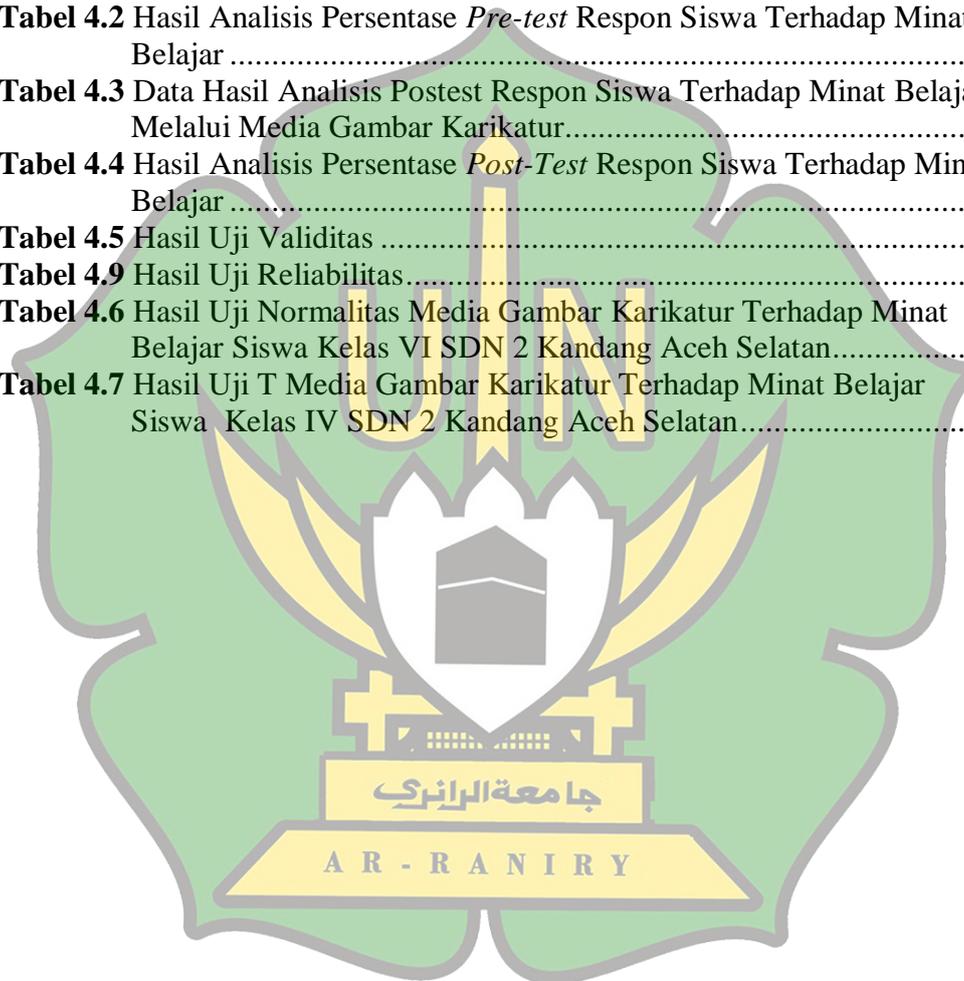
HALAMAN SAMPUL JUDUL	
LEMBER PENGESAHAN PEMBIMBING	
LEMBAR PENGESAHAN SIDANG	
PERNYATAAN KEASLIAN ILMIAH	
LEMBAR KETERANGAN LULUS PLAGIASI	
ABSTRAK.....	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR GAMBAR.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
BAB I : PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	6
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Definisi Operasional.....	7
BAB II : LANDASAN TEORI	
A. Pengertian Media Gambar.....	10
B. Karikatur.....	14
C. Minat Belajar.....	20
D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar.....	28
E. Hipotesis.....	33
F. Penelitian Relevan.....	33
BAB III : METODE PENELITIAN	
A. Jenis Penelitian.....	35
B. Tempat dan waktu penelitian.....	36
C. Variabel Penelitian.....	36
D. Desain Penelitian.....	36
E. Populasi dan Sampel.....	37
F. Teknik Pengumpulan Data.....	38
G. Teknik Instrument Data.....	39
H. Teknik Analisis Data.....	42
BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Gambaran Lokasi Penelitian.....	45
B. Hasil Penelitian.....	45
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	57
BAB V : Penutup	
A. Kesimpulan.....	60

B. Saran	60
DAFTAR PUSTAKA	61
LAMPIRAN-LAMPIRAN	



DAFTAR TABEL

Tabel 3.1	Desain Penelitian <i>One-Group Pretest-Posttest Design</i>	37
Tabel 3.2	Instrument Penelitian Angket Minat Belajar Siswa	40
Tabel 4.1	Data Hasil Analisis <i>Pre-Test</i> Penggunaan Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan	46
Tabel 4.2	Hasil Analisis Persentase <i>Pre-test</i> Respon Siswa Terhadap Minat Belajar	47
Tabel 4.3	Data Hasil Analisis Posttest Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Melalui Media Gambar Karikatur	49
Tabel 4.4	Hasil Analisis Persentase <i>Post-Test</i> Respon Siswa Terhadap Minat Belajar	50
Tabel 4.5	Hasil Uji Validitas	53
Tabel 4.9	Hasil Uji Reliabilitas	54
Tabel 4.6	Hasil Uji Normalitas Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Kandang Aceh Selatan	55
Tabel 4.7	Hasil Uji T Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan	56



DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Bentuk Gambar Karikatur Presiden Indonesia	15
Gambar 4.1 Diagram Persentase Minat Belajar Siswa.....	58



DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 : Surat Keterangan Dekan Tentang Pembimbing Skripsi Mahasiswa dari Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry
- Lampiran 2 : Surat Izin Permohonan Keizinan Penelitian Ilmiah Mahasiswa Dari Dekan Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan
- Lampiran 3 : Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian di SDN 2 Kandang Aceh Selatan
- Lampiran 4 : Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP)
- Lampiran 5 : Angket
- Lampiran 6 : Data Hasil Angket
- Lampiran 7 : Hasil Analisis Pengujian Aplikasi SPSS 24.0
- Lampiran 8 : Dokumentasi
- Lampiran 9 : Daftar Riwayat Hidup



BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan merupakan usaha manusia untuk menumbuhkan serta mengembangkan potensi-potensi pembawaan baik itu jasmani ataupun rohani sesuai nilai-nilai yang ada dalam masyarakat dan kebudayaan.¹ Menurut Brubacher (*Modern Pjilosophies of Education*), pendidikan yaitu suatu proses timbal balik dari tiap-tiap pribadi manusia dalam penyesuaian dirinya dengan alam, teman, serta alam semesta. Menurut Dahama & Bhatnager, pendidikan adalah proses membawa perubahan yang diinginkan dalam prilaku manusia. Pendidikan juga didefenisikan sebagai proses perolehan pengetahuan dan kebiasaan-kebiasaan melalui pembelajaran atau studi.²

Belajar adalah suatu aktivitas yang diarahkan untuk suatu tujuan tertentu, yang tujuan belajar itu sendiri dikehendaki adanya perhatian dan minat baca yang terpusat sebagai suatu syarat berlangsung proses itu dengan baik dan mempunyai suatu hasil yang diharapkan. Oleh karena itu, minat dipahami sebagai suatu keadaan jiwa atau psikologi yang menyebabkan terarahnya pada suatu pekerjaan atau terpusatnya perhatian tersebut pada suatu kegiatan yang sedang dihadapi.

Hal ini sejalan dengan pendapat Slameto, minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterkaitan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat

¹ Fuad Ihsan, *Dasar-dasar Kependidikan*, (Jakarta : Rineka Cipta. 2011), h. 1-2

² Rulam Ahmadi, *Pengantar Pendidikan*, (Yogyakarta: Ar-Ruzz Media, 2016), h.33-35

pada dasarnya adalah penerimaan akan sesuatu diluar diri semakin kuat atau semakin dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.³

Salah satu faktor yang dapat mempengaruhi siswa untuk dapat berkualitas dalam proses pembelajaran adalah minat belajar siswa. Minat belajar adalah suatu keadaan yang mendorong seseorang yang sedang belajar dan mempunyai perhatian terhadap sesuatu yang diajarkan padanya disertai dengan keinginan baik untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut materi yang diajarkan.⁴ Minat belajar juga bergantung pada faktor-faktor lainnya seperti: perhatian, keingintahuan, motivasi kebutuhan dan lain-lainnya. Namun demikian minat belajar dapat mempengaruhi keadaan pencapaian prestasi seorang siswa dalam proses pendidikan. Misalnya seorang siswa menaruh minat besar terhadap mata pelajaran pendidikan agama islam maka ia akan memusatkan perhatiannya lebih banyak dari pada siswa lainnya. Pemusatan perhatian yang intensif tersebut memungkinkan ia untuk giat dan akhirnya mencapai prestasi yang diinginkannya. Guru dalam kaitan ini semampunya berusaha membangkitkan minat belajar siswa untuk menguasai bidang studi dengan cara yang baik, bermanfaat, dan sesuai dengan harapan yang dicapai.⁵

Dalam minat belajar peserta didik bisa dibangkitkan dengan melakukan keterhubungan materi ajar dengan kehidupan sehari-hari individu tersebut yang bersifat praktis. Cara membangkitkan minat belajar peserta didik yaitu peserta didik

³ Slameto, *Belajar Dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhinya* (Jakarta: Rineka Cipta 2003), h. 180.

⁴ Ramayulis, *Metode Pengajaran Agama Islam* (Jakarta : Radar Jaya, 2001), h. 91

⁵ Muhibbin Syah, *Psikologi Pendidikan dengan Pendidikan Baru* (Bandung: Remaja Rosda Karya, 2004), h. 136.

harus memiliki keinginan untuk mengikuti proses pembelajaran agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Dalam hal ini proses belajar mengajar memerlukan komunikasi antara guru dan peserta didik yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan melalui saluran media tertentu ke penerima pesan. Pesan sumber pesan, media dan penerima pesan peserta didik merupakan komponen yang ada dalam proses belajar mengajar⁶. Artinya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar merupakan salah satu sumber belajar yang dapat menyalurkan informasi atau pesan kepada peserta didik, tidak hanya media pembelajaran, guru dan peserta didik merupakan komponen terpenting dalam proses belajar mengajar. Seperti yang ditegaskan oleh Syafruddin Nurdin dan Adriantoni, media pembelajaran adalah alat bantu dalam proses belajar mengajar.⁷

Agar membangkitkan minat belajar peserta didik salah satunya dapat menggunakan media. Pemanfaatan media dalam pembelajaran dapat membangkitkan keinginan dan minat baru, meningkatkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar dan bahkan berpengaruh secara psikologis kepada peserta didik. Diungkapkan bahwa penggunaan media pembelajaran dan penyampaian informasi (pesan dan isi pelajaran) pada saat pembelajaran berlangsung saat itu. Salah satu cara membangkitkan minat belajar peserta didik yaitu dengan menggunakan media. Kehadiran media dalam proses pembelajaran juga dikatakan dapat membantu peningkatan pemahaman peserta didik, penyajian data/informasi lebih menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data dan memadatkan informasi dengan

⁶ Sadiman dkk, *Media Pendidikan*, (Depok : RajawaliPers,2012),hal.11-12

⁷ Syafruddin Nurdin dan Adrianto, *Kurikulum dan Pembelajaran*, (Jakarta, Rajawali Pers),hal.119

demikian, fungsi media adalah sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar.⁸ Dalam penggunaan media grafis/gambar merupakan media yang cukup populer saat ini disebabkan adanya keuntungan yang cukup populer saat ini disebabkan adanya keuntungan yang ada pada media ini, baik dilihat dari segi teknik memproduksinya maupun dari cara pemakaiannya, dibandingkan dengan jenis media yang lain seperti media film, video, komputer, dan lain-lain. Dalam memproduksinya, media grafis tidak memerlukan peralatan khusus yang rumit, sehingga tidak perlu memiliki keterampilan yang bersifat kompleks.⁹

Dari penjelasan diatas dapat kita simpulkan bahwa penggunaan media gambar sangat cocok apabila diterapkan oleh guru yang kurang menggunakan media dalam proses belajar mengajar. Hal ini dibuktikan pada saat observasi didalam kelas yang dilakukan kurang lebih selama 2 minggu. Teknik pembuatan medianya pun tidak rumit serta biaya yang dibutuhkan juga tidak tinggi. Jadi penggunaan media sendiri tentunya harus sesuai dengan bahan ajar yang akan disampaikan serta harus sesuai dengan perkembangan peserta didik.

Berdasarkan hasil observasi yang peneliti lakukan di SDN 2 Kandang, Kecamatan Kluet Selatan, Kabupaten Aceh selatan. Pada tanggal 21 November 2023. Dalam hal ini dibuktikan pada saat observasi didalam kelas dan hasil wawancara dari siswa selama 8 kali pertemuan dalam 2 minggu, peneliti melihat bahwa masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena terdapat beberapa permasalahan salah satunya kurang menariknya

⁸Salamah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis ICT*, (Jakarta: Kencana,2017),hal.69-70

⁹Sanjaya, *Media Komunikasi Pembelajaran*, (Jakarta: kencana,2012),hal.158

pembelajaran yang disampaikan adanya faktor ini disebabkan kurangnya keterampilan dalam membuka pembelajaran dan menutup pembelajaran, teknik mengajar monoton membuat siswa sulit menyerap materi yang disampaikan guru. Lemahnya pemahaman siswa terhadap mata pembelajaran Bahasa Indonesia disebabkan siswa kesulitan dalam belajar, metode belajar yang tidak sesuai dengan karakter siswa, siswa memiliki permasalahan pribadi atau keluarga, kurangnya menggunakan media pembelajaran, guru hanya menggunakan papan tulis serta buku paket untuk mengajar, sehingga minat terhadap pembelajaran kurang menarik. Dalam hal ini untuk mengatasi permasalahan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 2 Kandang Aceh Selatan, guru harus menggunakan suatu pembelajaran yang mampu memancing respon peserta didik agar tertarik untuk belajar aktif yaitu dengan menggunakan media gambar karikatur pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Dengan menggunakan media gambar ini diharapkan adanya perubahan dalam proses pembelajaran dan siswa dapat mengikuti proses belajar mengajar dengan aktif juga bersemangat, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa agar berhasil dalam tujuan pendidikan yang termasuk dalam tiga ranah yaitu kognitif, efektif dan psikomotor.

Dari permasalahan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan sebuah penelitian melalui pendekatan kuantitatif dengan judul **“Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan”**. Karena penerapan media gambar karikatur cocok diterapkan dan efektif terhadap guru yang kurang kreatif dalam menyampaikan informasi atau materi kepada peserta didik.

B. Rumusan Masalah

Dari pemaparan latar belakang masalah di atas, maka peneliti dapat merumuskan suatu masalah yaitu Apakah ada Pengaruh Media Gambar Karikatur terhadap Minat Belajar siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan?

C. Tujuan Penelitian

Dalam pembahasan proposal ini, tujuan yang ingin dicapai yaitu Untuk mengetahui Pengaruh Media Gambar Karikatur terhadap Minat Belajar siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan.

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian ini berdasarkan tujuan yang telah dikemukakan diatas, maka penulis mengharapkan penelitian ini bermanfaat :

1. Untuk pihak sekolah diharapkan mampu memperbaiki saran dan prasarana dalam memanjang poses pembelajaran, sehingga akan timbul minat dalam belajarnya
2. Untuk guru dapat dijadikan refleksi bahwa dalam memberikan pembelajaran bukan hanya sebatas memberikan materi penting saja dan guru juga harus menjadi suri tauladan agar siswa tetap minat dalam belajarnya.
3. Untuk siswa dapat lebih meningkatkan minat belajarnya terutama pembelajaran bahasa Indonesia. Maka, melalui faktor-faktor minat belajar siswa akan mudah memahami materi, meningkatkan keaktifan siswa, dan memberikan dorongan belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

E. Defenisi Operasional

Definisi operasional terhadap judul ditujukan untuk memperjelas istilah-istilah dan sekaligus batasan, sehingga tidak, menimbulkan penafsiran lain. Beberapa istilah yang didefinisikan dalam penelitian adalah.

1. Media gambar karikatur

Media pembelajaran karikatur adalah media pembelajaran dengan gambar yang bermuatan humor dengan obyek manusia dan benda. Media pembelajaran dengan gambar karikatur merupakan salah satu jenis media pembelajaran visual karena karikatur merupakan media yang dapat diamati oleh indera penglihatan, atau dapat dilihat, dipandang, diperhatikan, disimak oleh siswa dengan baik.¹⁰

Dari penjelasan diatas media karikatur yang dimaksud dalam penelitian ini adalah media gambar yang dilengkapi dengan tulisan yang sifatnya klise, sindiran. Kritikan, dan lucu. Karikatur merupakan ungkapan perasaan seseorang yang diekspresikan agar diketahui. Berikut contoh karikatur yang akan digunakan



¹⁰ Kurniawan, R.A. *Penggunaan Media Gambar Karikatur Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas IV Sdn Jajartunggal II Surabaya* (Doktoral dissertation State University of Surabaya). 2014. h. 4

2. Minat belajar

Menurut syah, minat merupakan kecenderungan dan kegairahan yang tinggi atau keinginan untuk yang besar terhadap sesuatu. Minat adalah suatu kecenderungan untuk memperhatikan secara terus menerus. Minat ini erat hubungannya dengan perasaan senang, jadi minat bisa terjadi karena sikap senang kepada sesuatu.¹¹ Aspek yang digunakan dalam minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

Dari pengertian diatas dapat kita simpulkan minat belajar adalah suatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja pada suatu mata pelajaran. Dan akan menimbulkan rasa menyenangkan, timbul rasa kepuasan dan terjadi perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan sejalan dengan tujuan pembelajaran suatu mata pelajaran. Aspek yang digunakan dalam minat belajar yaitu perasaan senang, ketertarikan siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa

3. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembelajaran bahasa Indonesia pada hakikatnya adalah membelajarkan peserta didik tentang keterampilan berbahasa Indonesia yang baik dan benar sesuai tujuan dan fungsinya. Pembelajaran Bahasa Indonesia diarahkan meningkatkan kemampuan peserta didik dalam berkomunikasi menggunakan Bahasa Indonesia secara baik dan benar yang meliputi empat aspek keterampilan, yaitu menyimak, berbicara, membaca dan keterampilan menulis. Kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia ialah kegiatan pembelajaran yang berupaya menciptakan kondisi belajar

¹¹ Alisuf Sabri, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya, 1996), h. 84

bagi peserta didik. Selain itu, pembelajaran menggunakan silabus dan RPP sebagai pedoman pembelajaran materi pembelajaran dan alokasi waktu agar pembelajaran sesuai dengan kompetensi peserta didik.



BAB II LANDASAN TEORI

A. Media Gambar

1. Pengertian Media Gambar

Media berasal dari bahasa latin media *medius* yang berarti tengah” perantara atau pengantar”. Dalam bahasa arab kata media yaitu sebagai pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Menurut Gerlach & Eliy media merupakan manusia, materi, atau beberapa kejadian yang membangun kondisi untuk dapat membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, dan sikap. Dalam dunia pendidikan media merupakan alat bantu atau media komunikasi dalam proses pendidikan. Sedangkan media pembelajaran meliputi alat secara fisik. Alat secara fisik tersebut terdiri atas buku, *tape recorder*, kaset, *camera*, video, flm, *slide*, foto, gambar, grafik televise dan komputer. Selain itu juga digunakan sebagai penyampaian isi materi pengajaran.¹² Berdasarkan pendapat para ahli diatas dapat kita simpulkan bahwa media pembelajaran adalah sesuatu yang dapat menyampaikan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana sehingga tercipta lingkungan belajar yang kondusif dimana penerimanya dapat melakukan proses pembelajaran secara efisien.

Media merupakan prantara antara sumber informasi dengan penerima informasi. Dengan media tersebut diharapkan agar maksud pemberi informasi tersampaikan dengan baik kepada penerima informasi. Dalam dunia pendidikan,

¹² Chairunnisa, A.P. Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 124 Mampotu Kecamatan Amali Kabupaten Bone (Doctoral dissertation, Universitas Negeri Makasar). 2020. h. 3

manfaat penggunaan media berhubungan dengan peningkatan hasil belajar siswa sehubungan dengan ini. Arsyad menyatakan :

1. Media pembelajaran meningkatkan proses dan hasil belajar siswa agar menjadi lebih baik
2. Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar pada anak
3. Media pembelajaran dapat membuat anak percaya diri untuk berinteraksi langsung dengan teman maupun lingkungannya.¹³

Media gambar merupakan media grafis yang paling banyak digunakan. Gambar merupakan hasil lukisan yang menggambarkan orang, tempat, benda dalam berbagai variasi. Guru yang kreatif mampu menghasilkan berbagai bentuk gambar yang menarik dan dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran, tetapi juga diperoleh dari sumber majalah dan surat kabar.¹⁴ Artinya media gambar merupakan salah satu alat bantu (sarana) yang dipakai pendidik untuk menyalurkan suatu informasi/pesan yang menyangkut penglihatan peserta didik untuk menarik perhatiannya. Media gambar dapat memperlancar pemahaman juga ingatan peserta didik, serta dapat menumbuhkan minat belajar peserta didik dalam mengikuti proses pembelajaran.

2. Manfaat Media Gambar

Menurut Subana mengemukakan bahwa media gambar sangat banyak manfaatnya jika diterapkan dalam proses pembelajaran, manfaat tersebut diantaranya:

¹³ Arsyad, Media pembelajaran, (Depok : Raja Grafindo Persada,2019) h.3-4

¹⁴ Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*,(Jakarta: Gaung Persada Press, 2011),h.45

- a. Menimbulkan daya tarik pada siswa
- b. Mempermudah pengertian atau pemahaman siswa
- c. Mempermudah pemahaman yang sifatnya abstrak
- d. Memperjelas dan memperbesar bagian yang penting atau yang kecil sehingga dapat diamati.
- e. Menyingkat suatu uraian. Informasi yang diperjelas dengan kata-kata mungkin membutuhkan uraian panjang.¹⁵

Berdasarkan manfaat yang disebutkan di atas, maka media gambar sangat bagus untuk digunakan dalam proses pembelajaran, karena daya tarik dari gambar dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mempermudah pemahaman siswa.

3. Syarat-syarat Media Gambar

Media gambar dapat digunakan dalam proses pembelajaran dengan ketentuan-ketentuan tertentu. Sebagaimana Subana menjelaskan syarat-syarat penggunaan media gambar adalah sebagai berikut:

- a. Bagus, jelas, menarik dan mudah dipahami.
- b. Cocok dengan materi pembelajaran.
- c. Benar dan otentik artinya menggambarkan situasi yang sebenarnya.
- d. Sesuai dengan tingkat umur dan kemampuan siswa.
- e. Walaupun tidak mutlak baiknya gambar menggunakan warna yang menarik sehingga tampak lebih realistis dan merangsang minat siswa untuk mengamatinya.

¹⁵ Subana, *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*, (Jakarta: Rineka Cipta, 1998), h. 322

- f. Perbandingan ukuran gambar harus sesuai dengan ukuran obyek yang sebenarnya, agar siswa lebih tertarik dan memahami gambar, hendaknya menunjukkan hal-hal yang sedang mereka perbuat.
- g. Gambar yang dipilih hendaknya mengandung nilai-nilai murni dalam kehidupan sosial.¹⁶

4. Jenis-jenis Media Gambar

Jenis dari media gambar sangat berbagai macam bentuk penggunaannya, Jenis media gambar yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran yaitu sebagai:

- a. Foto; Foto merupakan media reproduksi bentuk asli dalam dua dimensi. Foto ini merupakan alat visual yang efektif karena dapat divisualisasikan sesuatu yang akan dijelaskan dengan lebih kongkrit dan realistik. Informasi yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah karena hasil yang diragakan lebih mendekati kenyataan melalui foto yang diperlihatkan pada anak-anak, dan hasil yang diterima oleh anak-anak akan sama.¹⁷
- b. Poster; Poster merupakan pesan singkat dalam bentuk gambar dengan tujuan untuk mempengaruhi seseorang agar tertarik pada sesuatu, atau mempengaruhi agar seseorang bertindak akan sesuatu hal. Poster tidak

¹⁶ Subana, *Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran*,, h. 323

¹⁷ Asnawir dan Basyiruddin Usman, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Ciputat Pers, 2002), h.

dapat memberi pelajaran dengan sendirinya, karena keterbatasan kata-kata.¹⁸

- c. Karikatur/kartun; Karikatur dan kartun merupakan garis yang dicoret dengan spontan yang menekankan kepada hal-hal yang dianggap penting, beda antara poster dan karikatur terletak pada: coretan-coretan pada karikatur, misalnya coretan pada wajah manusia yang mirip dengan yang dikarikaturkan member pesan politis maupun coretan-coretan yang kelihatan. Sedangkan kartun ide utamanya adalah menggugah rasa lucu dan kesan utamanya adalah senyum dan tawa. Kesan kritis disampaikan tahan lama dalam ingatan anak.¹⁹

Berdasarkan jenis-jenis media gambar yang disebutkan di atas, pada penelitian ini jenis media gambar yang digunakan adalah media gambar karikatur, dikarenakan media gambar ini sangat cocok, menarik, dan berkesinambungan dengan dunia pembelajaran anak sekolah tingkat dasar.

B. Karikatur

1. Pengertian Karikatur- RANIRY

Karikatur atau kartun adalah media grafis untuk mengungkapkan ide atau sikap dan pandangan terhadap seseorang, kondisi, kejadian atau situasi tertentu. Gambar yang disajikan melalui kartun biasanya berbentuk sederhana dan terkesan lucu. Sebuah gambar karikatur yang baik bukan hanya dapat menyampaikan pesan tertentu melainkan juga dapat mempengaruhi sikap dan tingkah laku orang yang

¹⁸ Sumartono dan Hani Astuti, "Penggunaan Poster Sebagai Media Komunikasi Kesehatan", *Jurnal: Komunikologi*, Vol.15, No.1, (2018), h.9

¹⁹ Tim Pengembang Ilmu Pendidikan, *Ilmu dan Aplikasi Pendidikan*, (Bandung: IMPIMA, 2009) h.44.

melihatnya. Shally mendefinisikan karikatur sebagai gambar yang sifatnya melebihkan suatu pertanda ciri, sifat, tindakan atau tingkah laku seseorang atau kelompok manusia untuk memperoloknya, mencemoohnya dan mencelahnya dengan cara yang menggelikan.²⁰ Dalam Kamus Bahasa Indonesia, Karikatur, diartikan sebagai gambar olok-olok yang bersifat menyindir dan sebagainya. Sedikit berbeda dengan Salim Djelantik dalam buku pengantar Dasar Ilmu Estetika mengemukakan bahwa karikatur adalah seni gambar yang menggunakan penonjolan yang berlebihan untuk memperlihatkan ciri khas dari seorang tokoh makna khas dari peristiwa yang penting.

Rivai menyatakan bahwa karikatur yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa. Hal ini menunjukkan bahwa karikatur bisa menjadi bahan yang berguna dikelas. Dan sejumlah karikatur yang ada, belum tentu semua memiliki kriteria sebagai karikatur ini sangat membantu dalam memilih karikatur untuk tujuan pembelajaran.²¹

Berdasarkan pendapat diatas dapat kita simpulkan bahwa karikatur merupakan seni gambar yang berlebihan untuk menceritakan seorang tokoh makna khas dari peristiwa yang penting bersifat menyindir dengan gambar yang lucu dan menggelikan .

²⁰ Shally, Ensiklopedia Indonesia. (Jakarta: Letia Baru,1992), h.85

²¹ Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pengembangannya*.(Bandung:Sinar Baru,1991)h.61

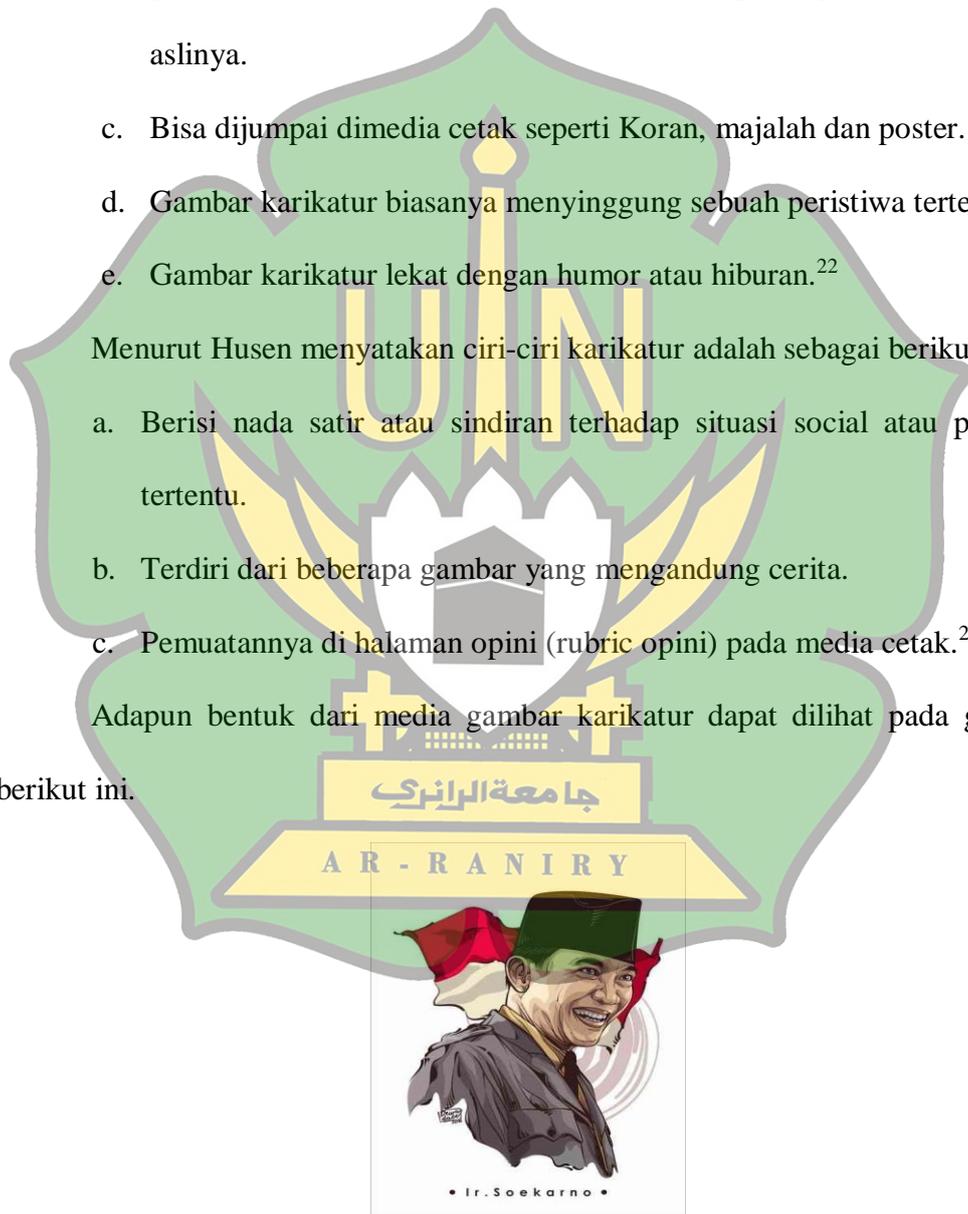
2. Ciri-ciri Karikatur

- a. Menyajikan sebuah bentuk kepala manusia dalam ukuran lebih besar.
- b. Ada beberapa perubahan anatomi, dengan demikian nampak seperti gambar kartun, namun karikatur lebih mirip dengan bentuk wajah aslinya.
- c. Bisa dijumpai dimedia cetak seperti Koran, majalah dan poster.
- d. Gambar karikatur biasanya menyinggung sebuah peristiwa tertentu.
- e. Gambar karikatur lekat dengan humor atau hiburan.²²

Menurut Husen menyatakan ciri-ciri karikatur adalah sebagai berikut.

- a. Berisi nada satir atau sindiran terhadap situasi social atau perilaku tertentu.
- b. Terdiri dari beberapa gambar yang mengandung cerita.
- c. Pemuatannya di halaman opini (rubric opini) pada media cetak.²³

Adapun bentuk dari media gambar karikatur dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 2.1 Bentuk Gambar Karikatur Presiden Indonesia
(Sumber: <https://shorturl.at/etZ07>)

²² Ifa Wuryanto. *Katakan Dengan Karikatur* (Jawa Barat: Jejak, anggota IKAPI, 2020). h.

²³ Husen Mony. *Bahasa Jurnalistik* (Yogyakarta: Budi Utama, 2020). h. 84

Dari bentuk gambar karikatur di atas terdapat unsur materi pembelajaran mengenai bentuk paras pahlawan dan presiden pertama Indonesia dalam bentuk kartun.

3. Langkah-langkah penggunaan karikatur dalam pembelajaran

Penggunaan media gambar karikatur dalam proses pembelajaran yang efektif mempunyai tahapan-tahapan yaitu sebagai berikut:

- a. Menyampaikan tujuan dan motivasi siswa, pada fase ini guru menyampaikan semua tujuan pembelajaran yang ingin dicapai pada pembelajaran tersebut dan memotivasi siswa belajar.
- b. Seleksi topik, pada fase ini guru memandu siswa memilih berbagai subtopic dalam suatu masalah umum sesuai gambar karikatur yang dipilih siswa.
- c. Penafsiran gambar, pada fase ini guru bersama siswa menafsirkan gambar karikatur pilihan siswa apa maksud dan topiknya.
- d. Menulis tema tersebut dalam tulisan slogan, pada fase ini guru bersama siswa mengekspresikan tema dalam gambar ke dalam tulisan slogan.
- e. Latihan penerapan, pada fase ini guru menyediakan gambar karikatur yang lain dan kesempatan siswa mengekspresikan ke dalam tulisan slogan.
- f. Analisis dan sintesis, pada fase ini siswa menganalisis dan mensintesis hasil karyanya apakah sudah benar atau belum.

- g. Membandingkan karya teman, pada fase ini siswa diberi kesempatan membandingkan hasil karyanya dengan siswa lain dengan mencari perbedaan dan persamaannya.
- h. Evaluasi, pada fase ini guru dan siswa melakukan evaluasi mengenai hasil pekerjaan siswa.²⁴

4. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam penggunaan karikatur

- a. Sesuai dengan tingkat pengalaman siswa, artinya karikatur dapat dimengerti siswa.
- b. Kesederhanaan gambar realistik, artinya dapat diproses dan dipelajari isinya. Pesan atau informasi mudah dibaca dan dipahami. Untuk itu teks yang menyertai karikatur dibatasi (antara 15 sampai 20 kata). Kata-kata memakai huruf sederhana dengan gaya huruf yang mudah terbaca. Kalimat ringkas tetapi padat, dan mudah dimengerti.
- c. Karikatur hendaknya dapat menumbuhkan minat siswa dan dapat memberikan hubungan antara isi materi pelajaran dan dunia nyata. Agar karikatur sebaiknya ditempatkan pada konteks bermakna dengan siswa.

5. Kelebihan Media Karikatur

- a. Lebih konkret dan realitis dalam memunculkan pokok masalah, jika dibandingkan dengan bahasa verbal.

²⁴ Nu Kholis Yusup, "Peningkatan Keterampilan Menulis Slogan Pada Siswa Kelas VIII SMP Muhammadiyah Wiradesa Kabupaten Pekalongan Melalui Gambar Karikatur Di Media Massa", *Skripsi*, (Semarang: Universitas Negeri Semarang, 2010), h.18-19.

- b. Dapat mengatasi batasan ruang dan waktu, artinya tidak semua objek, benda atau peristiwa bisa dibawa ke kelas. Sebaliknya siswa tidak selalu bisa dibawa ke objek atau peristiwa.
- c. Dapat mengatasi keterbatasan pengamatan kita. Pikiran siswa akan lebih terarah, perhatian mudah dipusatkan. Guru pun dalam menerangkan tidak menjadi sulit, karena dibantu sarana gambar yang konkret.
- d. Memperjelaskan permasalahan dalam berbagai bidang, dalam berbagai tingkat usia.
- e. Murah harganya, dan mudah dipergunakan.²⁵

Chairunnisa menyatakan ada beberapa keunggulan dari penggunaan media gambar karikatur dalam pembelajaran diantaranya yaitu sebagai berikut:

- a. Sebagai bahan penggerak perhatian.
- b. Untuk menyarankan perubahan tingkah laku atau sikap tertentu bagi pembacanya.
- c. Sebagai ilustrasi dari suatu pokok masalah /pelajaran.
- d. Sebagai alat mempertinggi motivasi dan keaktifan
- e. Untuk menyarankan perubahan tingkah laku atau sikap tertentu bagi pembacanya.
- f. Sebagai ilustrasi dari suatu poko masalah/pelajaran.²⁶

²⁵ Ifa Wuryanto. *Katakan Dengan Karikatur...*, h. 44-46

²⁶ Andi Puji Chairunnisa, "Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Keterampilan Berbicara Siswa Kelas IV SDN 124 Mampotu Kecamatan Amali Kabupaten Bone", *Skripsi*, (Makassar: Universitas Negeri Makassar, 2020), h.4-5.

6. Kekurangan atau Kelemahan Media Karikatur

- a. Diinterpretasikan secara personal dan subjektif
- b. Gambar hanya menampilkan persepsi indera mata
- c. Disajikan dalam ukuran terbatas, sehingga hanya siswa yang duduk didepan yang dapat melihat dengan jelas.²⁷

C. Minat Belajar

1. Pengertian Minat Belajar

Minat diartikan sebagai “kecendrungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, gairah, keinginan” sedangkan “berminat” diartikan mempunyai (menaruh) minat, kecendrungan hati kepada, ingin (akan)”. Sementara itu menurut Soeganda Poerbakawatja dan Harahap, minat diartikan kesediaan jiwa yang sifatnya aktif untuk menerima sesuatu dari luar. Tiap-tiap pelajaran harus dapat menarik minat siswa, karena minat merupakan suatu kaedah pokok dalam proses pembelajaran.²⁸

The Liang Gie memberikan pengertian yang paling mendasar tentang minat yaitu “minat artinya sibuk, tertarik, atau terlibat dengan sesuatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu”.²⁹ Selain itu Agus Sujanto memberikan pengertian tentang minat ialah sesuatu pemusatan perhatian yang tidak disengaja yang terlahir dengan penuh kemauannya dan yang tergantung dari bakat dan lingkungannya.³⁰

²⁷ Ifa Wuryanto. *Katakan Dengan Karikatur...*, h. 44-46

²⁸ Soeganda Poerbakawatja dan H.A.H. Harahap, *Ensiklopedia Pendidikan* (Jakarta: Gunung Agung, 1982), h. 214

²⁹ The Liang Gie, *Cara Belajar Yang Efisien* (Yogyakarta : Liberty, 1994), h. 28.

³⁰ Agus Sujanto, *Psikologi Umum* (Jakarta: Aksara Baru, 1989), h.92

Slameto mendefinisikan minat belajar merupakan kecenderungan yang relative tetap untuk lebih memperhatikan dan mengengang secara terus menerus yang disertai rasa senang dan rasa kepuasan yang ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi dan keaktifan dalam mencapai tujuan belajar.³¹ Sedangkan menurut Abdul Wahid minat belajar adalah rasa suka atau ketertarikan peserta didik terhadap pelajaran sehingga mendorong peserta didik untuk menguasai pengetahuan dan pengalaman, hal tersebut dapat ditunjukkan melalui partisipasi dan keaktifan.³²

Crow and crow mengatakan bahwa minat berhubungan dengan gaya gerak yang mendorong seseorang untuk menghadapi atau berurusan dengan orang lain, benda, pengalaman yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.³³ Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang menyuruh. Minat pada dasarnya adalah penerimaan atau suatu hubungan antara diri sendiri dan sesuatu diluar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat.³⁴

Berdasarkan penjelasan diatas bahwa minat belajar adalah sesuatu keinginan atau kemauan yang disertai perhatian dan keaktifan yang disengaja pada suatu mata pelajaran. Dan pada akhirnya akan melahirkan rasa menyenangkan, timbul rasa kepuasan dan terjadi perubahan tingkah laku, baik berupa pengetahuan, sikap dan keterampilan sejalan dengan tujuan pembelajaran suatu mata pelajaran.

³¹ Slameto, *Belajar dan faktor-faktor yang mempengaruhinya...*, h. 57

³² Abdul Wahid, *Menumbuhkan Bakat dan Minat Anak*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajaran, 2008), h. 100

³³ Djaali, *Psikologi Pendidikan*, (Jakarta: .Bumi Aksara, 2014) h,121.

³⁴ Slameto, *Belajar dan factor-fakstor yang mempengaruhinya...*, h.180.

Minat merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi usaha yang dilakukan seseorang. Minat yang kuat akan menimbulkan usaha yang gigih serius dan tidak mudah putus asa dalam menghadapi tantangan. Jika seorang siswa memiliki rasa ingin belajar, ia akan cepat mengerti dan mengingatnya.

2. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar

Menurut Taufani, ada tiga faktor yang mendasari timbulnya minat yaitu:

- a. Faktor dorongan dalam, yaitu dorongan dari individu itu sendiri, sehingga timbul minat untuk melakukan aktivitas atau tindakan tertentu untuk memenuhinya. Misalnya, dorongan untuk belajar dan menimbulkan minat untuk belajar.
- b. Faktor motivasi sosial, yaitu faktor untuk melakukan suatu aktivitas agar dapat diterima dan diakui oleh lingkungannya. Minat ini merupakan semacam kompromi pihak individu dengan lingkungan sosialnya. Misalnya, minat pada studi karena ingin mendapatkan penghargaan dari orangtuanya.
- c. Faktor emosional, yakni minat erat hubungannya dengan emosi karena faktor emosional selalu menyertai seseorang dalam berhubungan dengan objek minatnya. Kesuksesan seseorang pada suatu aktivitas disebabkan karena aktivitas tersebut menimbulkan perasaan suka atau puas, sedangkan kegagalan akan menimbulkan perasaan tidak senang dan mengurangi minat seseorang terhadap kegiatan yang bersangkutan.³⁵

³⁵ Taufani. Minat, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi*. (Jakarta : Rineka cipta. 2008). h. 38

3. Indikator Minat Belajar

Menurut Safari, ketika seorang siswa memiliki minat belajar, ia akan menunjukkan pada beberapa indikator yaitu:

a. Perasaan senang

Seorang siswa yang memiliki perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, maka siswa tersebut akan terus mempelajari ilmu yang disenanginya. Tidak ada perasaan terpaksa pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b. Ketertarikan siswa

Berhubungan dengan daya gerak yang mendorong untuk cenderung merasa tertarik pada orang, benda, kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan atau bisa berupa pengalaman efektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c. Perhatian siswa

Perhatian merupakan konsentrasi atau aktivitas jiwa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain dari pada itu. Siswa yang memiliki minat pada objek tertentu, dengan sendirinya akan memperhatikan objek tersebut.

d. Keterlibatan siswa Ketertarikan seseorang akan suatu objek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari objek tersebut.³⁶

³⁶ Safari, *Penulisan Butir Soal Berdasarkan Penilaian berbasis kompetensi APSI Pusat*, (Jakarta:2015),h.152

4. Jenis-jenis Minat belajar

Djaali mengemukakan bahwa minat memiliki unsur efeksi, kesadaran sampai pilihan nilai, pengerahan perasaan, seleksi, dan kecendrungan hati. Kemudian berdasarkan orang dan pilihan kerjanya, minat dibagi ke dalam enam jenis, yaitu :

a. Realistis

Orang dengan minat realitis biasanya lebih menyukai masalah konkret dibandingkan masalah abstrak.

b. Investigatif

Minat ini cenderung berorientasi keilmuan. Orang dengan minat investigatif umumnya berorientasi pada tugas, instropeksi, dan asocial, mereka lebih menyukai memikirkan sesuatu dari pada melaksakannya.

c. Artistik

Minat artistik membuat orang cenderung menyukai hal-hal yang bersifat terstruktur, bebas, memiliki kesempatan bereaksi, kreatif dalam bidang seni dan musik, dan sangat membutuhkan suasana yang dapat mengekpreksikan sesuatu secara individual.

d. Sosial

Orang yang memiliki minat ini memiliki kemampuan verbal yang baik, terampilan dalam bergaul, bertanggung jawab, suka bekerja secara kelompok, menyukai kegiatan yang sifatnya berbagi seperti mengajar, melatih, dan memberi informasi.

e. Enterprising

Orang dengan minat ini memiliki kemampuan memimpin, percaya diri, agresif, dan umumnya aktif.

f. Konvensional

Orang dengan minat konvensional biasanya memiliki komunikasi verbal yang bagus, keterlibatan.³⁷

5. Peranan dan Fungsi Minat Belajar

Pada setiap minat manusia, minat memegang peranan penting dalam kehidupannya dan mempunyai dampak yang besar atas perilaku dan sikap, minat menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar, anak yang berminat terhadap sesuatu kegiatan baik itu bekerja maupun belajar, akan berusaha sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang diinginkan.

William Amstrong menyatakan bahwa konsentrasi tidak ada bila ada minat yang memadai, Lester dan Alice Crow juga menekankan beberapa pentingnya minat untuk mencapai sukses dalam hidup seseorang. Suatu minat dalam belajar merupakan suatu kejiwaan yang menyertai siswa dikelas dan menemani siswa dalam belajar. Minat mempunyai fungsi sebagai pendorong yang kuat dalam mencapai prestasi dan minat juga dapat menambah kegembiraan pada setiap yang ditekuni oleh seseorang.

Peranan minat dalam proses belajar mengajar adalah untuk pemusatan pemikiran dan juga untuk menimbulkan kegembiraan dalam usaha belajar seperti

³⁷ Djaali. *Psikologi Pendidikan*. (Jakarta: Bumi Aksara. 2012) h.122

adanya kegairahan hati dapat memperbesar daya kemampuan belajar dan juga membantunya tidak melupakan apa yang dipelajarinya, jadi belajar dengan penuh gairah, minat dapat membuat rasa kepuasan dan kesenangan tersendiri.

Ada beberapa peran minat dalam belajar, yaitu menciptakan, menimbulkan konsentrasi atau perhatian dalam belajar, memperkuat ingatan siswa tentang pelajaran yang telah diberikan guru, melahirkan sikap belajar yang positif dan konstruktif, memperkecil kebosanan siswa terhadap studi/pelajaran.³⁸

6. Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa

Menurut Aritonang, bahwa faktor-faktor yang membuat siswa berminat belajar yaitu, cara mengajar guru, karakter guru, suasana kelas tenang dan nyaman, dan fasilitas belajar yang digunakan. Untuk membangkitkan minat belajar siswa, upaya yang harus dilakukan oleh guru yaitu :

- a. Faktor cara mengajar guru, yaitu peran yang harus dimiliki dalam hal cara mengajar guru yaitu guru sebagai demonstrator dan guru sebagai evaluator. Adapun langkah-langkah membangkitkan minat belajar siswa sesuai dengan peran tersebut adalah:
 - 1) Menarik perhatian siswa, perhatian siswa muncul karena didorong oleh rasa ingin tahu. Rasa ingin tahu dapat dirangsang melalui hal-hal yang baru.
 - 2) Membuat tujuan yang jelas,

³⁸ Sustrisno. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan Dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Press, 2020). h. 11-12

- 3) Mengakhiri pelajaran dengan berkesan, agar materi pelajaran yang telah disampaikan akan teringat terus serta siswa akan mempelajarinya, guru harus mengakhiri pelajaran dengan berkesan.
- b. Faktor karakter guru, yaitu karakter guru yang dapat membangkitkan minat belajar siswa yaitu sabar, memiliki 3 S (senyum, sapa, santun), menghargai kekurangan siswa, adil, baik, disiplin, tidak menakuti atau mengancam siswa, dan memiliki semangat.
 - c. Faktor suasana kelas yang nyaman dan tenang, yaitu lingkungan kelas yang tenang dan nyaman sangat merangsang siswa untuk melakukan kegiatan-kegiatan yang dapat menunjang proses belajar mengajar. Karena itu guru harus mengelola kelas dengan baik.
 - d. Faktor fasilitas belajar, yaitu belajar yang efektif harus dimulai dengan pengalaman langsung dan menuju ke pengalaman yang lebih abstrak. Belajar akan lebih efektif jika dibantu dengan alat peraga pengajaran dari pada siswa belajar tanpa dibantu dengan alat pengajaran. Fasilitas belajar misalnya menggunakan kaset, televisi, papan tulis, OHP, dan projector.

Sedangkan Sujanto, berpendapat, bahwa usaha yang dapat dilakukan untuk membina minat anak agar menjadi lebih produktif dan efektif antara lain sebagai berikut :

- a. Memperkaya ide atau gagasan
- b. Memberikan hadiah yang merangsang
- c. Berkenalan dengan orang-orang yang kreatif

- d. Petualangan dalam arti berpetualangan ke alam sekeliling secara sehat.
- e. Mengembangkan fantasi
- f. Melatih sikap positif.³⁹

D. Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar

1. Pengertian Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa menunjukkan bahwa bangsa dan warga yang hidup di dalamnya. Bahasa dapat menunjukkan bahwa sekuat apa dan mandiri suatu bangsa dan seberapa berkualitasnya suatu bangsa dimasanya. Bahasa juga mampu memberikan gambaran kearah mana dan seperti apa sebuah negara itu mampu bersaing ditingkat global. Bahasa mampu menunjukkan kepribadian luhur tuturnya. Bahasa merupakan bahan dan cermin budaya suatu bangsa.⁴⁰ Bahasa Indonesia adalah satu-satunya alat yang memungkinkan kita membina dan mengembangkan kebudayaan nasional sedemikian rupa sehingga ia memiliki ciri-ciri dan identitasnya sendiri, yang membedakannya dari kebudayaan daerah. Pada waktu yang sama Bahasa Indonesia kita pergunakan sebagai alat untuk menyatukan nilai-nilai social budaya nasional kita. Bahasa memiliki peran sentral dalam perkembangan intelektual, sosial, dan emosional peserta didik dan merupakan penunjang keberhasilan dalam mempelajari semua bidang. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan membantu peserta didik mengenal dirinya, budayanya, dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa

³⁹ Sujanto, Agus. *Psikologi Umum* (Jakarta: Rineka Cipta, 2004)h.94

⁴⁰ Ika Rama Suhandra, "Hubungan Bahasa, Sastra, Dan Ideology", *Jurnal Kajian Bahasa dan Budaya*, Vol. 9, No. 2, h.1019

tersebut, dan menemukan serta menggunakan analisis dan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Dengan standar kompetensi mata pelajaran Bahasa Indonesia ini bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut:

- a. Berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulisan.
- b. Menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa negara,
- c. Memahami bahasa Indonesia dan menggunakannya dengan tepat dan kreatif untuk berbagai tujuan,
- d. Menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial,
- e. Menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperhalus budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa,
- f. Menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai Khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.⁴¹

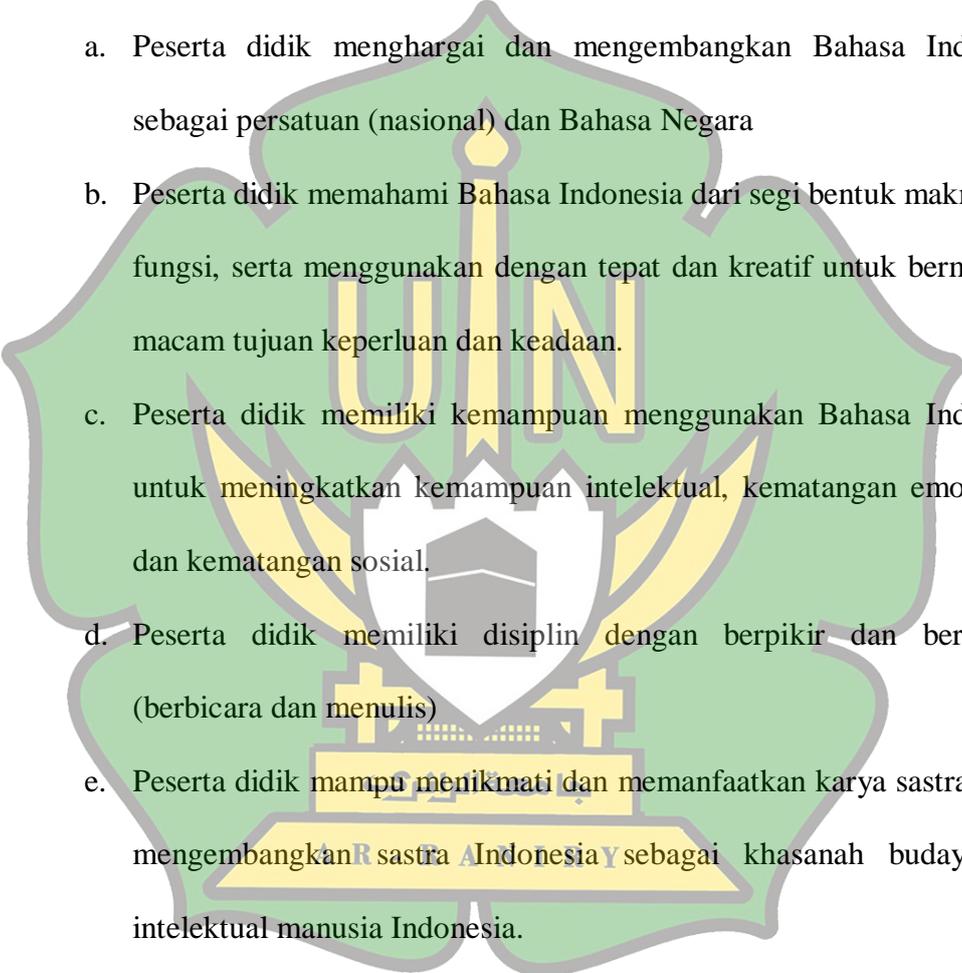
2. Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Tujuan utama pembelajaran Bahasa Indonesia adalah meningkatkan keterampilan peserta didik dalam Bahasa Indonesia. Pengetahuan Bahasa Indonesia diajarkan untuk menunjukkan peserta didik terampil berbahasa yakni, menyimak, berbicara, membaca dan menulis. Keterampilan berbahasa hanya bisa dikuasai

⁴¹ Isah Cahyani, *Pembelajaran Bahasa Indonesia*, (Jakarta:2009), hal.36

dengan latihan yang terus menerus dan sistematis, yakni harus sering belajar, berlatih dan membiasakan diri.⁴²

Menurut Hartati tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut:

- 
- a. Peserta didik menghargai dan mengembangkan Bahasa Indonesia sebagai persatuan (nasional) dan Bahasa Negara
 - b. Peserta didik memahami Bahasa Indonesia dari segi bentuk makna, dan fungsi, serta menggunakan dengan tepat dan kreatif untuk bermacam-macam tujuan keperluan dan keadaan.
 - c. Peserta didik memiliki kemampuan menggunakan Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, kematangan emosional, dan kematangan sosial.
 - d. Peserta didik memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa (berbicara dan menulis)
 - e. Peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan sastra Indonesia sebagai khasanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Kesimpulan dari pendapat diatas pembelajaran Bahasa Indonesia adalah agar peserta didik mampu menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk mengembangkan kepribadian, memperluas wawasan kehidupan, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa dan agar peserta didik memiliki disiplin dengan berpikir dan berbahasa.

⁴² Asul Wiyanto, *Terampilan Menulis Paragraf*, (Jakarta : Grasindo, 2009), hal. 7

3. Ruang Lingkup Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI

Menurut Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan mengemukakan bahwa ruang lingkup mata pelajaran Bahasa Indonesia mencakup komponen berbahasa dan kemampuan bersastra yang meliputi aspek-aspek yaitu sebagai berikut;

- a. Mendengarkan, seperti mendengarkan berita, petunjuk, pengumuman, perintah, dan bunyi atau suara.
- b. Berbicara, seperti mengungkapkan gagasan dan perasaan, menyampaikan sambutan, dialog pesan, pengalaman menceritakan diri sendiri, teman, keluarga, masyarakat, benda, tanaman, binatang, gambar, tunggal/seri, kegiatan sehari-hari, peristiwa, tokoh, dan lainnya.
- c. Membaca, seperti membaca huruf, suku kata, kalimat, paragraf, berbagai teks bacaan, denah, petunjuk, pengumuman, ensiklopedi, dan lain-lain.
- d. Menulis, seperti menulis karangan naratif dan normatif dengan tulisan rapi dan jelas dengan memperhatikan tujuan dan ragam pembaca, pemakaian ejaan dan tanda baca, kosa kata yang tepat dengan menggunakan kalimat tunggal dan kalimat majemuk, serta mengapresiasi dan berekspresi sastra melalui kegiatan menulis hasil sastra berupa cerita dan puisi.⁴³

⁴³ Dwi Hasqi Purwasih, *Peningkatan Kemampuan Berbicara*, (FKIP UMP:2018), hal.9

4. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia

Pembicaraan mengenai strategi pembelajaran Bahasa tidak terlepas dari pembicaraan mengenai pendekatan, metode dan teknik mengajar. Istilah pendekatan dalam pembelajaran Bahasa mengacu pada teori-teori tentang hakekat Bahasa dan pembelajaran Bahasa yang berfungsi sebagai sumber landasan/prinsip pengajaran Bahasa. Strategi Bahasa Indonesia dalam pembelajaran diharapkan mampu melaksanakan pembelajaran dengan menerapkan strategi pembelajaran yang tepat. Strategi pembelajaran yang digunakan harus sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator pembelajaran dengan melibatkan peserta didik secara maksimal dalam setiap aktifitas pembelajaran.⁴⁴

Menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia, strategi bermakna sebagai rencana yang cermat mengenai kegiatan untuk mencapai sasaran khusus. Strategi dapat diartikan pula sebagai upaya untuk mensiasati agar tujuan suatu kegiatan dapat tercapai. Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia berisi segala sesuatu yang dapat digunakan dalam menyusun rencana pembelajaran bahasa Indonesia secara cermat yang mengacu pada tujuan pembelajaran.

Agar pembelajaran berbahasa memperoleh hasil yang baik, strategi pembelajaran yang digunakan guru harus memenuhi kriteria berikut.

- a. Relevan dengan tujuan pembelajaran
- b. Menantang dan merangsang peserta didik untuk belajar

⁴⁴ Ridwan Laki, Strategi Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Erakurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP), *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, Vol. 01, No.1 (2018), hal 28-29

- c. Mengembangkan kreativitas peserta didik secara individual ataupun kelompok.
- d. Memudahkan peserta didik memahami materi pelajaran
- e. Mengarahkan aktivitas belajar peserta didik kepada tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan

E. Hipotesis

Hipotesis merupakan dugaan atau terkaan tentang apa saja yang kita amati dalam usaha untuk memahaminya.⁴⁵ Dalam penelitian, hipotesis diartikan sebagai jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian.⁴⁶

Dapat dipahami bahwa hipotesis merupakan pernyataan yang masih perlu dibuktikan kebenarannya, dan anggapan yang timbul adalah yang bersifat sementara untuk dibuktikan secara nyata dan benar melalui data lapangan dan fakta-fakta yang diperoleh dari penelitian.

Ha : Ada pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Kandang Aceh Selatan

Ho : Tidak ada pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SD Negeri 2 Kandang Aceh Selatan

Adapun rumusan hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa SD Negeri 2 Kandang Aceh Selatan

⁴⁵ S.Nasution, *Metode research*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2012), h. 39

⁴⁶ Sugiono, *Statistika untuk penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2012),h.86.

F. Penelitian Yang Relevan

Berdasarkan penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian yang akan peneliti lakukan saudara Irfan Hasibuan dengan judul “Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII SMP 08 Muhammadiyah Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020.” Yang mengatakan bahwa Media Gambar Karikatur dapat mempengaruhi kemampuan menulis puisi siswa.⁴⁷ Adapun perbedaan antara penelitian saudara Irfan Hasibuan dengan peneliti yaitu saudara Irfan mengukur kemampuan menulis puisi siswa sedangkan peneliti mengukur minat belajar siswa kemudian pada materi yang digunakan dan pada kelas yang digunakan saudara Irfan pada kelas VII sedangkan peneliti pada kelas IV.

Selanjutnya berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh saudari Jessi Wulandari dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Karikatur Dua Dimensi Terhadap Kemampuan Berbicara Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dikelas II SDN 59 Seluman” yang mengatakan bahwa media Karikatur dua dimensi dapat mempengaruhi kemampuan berbicara siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Adapun perbedaan antara penelitian saudari Jessi Wulandari dengan peneliti yaitu saudari Jessi menggunakan media karikatur dua dimensi untuk mengukur kemampuan berbicara siswa, sedangkan peneliti hanya menggunakan

⁴⁷ Irfan Hasibuan, “Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Kemampuan Menulis Puisi Siswa Kelas VII SMP 08 Muhammadiyah Medan Tahun Pembelajaran 2019/2020,” Skripsi, Medan :Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2020.

media gambar karikatur untuk mengukur minat belajar siswa. pada metodologi yang digunakan sama-sama menggunakan metodologi kuantitatif.



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif yaitu penelitian berupa angka-angka dan analisis secara statistik. Menurut Misbahuddin “kuantitatif merupakan suatu analisis yang menggunakan model seperti model matematika, model statistic, dan ekonometrik.⁴⁸ Dengan kuantitatif hasil analisis disajikan dalam bentuk angka-angka yang kemudian dijelaskan dan diinterpretasikan dalam uraian. Sedangkan jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian korelasional.

Sumadi mengungkapkan bahwa penelitian dengan menggunakan korelasi bertujuan untuk mendeteksi sejauh mana variable-variable pada suatu faktor berkaitan dengan variasi-variasi pada satu atau lebih faktor lain berdasarkan pada koefisien korelasi.⁴⁹ Penelitian korelasional bertujuan untuk menemukan ada atau tidaknya hubungan dan apabila ada berapa eratnya hubungan serta berarti atau tidaknya hubungan itu. **A R - R A N I R Y**

⁴⁸ Misbahuddin, *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) h. 33

⁴⁹ Suryabrata Sumadi, *Metodelogi Penelitian*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2010), h.82

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Tempat yang dipilih sebagai penelitian ini adalah SDN 2 Kandang Aceh Selatan yang merupakan salah satu institusi yang melakukan kegiatan pendidikan. Waktu Penelitian dilakukan pada semester genap tahun pelajaran 2023/2024.

C. Variable Penelitian

Variable penelitian adalah sesuatu yang menentukan tentang ada atau tidaknya permasalahan sehingga dapat dinyatakan sebagai indikator masalah. Indikator masalah dapat mempunyai ukuran objektif atau ukuran subjektif. Tetapi, berkaitan dengan penilaian keberhasilan suatu program atau analisis kebijakan harus dipilih sekurang-sekurangnya sebuah indikator masalah dengan ukuran objektif atau kuantitatif. Hal ini didasarkan atas pemikiran agar keberhasilan atau kegagalan suatu program yang diteliti dapat dinilai secara objektif.⁵⁰

Oleh karena itu, variabel yang menjadi kajian atau yang diteliti dalam penelitian ini adalah Media gambar Karikatur sebagai *Variabel independen* (bebas) yang diberi simbol (X) dan Minat Belajar siswa sebagai *Variabel dependen* (terikat) yang diberi simbol (Y). R Y

D. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rancangan sistematis yang dijadikan sebagai acuan dalam penelitian. Metode desain eksperimen pada penelitian ini adalah *Pre-Experimental Design (nondesign)* dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest*

⁵⁰ I Gusti Ngurah Agung, *Manajemen Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), h. 14-15

Design dalam desain satu kelas eksperimen. Desain dalam penelitian ini dapat digambarkan dalam bentuk sebagai berikut.

Tabel 3.1 Desain Penelitian *One-Group Pretest-Posttest Design*

O₁	X	O₂
Pretest	Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa	Posttest

Keterangan:

O₁ = Nilai Pretest (sebelum menggunakan media gambar karikatur)

O₂ = Nilai Posttest (setelah menggunakan media gambar karikatur)

X = Treatment dengan menggunakan media gambar karikatur

Berdasarkan desain penelitian di atas maka untuk melihat pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan maka diperlakukan pretest bertujuan untuk memperoleh kesimpulan awal sebagai pembandingan setelah dilakukannya treatment, setelah dilakukannya treatment dilakukan posttest dalam memperoleh kesimpulan akhir korelasi antar variabel.

E. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Menurut Sugiyono mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas objek atau subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵¹ Adapun menurut Margono populasi adalah seluruh data

⁵¹ Sugiono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Bandung: Alfabeta, 2012), h.117

yang menjadi perhatian kita dalam suatu ruang lingkup dan waktu yang kita tentukan.⁵² Jadi berdasarkan pendapat yang menjadi populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan yang berjumlah 10 siswa, yang terdiri 5 siswa laki-laki dan 5 siswa perempuan.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari populasi yang dijadikan objek dalam penelitian, dan dianggap dapat mewakili seluruh populasi. Hal ini sejalan dengan yang dikemukakan Sugiyono bahwa sampel adalah, bagian dari jumlah dan karakter yang dimiliki oleh populasi tersebut. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa sampel merupakan sebagian dari populasi yang diambil dengan teknik tertentu sebagai sumber data yang dianggap dapat mewakili populasi. Sampel dalam penelitian ini terdiri atas semua populasi siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan.

Teknik pengambilan sampel pada penelitian ini menggunakan teknik sampling jenuh. Teknik sampling jenuh adalah teknik penentuan sampel bila semua anggota populasi digunakan sebagai sampel.⁵³ Jadi, alasan menggunakan teknik sampling jenuh adalah peneliti memerlukan semua siswa kelas IV yang berjumlah 10 orang.

F. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data digunakan untuk mendapatkan informasi yang dipercaya dan akurat terkait kenyataan yang terjadi dilapangan secara

⁵² Margono, *Metode Penelitian Pendidikan*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.118

⁵³ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung, Alfabeta: 2015), h. 85

keseluruhan. Teknik juga merupakan prosedur yang sistematis dan berstandar dalam mengumpulkan data yang diperlukan, teknik pengumpulan data dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Angket

Dalam penelitian ini angket penilaian skala sikap yang digunakan adalah angket yang berbentuk skala *Likert*. Skala *Likert* menurut Djaali adalah skala yang dipergunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang suatu gejala atau fenomena pendidikan. Skala *Likert* adalah suatu skala psikomotorik yang merupakan skala yang paling banyak digunakan dalam riset berupa survey. Skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap, pendapat, dan persepsi seseorang atau sekelompok orang tentang fenomena sosial. Dengan skala *Likert* variabel yang akan diukur akan dijabarkan menjadi indikator variabel.⁵⁴

G. Instrument Penelitian

Menurut sugiyono, instrument penelitian adalah suatu alat yang digunakan mengukur fenomena alam maupun sosial yang diamati. Instrument pada penelitian ini menggunakan angket, untuk mengetahui pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa.

Jenis angket ada dua yaitu jenis angket tertutup dan terbuka, sedangkan angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis angket tertutup yang mana responden hanya memilih jawaban yang dianggap benar saja. Jadi sistem

⁵⁴ Edi Suwandi, Fitri Imansyah, Dasril, Analisis tingkat kepuasan menggunakan Skala *Likert* pada layanan Speedy yang Bermigrasi ke Indihome, *Jurusan Teknik Elektro, fakultas Teknik, Universitas Tangjungpura*,h.34

penilaiannya dengan menggunakan skala *Likert* dengan menggunakan tanda ceklis (√) pada jawaban yang telah dipilih oleh responden, adapun bentuk penilaiannya adalah sebagai berikut:

- a. Sangat setuju (ST)
- b. Setuju (S)
- c. Ragu-Ragu (RR)
- d. Tidak Setuju (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju (STS)⁵⁵

Tabel 3.2 Instrument Penelitian Angket Minat Belajar Siswa

Variabel	Aspek	Indikator	Butir Pernyataan	No		Keterangan
				+	-	
Minat Belajar	Senang	Perasaan senang	1. Saya bahagia ketika pembelajaran Bahasa Indonesia			
			2. Saya selalu hadir setiap jam pelajaran Bahasa Indonesia			
			3. Saya merasa bosan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung			
			4. Saya merasa jenuh ketika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah			
	Tertarik	Ketertarikan siswa	5. Saya semangat mengikuti pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia			
			6. Saya mengerjakan tugas yang diberikan			

⁵⁵ Maryuliana, Imam Much Iba Subroto, Sam Farisa Chairul Haviana, "Sistem Informasi Angket Pengukuran Skala kebutuhan Materi pembelajaran Tambahan sebagai pendukung keputusan sekolah", *Jurnal Transistor Elektro dan Informatika*, vol. 1, No.2, Oktober (2016), h.3

			guru dengan sungguh-sungguh		
			7. Saya mengulangi materi Bahasa Indonesia setelah pulang dari sekolah		
			8. Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian		
			9. Saya keluar kelas pada jam pembelajaran karena tidak suka pelajaran Bahasa Indonesia		
Perhatian	Perhatian siswa		10. Saya fokus pada materi yang disampaikan guru ketika pembelajaran		
			11. Saya tetap mendengarkan penjelasan guru ketika duduk di bangku paling belakang		
			12. Saya menyimak latihan yang diberikan oleh guru		
			13. Saya bergurau dengan teman ketika pelajaran Bahasa Indonesia		
			14. Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru		
Terlibat	Keterlibatan siswa		15. Saya mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh guru		
			16. Saya aktif dalam diskusi kelompok pada pembelajaran Bahasa Indonesia		
			17. Saya selalu bertanya jika tidak paham		
			18. Saya malas bertanya ketika kurang paham		

			pembelajaran Bahasa Indonesia		
			19. Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya		
			20. Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan		

H. Teknik Analisis Data

Dalam memecahkan permasalahan yang ada dalam penelitian ini, maka langkah penting terakhir nantinya yang akan penulis lakukan adalah melakukan proses pembahasan dan analisis data. Teknik analisis data disini untuk memberi penjelasan keterangan-keterangan dari data pada penelitian ini yang merupakan penelitian bentuk kuantitatif. Terknik analisis dalam penelitain ini menggunakan statistic inferensial berjenis statistic parametrik yang dihitung menggunakan Aplikasi SPSS IBM 24.0 Adapun bentuk-bentuk Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Uji *Descriptive*

Uji deskriptif merupakan analisis data yang paling efektif dalam mengumpulkan data, mentabulasi serta menginterpretasikan data kuantitatif sedemikian rupa sehingga kemungkinan salah dalam kesimpulan dan dapat memberikan gambaran terhadap objek yang diteliti, didalam penyajiannya mempunyai prinsip komunikatif dan lengkap, yang dapat menarik perhatian untuk membaca dan mudah memahami isinya.⁵⁶ Uji deskriptif ini menghasilkan data yaitu nilai rata-rata (*mean*), standar deviasi, nilai maksimum, dan nilai munimum.

⁵⁶ Hikmayanti Huwaida, *Statistik Deskriptif*, (Yogyakarta: Poliban Press, 2019), hal.2.

Kemudian skor dari data hasil angket dihitung dengan statistik persentase dengan persamaan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} \times 100$$

Keterangan :

P = Nilai Persentase jawaban responden

F = Frekuensi jawaban responden

N = Jumlah siswa⁵⁷

2. Uji Validitas

Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument yang digunakan dalam penelitian. Interpretasi angka korelasi dapat disimpulkan apabila r_{hitung} lebih besar dari r_{tabel} , maka butir instrument dianggap valid, sedangkan jika r_{hitung} lebih kecil atau sama dengan r_{tabel} maka butir instrument dianggap tidak valid. Perhitungan uji validitas ini menggunakan aplikasi program IBM SPSS 24.0, dan pengujian dilakukan dengan menggunakan Teknik *bivariate person*.

3. Uji Reliabilitas

Reliabilitas dapat diartikan sebagai suatu uji pengukuran instrumen yang nantinya cukup dapat dipercaya untuk digunakan sebagai alat pengumpul data karena instrumen tersebut sudah baik. instrumen yang sudah dapat dipercaya yang reliable, menghasilkan data yang dapat dipercaya juga, dan sesuai dengan kenyataan. Interpretasi dari uji reabilitas dapat disimpulkan jika nilai *Cronbach's Alpha* lebih besar dari 0,70 atau taraf sig > 5% dapat dinyatakan reliabel, dan

⁵⁷ Anna Sudjiono, *Pengantar Statistik Pendidikan*, Jakarta, 2009, h. 43

sebaliknya apabila nilai *Cronbach's Alpha* lebih kecil dari 0,70 atau taraf sig < 5% dinyatakan tidak reliabel. Perhitungan uji reliabilitas ini menggunakan aplikasi program IBM SPSS 24.0.

4. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dilihat dari nilai *Uji Shapiro-Wilk*. Data yang dikatakan berdistribusi normal apabila signifikansinya lebih besar dari 0,05. Setelah data diketahui berdistribusi normal, maka dilanjutkan dengan uji hipotesis dengan menggunakan Uji *One Sample T-Test*.

5. Uji Hipotesis

Uji Hipotesis dilakukan untuk pengambilan keputusan berdasarkan analisis data yang telah dilakukan. Bentuk dari uji hipotesis ini adalah Uji *One Sample T Test*. Kriteria dalam pengambilan keputusan Uji Hipotesisnya adalah jika nilai signifikansinya < 0,05 maka H_a diterima dan H_0 ditolak hal ini menunjukkan bahwa ada pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang telah diberikan, sedangkan apabila nilai signifikansinya > 0,05 maka H_0 diterima dan H_a ditolak hal ini menunjukkan bahwa tidak ada pengaruh yang bermakna terhadap perlakuan yang diberikan. Hipotesis deskriptif yang dibuat untuk mengetahui minat belajar siswa adalah sebagai berikut :

H_a = Media gambar karikatur terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan.

H_0 = Media gambar karikatur tidak terdapat pengaruh terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Lokasi Penelitian

1. Sejarah Singkat SDN 2 Kandang Aceh Selatan

Sekolah Dasar Negeri 2 Kandang Aceh Selatan ini salah satu satuan Pendidikan dengan jenjang SD di Kedai Kandang, dalam menjalankan kegiatannya, SD Negeri 2 Kandang berada di bawah naungan kementerian Pendidikan dan kebudayaan. SD Negeri 2 Kandang Aceh Selatan berada di Jalan Pasie Merapat Desa Kedai Kandang Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan dan berada di atas tanah milik negara seluas 1.800 M² didirikan pada SK operasional 1 Januari 1910, SK pendirian 31 Desember 1978. Akreditasi A.

2. Sarana dan Prasarana

Fasilitas	Jumlah
Akses internet	Tidak ada
Sumber Listrik	PLN
Daya Listrik	750 watt
Infokus	Ada
Ruang Belajar	6
Kantin	1
Parkir Guru	1
Toilet Guru	1
Toilet siswa	4

Sumber: Dokumentasi di SDN 2 Kandang Aceh Selatan

B. Hasil Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan untuk menganalisis pengaruh Media Gambar Karikatur terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan. Adapun data hasil penelitian yang telah peneliti kumpul didasarkan dari skala

variabel Media Gambar Karikatur dan skala variabel minat belajar siswa. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan penyebaran angket terdiri dari 20 item pernyataan yang disebarakan kepada 10 siswa SDN 2 Kandang Aceh Selatan.

1. Deskripsi Hasil Penelitian

Berdasarkan data hasil penelitian yang telah terkumpul melalui lembar angket yang telah diisi oleh siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan yang diberikan skor pada tiap-tiap item pernyataan. Sebelum digunakan media gambar karikatur, peneliti terlebih dahulu mengumpulkan data pretest dengan menggunakan angket yang telah disusun. Adapun data hasil pretes yang telah diperoleh dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Analisis *Pre-Test* Penggunaan Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan

	N		Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
	Valid	Missing				
p1	10	0	3,00	1,826	1	5
p2	10	0	3,10	1,524	1	5
p3	10	0	3,30	1,703	1	5
p4	10	0	3,40	1,350	1	5
p5	10	0	2,90	1,729	1	5
p6	10	0	3,10	1,729	1	5
p7	10	0	3,70	1,567	1	5
p8	10	0	3,60	1,713	1	5
p9	10	0	2,60	1,647	1	5
p10	10	0	3,70	1,418	1	5
p11	10	0	2,70	1,252	1	5
p12	10	0	4,20	0,919	2	5
p13	10	0	3,40	1,265	1	5
p14	10	0	2,20	1,229	1	4
p15	10	0	2,90	1,729	1	5
p16	10	0	2,90	1,370	1	5
p17	10	0	2,90	1,524	1	5
p18	10	0	2,40	1,647	1	5

p19	10	0	2,20	1,398	1	4
p20	10	0	3,50	1,354	1	5
Total	10	0	61,70	13,622	42	83

(Sumber: Data yang sudah diolah SPSS 24)

Berdasarkan tabel 4.1 data hasil analisis *pretest* penggunaan media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa yang terdiri dari 10 siswa dan banyak pernyataan angket 20 pernyataan. Diperoleh nilai rata-rata yaitu 61,70, adapun *standar deviation* sebesar 13,622. Sebagaimana diketahui juga persentase dari data respon siswa terhadap variabel minat belajar yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.2 Hasil Analisis Persentase *Pre-test* Respon Siswa Terhadap Minat Belajar

No	Pernyataan	Skor Persentase (%)					Jumlah
		STS	TS	RR	S	SS	
1	Saya bahagia ketika pembelajaran Bahasa Indonesia	40	0	10	20	30	100
2	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran Bahasa Indonesia	20	20	10	30	20	100
3	Saya merasa bosan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung	20	20	10	10	40	100
4	Saya merasa jenuh ketika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah	10	10	40	10	30	100
5	Saya semangat mengikuti pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia	30	20	10	10	30	100
6	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh	30	10	10	20	30	100
7	Saya mengulangi materi Bahasa Indonesia setelah pulang dari sekolah	20	0	10	30	40	100
8	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian	20	10	10	10	50	100
9	Saya keluar kelas pada jam pembelajaran karena tidak	40	10	20	10	20	100

	suka pelajaran Bahasa Indonesia						
10	Saya fokus pada materi yang disampaikan guru ketika pembelajaran	10	10	20	20	40	100
11	Saya tetap mendengarkan penjelasan guru ketika duduk di bangku paling belakang	20	20	40	10	10	100
12	Saya menyimak latihan soal-soal yang diberikan oleh guru	0	10	0	50	40	100
13	Saya bergurau dengan teman ketika pelajaran Bahasa Indonesia	10	10	30	30	20	100
14	Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru	40	20	20	20	0	100
15	Saya mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh guru	30	20	10	10	30	100
16	Saya aktif dalam diskusi kelompok pada pembelajaran Bahasa Indonesia	20	20	20	30	10	100
17	Saya selalu bertanya jika tidak paham	20	30	10	20	20	100
18	Saya malas bertanya ketika kurang paham pembelajaran Bahasa Indonesia	40	30	0	10	20	100
19	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya	50	10	10	30	0	100
20	Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan	10	10	30	20	30	100
Jumlah		480	290	320	400	510	
\bar{X}		24	14,5	16	20	25,5	

Berdasarkan tabel 4.2 respon siswa pretest terhadap minat belajar yang terdiri dari 20 pernyataan di atas dengan diperoleh 24% siswa memberi respon sangat tidak setuju, 14,5% siswa yang memberi respon tidak setuju, 16% siswa memberi respon ragu-ragu, 20% siswa memberi respon setuju, 25,5% siswa memberi respon sangat sangat setuju.

Adapun data hasil post-test setelah menggunakan media gambar karikatur di kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.3 Data Hasil Analisis Posttest Respon Siswa Terhadap Minat Belajar Melalui Media Gambar Karikatur

	N		Mean	Std. Deviation	Minimum	Maximum
	Valid	Missing				
p1	10	0	4,20	1,229	1	5
p2	10	0	4,00	1,054	2	5
p3	10	0	3,10	1,729	1	5
p4	10	0	3,60	1,713	1	5
p5	10	0	3,40	1,776	1	5
p6	10	0	4,10	0,994	2	5
p7	10	0	3,60	1,578	1	5
p8	10	0	4,00	1,333	1	5
p9	10	0	3,60	1,350	1	5
p10	10	0	4,40	1,075	2	5
p11	10	0	3,40	1,430	1	5
p12	10	0	3,70	1,059	2	5
p13	10	0	3,90	0,876	3	5
p14	10	0	3,00	1,333	1	5
p15	10	0	3,70	1,567	1	5
p16	10	0	2,80	1,398	1	5
p17	10	0	3,40	1,506	1	5
p18	10	0	3,90	1,197	2	5
p19	10	0	2,80	1,317	1	5
p20	10	0	3,00	1,633	1	5
Total	10	0	71,60	9,442	60	85

(Sumber: Data yang sudah diolah SPSS 24)

Berdasarkan tabel 4.3 data hasil analisis pretest penggunaan media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa yang terdiri dari 10 siswa dan 20 pernyataan angket, diperoleh nilai rata-rata yaitu 71,60, adapun *standar deviation* sebesar 9,442. Berdasarkan perolehan nilai rata-rata tersebut dapat disimpulkan bahwa penggunaan media gambar karikatur dapat meningkatkan minat belajar

siswa. Dapat diketahui persentase dari data respon siswa terhadap variabel minat belajar yaitu dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.4 Hasil Analisis Persentase *Post-Test* Respon Siswa Terhadap Minat Belajar

No	Pernyataan	Skor Persentase (%)					Jumlah
		STS	TS	RR	S	SS	
1	Saya bahagia ketika pembelajaran Bahasa Indonesia	10	0	0	40	50	100
2	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran Bahasa Indonesia	0	10	20	30	40	100
3	Saya merasa bosan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung	20	30	10	0	40	100
4	Saya merasa jenuh ketika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah	20	10	10	10	50	100
5	Saya semangat mengikuti pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia	20	20	10	0	50	100
6	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh	0	10	10	40	40	100
7	Saya mengulangi materi Bahasa Indonesia setelah pulang dari sekolah	20	0	20	20	40	100
8	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian	10	0	20	20	50	100
9	Saya keluar kelas pada jam pembelajaran karena tidak suka pelajaran Bahasa Indonesia	10	10	20	30	30	100
10	Saya fokus pada materi yang disampaikan guru ketika pembelajaran	0	10	10	10	70	100
11	Saya tetap mendengarkan penjelasan guru ketika duduk di bangku paling belakang	10	20	20	20	30	100
12	Saya menyimak latihan soal-soal yang diberikan oleh guru	0	20	10	50	20	100

13	Saya bergurau dengan teman ketika pelajaran Bahasa Indonesia	0	0	40	30	30	100
14	Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru	10	30	30	10	20	100
15	Saya mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh guru	20	0	10	30	40	100
16	Saya aktif dalam diskusi kelompok pada pembelajaran Bahasa Indonesia	20	30	10	30	10	100
17	Saya selalu bertanya jika tidak paham	20	0	30	20	30	100
18	Saya malas bertanya ketika kurang paham pembelajaran Bahasa Indonesia	0	20	10	30	40	100
19	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya	20	20	30	20	10	100
20	Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan	20	30	10	10	30	100
Jumlah		230	270	330	450	720	
\bar{X}		11,5	13,5	16,5	22,5	36	

Berdasarkan tabel 4.4 respon siswa *post- test* terhadap minat belajar melalui media gambar karikatur yang terdiri dari 20 pernyataan di atas dengan diperoleh 11,5% siswa memberi respon sangat tidak setuju, 13,5% siswa yang memberi respon tidak setuju, 16,5% siswa memberi respon ragu-ragu, 22,5% siswa memberi respon setuju, 36% siswa memberi respon sangat sangat setuju. Berdasarkan perolehan persentase tersebut terlihat banyak siswa yang memberikan respon sangat setuju. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa siswa kelas IV SDN Kandang Aceh Selatan media gambar karikatur sangat setuju bahwa media gambar karikatur mampu menarik minat mereka dalam belajar.

2. Uji Validitas *Product Moment*

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kevalidan atau kesesuaian angket yang telah peneliti gunakan untuk memperoleh data dari responden. Uji validitas *product moment pearson corelation* menggunakan prinsip menghubungkan atau mengkolerasikan antara masing-masing skor item dengan skor total yang diperoleh dalam penelitian.

Sebagaimana diketahui setiap uji dalam statistic pastinya mempunyai dasar dalam pengambilan keputusan sebagai acuan membuat kesimpulan. Adapun dasar pengambilan keputusan uji validitas *product moment pearson corelation* adalah sebagai berikut:

- a. Jika setiap item pernyataan mempunyai variabel koefesien korealasi positif signifikansi dengan skor total ($\text{sig} < 0.05$) maka dianggap valid.
- b. Kemudian bandingkan antara R_{hitung} dengan R_{tabel}

Jika nilai r hitung lebih besar dari nilai r tabel, maka angket tersebut dinyatakan valid.

Jika nilai r hitung lebih kecil dari nilai r tabel, maka angket tersebut dinyatakan tidak valid.

Adapun uji vadilitas dalam penelitian ini dengan jumlah sampel yang digunakan yaitu $N = 10$ pada signifikan 5% yang dilihat melalui r tabel sebesar 0,632. Setelah r tabel didapatkan kemudian dibandingkan dengan besarnya r hitung yang diperoleh dari SPSS 24. Adapun hasil uji validasi dari variabel media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel sebagai berikut.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validitas

Pernyataan	R_{Hitung}	R_{Tabel}	Kondisi	Keterangan
Item 1	0.958	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 2	0.783	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 3	0.827	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 4	0.770	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 5	0.798	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 6	0.929	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 7	0.735	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 8	0.794	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 9	0.758	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 10	0.774	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 11	0.742	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 12	0.831	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 13	0.586	0.632	$R_{Hitung} < R_{Tabel}$	Tidak Valid
Item 14	0.804	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 15	0.556	0.632	$R_{Hitung} < R_{Tabel}$	Tidak Valid
Item 16	0.892	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 17	0.796	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 18	0.745	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 19	0.766	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid
Item 20	0.778	0.632	$R_{Hitung} > R_{Tabel}$	Valid

Sumber: Hasil Olah Data dengan SPSS 24

Berdasarkan data hasil validitas pada tabel 4.5 di atas yang dibandingkan R_{hitung} dengan R_{tabel} dari output yang diperoleh dari 18 item pernyataan dinyatakan valid, dikarenakan $R_{hitung} > R_{tabel}$ dan 2 item yang dinyatakan tidak valid. Dengan

demikian dapat disimpulkan bahwa masing-masing item pernyataan angket variable Media gambar karekatur terhadap minat belajar adalah valid.

3. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui konsistensi alat ukur, apakah alat pengukuran yang digunakan dapat diandalkan dan tetap konsisten jika pengukuran tersebut diulang. Dalam penelitian ini penulis menggunakan pengujian reliabilitas dengan metode *Cronbach's Alpha*. Sebagaimana diketahui batasan reliabilitas menurut Sekaran adalah kurang dari 0,6 adalah kurang baik, sedangkan 0,7 dapat diterima.

Adapun hasil uji reliabilitas pada variabel media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.9 Hasil Uji Reliabilitas

Reliability Statistics		
Cronbach's Alpha	Cronbach's Alpha Based on Standardized Items	N of Items
0,956	0,967	20

Sumber: Data yang diolah dengan SPSS 24

Berdasarkan tabel 4.9 hasil uji reabilitas di atas diperoleh *Cronbach's Alpha* sebesar 0.956 yang mana perolehan nilai tersebut di atas batas reliabilitas yaitu 0.70, sehingga dapat disimpulkan bahwa alat ukur penelitian ini dapat dinyatakan reliabel.

4. Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan

Dalam bagian ini dikhususkan untuk menjawab rumusan masalah penelitian yaitu bagaimana pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan. Adapun jenis analisis data

yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis statistik inferensial. Hal ini digunakan untuk menarik kesimpulan yang berlaku pada sampel.

a. Uji Normalitas

Uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini dilihat dari nilai *Shapiro wilk*. Data yang dikatakan berdistribusi normal apabila signifikansinya lebih besar dari 0,05. Adapun data hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 4.6 Hasil Uji Normalitas Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas VI SDN 2 Kandang Aceh Selatan

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil_Pretest	.167	10	.200*	.948	10	.641
Hasil_Posttest	.127	10	.200*	.948	10	.647
*. This is a lower bound of the true significance.						
a. Lilliefors Significance Correction						

Sumber: Data Yang Diolah dengan SPSS 24

Berdasarkan tabel 4.6 hasil uji normalitas di atas diketahui bahwa pengujian normalitas penelitian ini menggunakan *Shapiro Wilk* dikarenakan sampel penelitian <50 , hasil uji normalitas pada penelitian ini dapat dilihat pada tabel kolom *Shapiro Wilk*, diketahui df (derajat kebebasan) pada *pre-test* dan *post-test* yaitu 10, pada nilai Sig. *pre test* diperoleh 0,641 dan *post-test* nilai sig. 0.647. Berdasarkan kriteria pengambilan keputusan maka dinyatakan bahwa sampel berasal dari populasi berdistribusi normal.

b. Uji T

Pengujian ini dilakukan untuk mengetahui adanya pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa. Karena setelah peneliti melakukan

pengujian populasi data yang menggunakan uji normalitas, maka akan dilakukan uji-t dengan taraf signifikansi 0,05. Uji t pada penelitian ini menggunakan uji *one sample t test*, dikarenakan peneliti mengambil data pada satu kelas. Adapun hipotesis dari uji *one sample t test* yaitu sebagai berikut:

H_a : Adanya pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan

H_o : Tidak adanya pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan.

Dasar pengambilan keputusan adalah sebagai berikut:

- 1) Jika nilai (sig.) < 0.05 maka tidak dapat perbedaan yang signifikan
- 2) Jika nilai (sig.) $> 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan

Adapun hasil dari analisis uji hipotesis *one sample t test* yang telah dianalisis dengan menggunakan spss 24 dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Uji T Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan

One-Sample Test						
	Test Value = 0					
					95% Confidence Interval of the Difference	
	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Lower	Upper
Hasil_Post test	26.448	9	.000	72.400	66.21	78.59

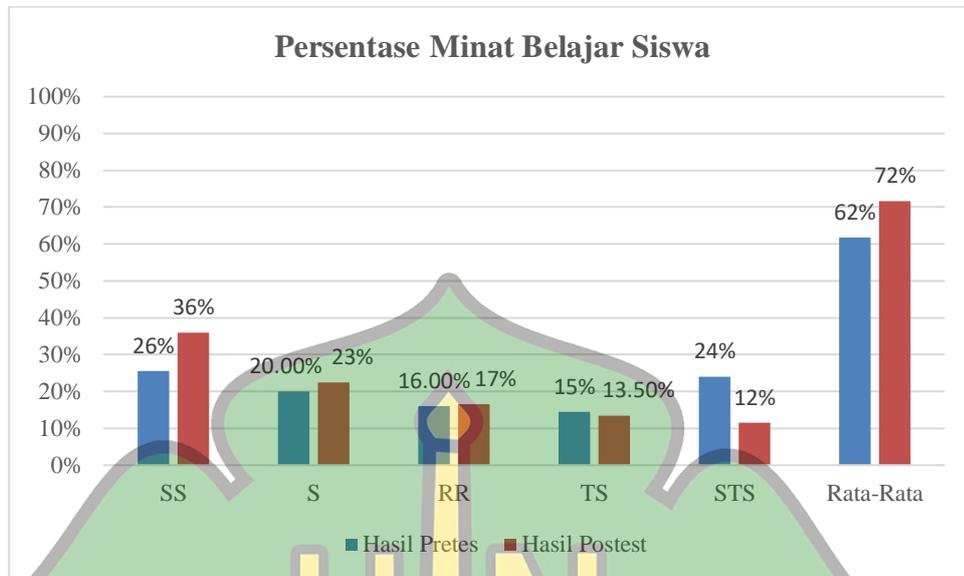
Sumber: *Output* hasil olah data dengan SPSS 24

Berdasarkan hasil pengujian *one sample t test* pada tabel 4.7 di atas diketahui derajat kebebasan (df) yaitu 9 dengan diperoleh nilai sig. (2-tailed) yaitu 0.000, nilai sig. $0.000 < 0,05$. Selain dari itu, juga dapat dilihat dari perolehan nilai

$t_{hitung} 26,448 > \text{nilai } t_{tabel} 2,262$. Maka dapat dinyatakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak. Berdasarkan kriteria hipotesis dari pengujian *one sample t test* dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan.

C. Pembahasan

Penelitian ini diadakan adalah untuk mengetahui pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Kandang Aceh Selatan. Data penelitian ini diperoleh melalui lembar angket yang dilakukan sebelum dan setelah penggunaan media gambar karikatur dalam proses pembelajaran. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan sebelum menggunakan media karikatur yang dilakukan pada 10 orang diperoleh nilai rata-rata 62% dari 20 pernyataan. Diketahui dari respon peserta didik yang memberikan respon sangat setuju 26%. Adapun minat belajar siswa setelah menggunakan media gambar karikatur menunjukkan diperoleh nilai rata-rata 72. Diketahui dari respon peserta didik yang memberikan respon sangat setuju 36%. hasil respon siswa sebelum dan setelah penggunaan media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa tersebut dapat dilihat pada diagram berikut.



Gambar 4.1 Diagram Persentase Minat Belajar Siswa

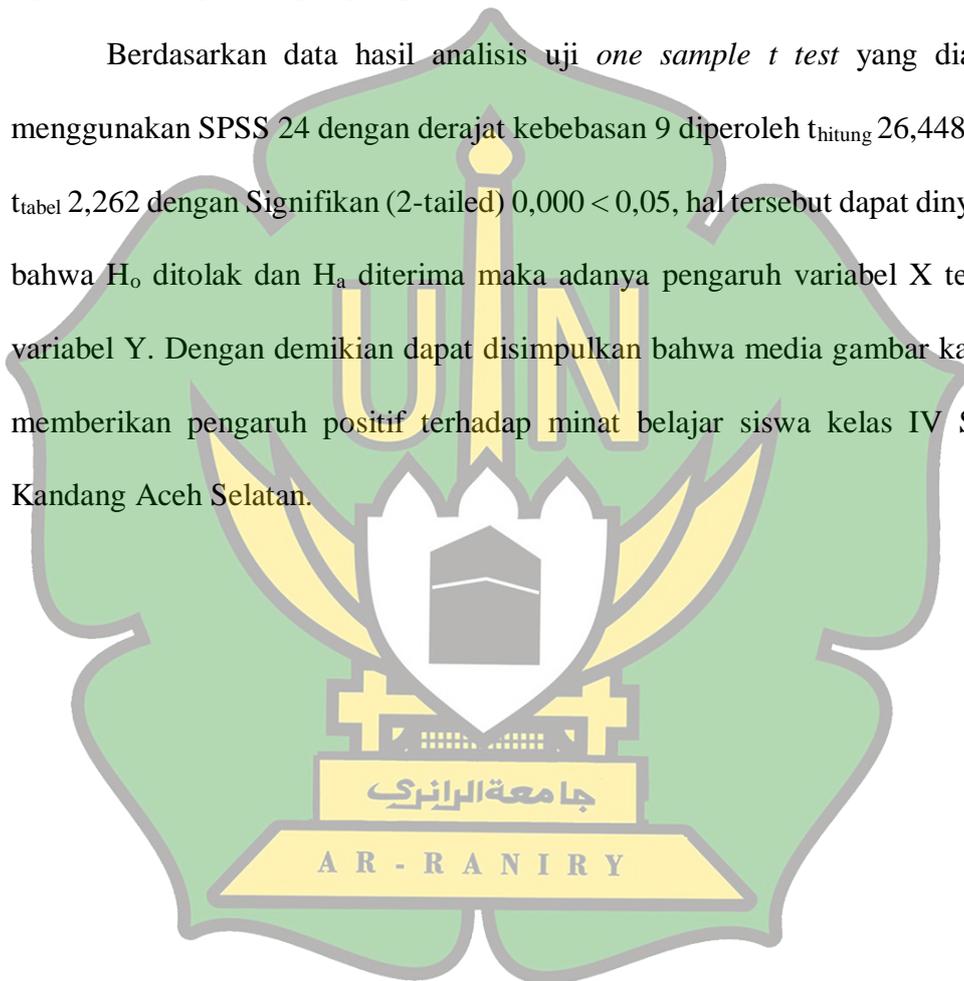
Berdasarkan gambar 4.1 diagram persentase minat belajar siswa di atas, perolehan nilai persentase dan rata-rata sebelum dan setelah penggunaan media karikatur tersebut menunjukkan bahwa terdapat pengaruh peningkatan positif terhadap minat belajar siswa. Hal ini serupa dengan penelitian Revai yang menyatakan bahwa karikatur yang efektif akan menarik perhatian serta menumbuhkan minat belajar siswa.⁵⁸

Adapun pengaruh dari penggunaan media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN Kandang Aceh Selatan yang ditentukan melalui pengujian hipotesis (*t one sample t test*) yang terlebih dahulu dilakukan uji validitas yang mana diketahui bahwa angket pernyataan dari variabel media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa dinyatakan valid dan ada juga beberapa pernyataan yang tidak valid setelah data diperoleh dan dianalisis dengan

⁵⁸ Rivai, *Media Pengajaran Penggunaan dan Pengembangannya*. (Bandung: Sinar Baru, 1991) h.61

SPSS 24. Untuk meyakinkan setiap pernyataan angket terpercaya, yang dilakukan dengan uji reliabilitas, dengan pengujian tersebut terbukti bahwa item-item angket dikatakan reliabel dikarenakan nilai *alpha* lebih besar dari r_{tabel} sehingga dapat dijadikan sebagai alat pengumpulan data dikemudian hari.

Berdasarkan data hasil analisis uji *one sample t test* yang dianalisis menggunakan SPSS 24 dengan derajat kebebasan 9 diperoleh $t_{\text{hitung}} 26,448 >$ nilai $t_{\text{tabel}} 2,262$ dengan Signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$, hal tersebut dapat dinyatakan bahwa H_0 ditolak dan H_a diterima maka adanya pengaruh variabel X terhadap variabel Y. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media gambar karikatur memberikan pengaruh positif terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan.



BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisis dan hasil temuan penelitian yang telah dilakukan terkait pengaruh media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan, maka dapat disimpulkan bahwa adanya pengaruh yang signifikan dari penggunaan media gambar karikatur terhadap minat belajar siswa kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan. Hal tersebut dibuktikan dari perolehan uji hipotesis one sample t test dengan diperoleh nilai signifikan (2-tailed) $0,000 < 0,05$, dan nilai t_{hitung} (26,448) > nilai t_{tabel} (2,262), sehingga H_a diterima dan H_o ditolak. Selain dari itu, juga diketahui penggunaan media gambar karikatur dapat meningkatkan minat belajar siswa yang terbukti dari perolehan nilai rata-rata sebelum treatment 62, dan setelah diberi perlakuan meningkat menjadi 72.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan di atas, peneliti memberikan beberapa saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi guru, diharapkan media gambar karikatur ini dapat dijadikan sebagai bahan ajar dalam proses peningkatan pembelajaran agar dapat tercapainya tujuan pembelajaran sebagaimana yang diharapkan.

2. Bagi peneliti selanjutnya, diharapkan agar dapat memperkuat dan meningkatkan hasil dari temuan penelitian ini dengan mengadakan pada pepaduan model pembelajaran dan materi yang lainnya.



DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi Rulam.(2016). *Pengantar Pendidikan*, Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.
- Arikunto Suharsimi. (2016). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*, Jakarta : Rineka Cipta.
- Aryani Esty Safithry. (2018). *Asesmen Teknik tes dan Non Tes*, Purwokerto: IRDH.
- Bahri Djamarah Syaiful. (2008). *Psikologi Belajar*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Dimiyati. (2013). *Belajar dan Pembelajaran*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Djaali. (2014). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Djaali.(2012). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Bumi Aksara.
- E. J. C Christie, Montolalu,dkk. (2018) . *Pengaruh Pelatihan Dasar Komputer Dan Teknologi Informasi Bagi Guru-guru dengan Uji-T Berpasangan (Paired Sample T-Test, Jurnal Matematika dan Aplikasi*.
- Hamalik Oemar. (2007). *Proses Belajar Mengajar*, Jakarta: Bumi Aksara.
- I Ngruh Gusti Agung. (2007). *Manajemen Penulisan Skripsi, Tesis, dan Disertasi*, Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ihsan Fuad. (2011). *Dasar-dasar Kependidikan*, Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Ismawati Esti, Umayya Faras. (2017). *Belajar Bahasa dikelas Awal*, Yogyakarta: Ombak, Anggota IKAPI.
- Kurniawan Masda Satria. (2020). *Problematis dan Strategi dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di kela sekolah dasar*, Jakarta Riset Pendidikan Dasar.
- M. Dalyono. (1997). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- M. Purwanto Ngalim. (2017). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengajaran*, Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Margono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Misbahuddin.(2013). *Analisis Data Penelitian Dengan Statistik*, Jakarta: Bumi Aksara.
- Mulyasa. (2009). *Implementasi KTSP Kemandirian Guru dan Kepala Sekolah*, Jakarta: Bumi Aksara.

- Mulyatiningsih Ending. (2012). *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Nashar. (2004). *Peranan Motivasi Dan Kemampuan Awal Dalam Kegiatan Pembelajaran*, Jakarta: Deli Press.
- Nurhana Friantini Rizki. (2019). *Analisis minat belajar pada pembelajaran matematika*, Jurnal Pendidikan.
- Poerbakawatja Sorganda, H.A.H.Harahap. (1982). *Ensiklopedia Pendidikan*, Jakarta: Gunung Agung.
- Rahmadhani Rahmi, Dan Sri Nuraini Bina. (2021). *Statistik Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Kencana.
- Ramayulis. (2001). *Metode Pengajaran Agama Islam*, Jakarta: Radar Jaya.
- Rohani Ahmad. (2013). *Pengelolaan Pengajaran*, Jakarta: Rinek Cipta.
- Rohim Abdul. (2011). *Pengaruh Minat Belajar Terhadap Prestasi Belajar Siswa Bidang Studi Pendidikan Agama Islam di SMP Dwi Putra Ciputar*, Skripsi pada Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, Jakarta,
- Rusefendi. (1991). *Pengantar Kepada Membantu Guru Mengembangkan Kompetensinya dalam Pengajaran Matematika Untuk Meningkatkan CBSA*, Bandung: PT. Remaja Rosdakarta.
- Sabri Alisuf. (1996). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sabri Alisuf. (1996). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Sabri Alisuf. (2007). *Psikologi Pendidikan*, Jakarta: Pedoman Ilmu Jaya.
- Slameto.(1995). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Slameto.(2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang mempengaruhinya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sudjono Annas. (2011). *Pengantar Statistic Pendidikan*, Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sugiono.(2012). *Metode Penelitian Pendidikan*, Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* Bandung: Alfabeta.

- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*, Bandung: Alfabeta.
- Sujanto Agus. (1989). *Psikologi Umum*, Jakarta: Aksara Baru.
- Sujanto.(2004). *Psikologi Umum*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Sumadi,Suryabrata. (2010). *Metodelogi Penelitian*, Jakarta: Rajawali Pers
- Sustrino.(2020). *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan media pembelajaran*, Malang: Ahlimedia Press.
- Syah Muhibbin. (2004). *Psikologi Pendidikan Dengan Pendidikan baru*, Bandung: Remaja Rosda Karya.
- Syaodih Sukmadinata Nana.(2010). *Metode Penelitian Pendidikan*, Jakarta: Remaja Rosdakarya.
- Taufani.(2008). *Faktor-faktor yang mempengaruhi*, Jakarta: Rineka cipta.
- The Liang Gie. (1994). *Cara Belajar Yang Efesien*, Yogyakarta: Liberty.
- W.J.S. Poerwadarmita. (1995). *Kamus umum Bhasa Indonesia*, Jakarta: Balaip Pustaka.
- W.S. Winkel. (1989). *Psikologi Pendidikan dan Evaluasi Belajar*, Jakarta: Gramedia.
- W.S. Winkel. (1996). *Psikologi Pengajaran*, Jakarta: Grasindo.
- Wahid Abdul. (2008). *Menumbuhkan Bakat dan Minat Anak*, Yogyakarta: Pustaka Pelajaran.
- Wasty Sriaya.(2013). *Hubungan Minat Belajar Dengan Hasil Belajar Mata Pelajaran Tata Busana Di Madrasah Aliyah Negeri 2 Padang*, Skripsi pada Universitas Negeri Padang,

Lampiran 1

KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY BANDA ACEH
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
 Jl. Syech Abdur Rauf Kopelma Darussalam, Banda Aceh, 23111
 Telepon. (0651) 7551423, Fax. 0651- 7553020. Situs: ftk.uin.ar-raniry.ac.id

SURAT KEPUTUSAN DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH
 Nomor: B-10215/Un.08/FTK/KP.07.6/09/2023

TENTANG
PENGGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY BANDA ACEH

Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;
 : b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

Mengingat : 1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
 2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
 3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
 4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
 5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
 6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
 7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI,
 10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
 11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Banda Aceh Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh, tanggal 06 September 2023

MEMUTUSKAN

Menetapkan :
 PERTAMA : Menunjuk Saudara:
 1. Darmiah, MA sebagai pembimbing pertama
 2. Yuni Seua Ningsih, S.Ag., M.Ag. sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :
 Nama : Zuraida
 NIM : 200209145
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Judul Skripsi : Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN 2 Kandang Aceh Selatan

KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh.
 KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Genap Tahun Akademik 2023/2024
 KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,
 Pada Tanggal : 07 September 2023

An. Dekan,
 (Tanda Tangan)
 Sahat Muliok



Tembusan
 1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
 2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
 3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
 4. Yang bersangkutan.

Lampiran 2



**KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN**

Jl. Syekh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh

Telepon : [0651-7557321](tel:0651-7557321), Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-11705/Un.08/FTK.1/TL.00/11/2023

Lamp : -

Hal : *Penelitian Ilmiah Mahasiswa*

Kepada Yth,

kepala sekolah SDN 2 Kandang Aceh Selatan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **ZURAIDA / 200209145**

Semester/Jurusan : VII / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : rukoh darussalam banda aceh

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak/Ibu pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **PENGARUH MEDIA GAMBAR KARIKATUR TERHADAP MINAT BELAJAR SISWA KELAS IV SDN 2 KANDANG ACEH SELATAN**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 05 November 2023

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan

Kelembagaan,



A R - R A

Berlaku sampai : 29 Desember
2023

Prof. Habiburrahim, S.Ag., M.Com., Ph.D.

Lampiran 3


PEMERINTAH KABUPATEN ACEH SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
SD NEGERI 2 KANDANG
Jl. Kedai Kandang - Pasie Merapat kec. Kluet Selatan Kab. Aceh Selatan Kode Pos 23772

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
 Nomor : 022.14/ 51 /2023

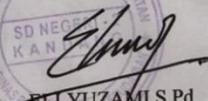
Kepala Sekolah Dasar Negeri 2 Kandang Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan, dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : ZURAI DA
Nim : 200209145
Pekerjaan : Mahasiswa
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah (PGMI)
Semester : VII (Tujuh)
Universitas : Islam Negeri Ar-Raniry
Judul Skripsi : Pengaruh Media Gambar Karikatur Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas IV SD Negeri 2 Kandang Aceh Selatan

Benar yang namanya di atas sudah melakukan penelitian di SD Negeri 2 Kandang Kecamatan Kluet Selatan Kabupaten Aceh Selatan pada bulan **November 2023**

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat dengan sebenarnya untuk dapat dipergunakan sebagaimana per lengkapan Skripsi.

Kluet Selatan, 27 November 2023
 Kepala Sekolah



 ELI YUZAMI.S.Pd
 Nip.197104222008011001

Lampiran 4

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN**(RPP)****Satuan Pendidikan : SDN 2 Kandang Aceh Selatan****Kelas/Semester : IV (Empat)/1 (Satu)****Tema 2 : Selalu Berhemat Energi****Subtema 1 : Sumber Energi****Pembelajaran : 4****Alokasi Waktu : 2 x 40 menit (Pertemuan ke- 3)****A. Kompetensi Inti**

KI 1 : Menerima dan menjalankan ajaran agama yang dianutnya

KI 2 : Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.

KI 3 : Memahami pengetahuan factual dengan, cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya dirumah dan di sekolah.

KI 4 : Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Kompetensi

Kompetensi Dasar		Indikator	
3.1	Mencermati keterhubungan antar gagasan yang di dapat dari teks lisan, tulisan, atau visual	3.1.1	Mengidentifikasi keterhubungan antar gagasan yang di dapat dari visual (C1)
4.1	Menyajikan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan	4.1.1	Menunjukkan hasil pengamatan tentang keterhubungan antar gagasan ke dalam tulisan (P3)

C. Tujuan Pembelajaran

1. Siswa mampu Mengidentifikasi gagasan pokok dan pendukung pada gambar-gambar dari teks visual melalui pengamatan dengan disiplin.
2. Siswa dapat Menunjukkan gagasan pokok dari teks visual melalui pengamatan dengan tanggung jawab.

D. Pendekatan dan Model Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik

Model : Student Team Achivement Division (STAD)

Metode : Penugasan, Pengamatan, Tanya jawab, Diskusi, dan Ceramah.

E. Materi dan Media Pembelajaran

- Gagasan pokok dan gagasan pendukung.
- Media karikatur

F. Sumber Belajar

1. Buku Guru Tema 2: *Selalu Berhemat Energi 4* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum, 2013 Rev. 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).
2. Buku Siswa Tema 2: *Selalu Berhemat Energi 4* (Buku Tematik Terpadu Kurikulum, 2013 Rev. 2017, Jakarta: Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2013).

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pendahuluan	<ul style="list-style-type: none"> • Kelas dimulai dengan mengucap salam, menanyakan kabar dan mengecek kehadiran siswa. • Kelas dilanjutkan dengan do'a dipimpin oleh salah seorang siswa. Siswa yang diminta membaca do'a adalah ketua kelas. 	

	<ul style="list-style-type: none"> • Pembiasaan mengetes kosentrasi siswa dengan cara beragam tepukan sebelum pembelajaran dimulai. (Motivasi) • Guru membuka pelajaran dengan memberi stimulus kepada siswa dengan pertanyaan terkait materi yang akan dipelajari yaitu materi “Gagasan pokok dan gagasan utama serta gagasan pendukung.” (Apersepsi) • Guru menyampaikan KD dan tujuan pembelajaran yang akan dicapai kepada peserta didik.. 	
<p>Kegiatan Inti</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru menjelaskan tentang materi Gagasan pokok dan gagasan pendukung • Siswa mendengarkan penjelasan guru mengenai Gagasan pokok dan gagasan pendukung (Mengamati) • Guru menampilkan media gambar karikatur untuk mempermudah peserta didik memahami materi tentang Gagasan pokok dan gagasan pendukung. • Siswa disuruh untuk mengamati gambar yang telah disiapkan oleh guru (Menalar) • Guru dan siswa bertanya jawab tentang gambar apa saja yang telah diamati (Menanya). 	

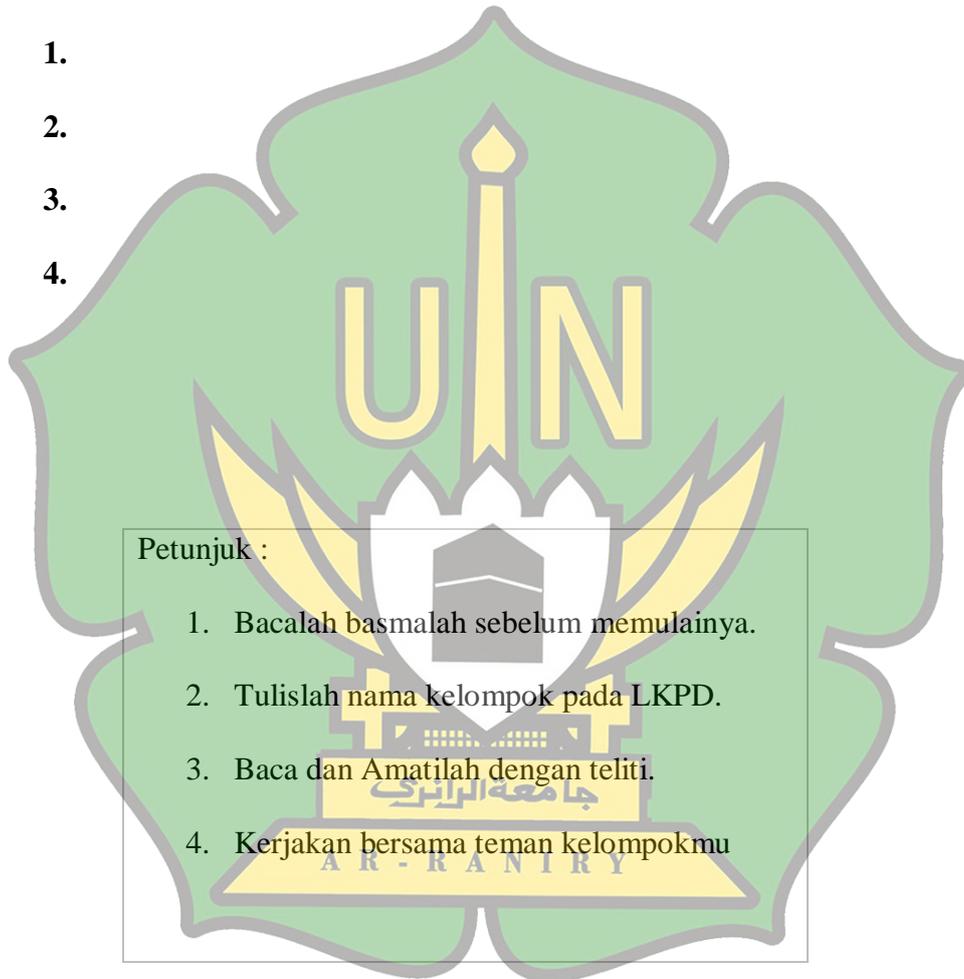
	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan beberapa pertanyaan tentang Gagasan pokok dan gagasan pendukung. • Siswa menjawab pertanyaan dari guru (Menalar) • Sebelum melanjutkan guru memastikan bahwa siswa sudah paham atau belum tentang materinya • Guru membagikan siswa kedalam beberapa kelompok. • Guru membagikan LKPD kepada setiap kelompok • Siswa diminta untuk mengamati LKPD yang telah dibagikan guru. • Guru menjelaskan petunjuk mengisi LKPD • Siswa mendengarkan penjelasan dari guru. • Siswa menjawab LKPD bersama teman kelompoknya. (Mengkomunikasikan) • Guru membimbing jalannya diskusi siswa. • Siswa mempresentasikan hasil diskusi bersama teman kelompoknya didepan kelas. (Creatiivity and Innovation). • Siswa lainnya mendengarkan penjelasan kelompok yang tampil. (Mengamati dan Menalar) 	
--	--	--

	<ul style="list-style-type: none"> • Guru meminta siswa untuk mengambil kesimpulan terhadap materi yang telah dipelajari. <p>(Mengkomunikasi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guru menilai hasil diskusi siswa pada pembelajaran hari ini. 	
<p>Kegiatan Penutup</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Guru memberikan penghargaan kepada siswa aktif dalam pembelajaran hari ini • Siswa mampu menyimpulkan hasil belajar hari ini • Guru memberikan penguatan dan kesimpulan. <p>(Refleksi)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Pembelajaran diakhiri dengan mengucapkan “Alhamdulillah” kemudia diakhiri dengan salam. 	



Lembar Kerja Peserta Didik**(LKPD)****Nama Kelompok**

- 1.
- 2.
- 3.
- 4.



Soal

Perhatikan gambar berikut ini untuk soal 1 dan 2



1. Buatlah teks yang sesuai pada gambar tersebut

.....

.....

.....

.....

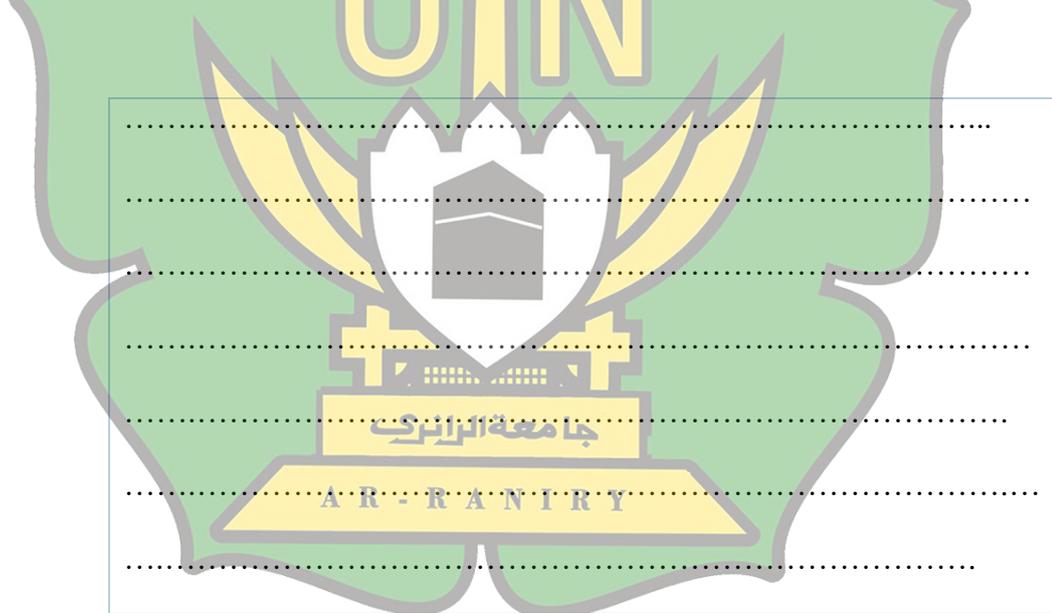
.....

.....

.....

.....

2. Dari gambar di atas sebutkan gagasan pokok dan gagasan pendukung!



3. Perhatikan gambar di bawah ini.



Gambar tersebut mengilustrasikan bahwa ada seorang pedagang di pasar mengumumkan kenaikan harga barang kebutuhan pokok kepada orang-orang yang berada di sekitarnya. Seorang (PNS) mendengar pengumuman pedagang tersebut reaksinya santai dan sedikit menghina sambil berkata "PNS, naik gaji". Ketika itu seseorang (bukan PNS) nyeletuk "Memangnya semua orang pegawai negeri?".

Dari ilustrasi gambar tersebut secara tidak langsung terdapat sindiran yang diucapkan orang (bukan PNS) kepada seseorang (PNS) hendaknya jangan merendahkan derajat dan martabat orang lain. Pada dasarnya derajat manusia dihadapan Tuhan sama, baik seseorang yang bekerja sebagai PNS maupun yang tidak PNS.

Tentukan gagasan pokok dan gagasan pendukungnya .

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

.....

.....

.....

.....

.....

.....

4. Perhatikan teks dibawah ini.

Dibalik Rahasia UN
Karya : Nandha Zulyana E.S



Pada suatu ketika, ayah Banu yang bernama Toto, ia bingung memikirkan bagaimana cara agar nilai Ujian Banu baik dan dapat menamatkan sekolahnya.

Ia berusaha untuk membuat nilai Ujian Nasional Banu baik ia pun berpikir. Dan kemudian ingat, bahwa ia memiliki teman yang bekerja sebagai penjaga soal-soal Ujian Nasional dari tahun ke tahun. Dan kemudian Pak Toto menghubunginya.

Pak Toto pun akhirnya menelepon seorang temannya yang bernama Pak Darso yang bekerja menjaga soal Ujian Nasional tingkat SMP.

"Halo Pak, apa kabar? Lama gak ketemu" kata Pak Toto dengan bahagia.

"Oh iya Pak Toto, ada apa ini, kok tumben?" tanya Pak Darso.

"Apa Bapak bisa membantu saya? Saya akan memberikan apapun yang Bapak inginkan" Pinta Pak Toto.

"Membantu apa Pak Toto? Kalau saya bisa, saya pasti akan membantu"

"Saya bingung bagaimana lagi agar nilai anak saya Banu bisa baik dan dapat lulus"

"Oh itu to Pak, saya akan bantu Bapak dengan senang hati"

"Terima kasih sekali Pak Darso, besok saya akan ke rumah Bapak"

جامعة الرانيري
AR - RANIRY

Tuliskan gagasan pokok pada teks di atas

.....

.....

.....

.....

.....

Lembar Kerja Peserta Didik

(LKPD)

Nama Kelompok

1. Syila, Rizki
- 2.
- 3.
- 4.

Petunjuk :

1. Bacalah basmalah sebelum memulainya.
2. Tulislah nama kelompok pada LKPD.
3. Baca dan Amatilah dengan teliti.
4. Kerjakan bersama teman kelompokmu

جامعة الرانيري

AR - RANIRY

Soal

Perhatikan gambar berikut ini untuk soal 1 dan 2



1. Buatlah teks yang sesuai pada gambar tersebut!

orang bertiga ini lagi...ada yang tutup mata ada yg lagi
tutup telinga dan ada satu lagi ketawa tipis.....
orang lagi ketawa menjerak bulu-bulu yg ada ditangannya
orang bertiga ini lagi

2. Dari gambar di atas sebutkan gagasan pokok dan gagasan pendukung!

Gambar tersebut mengilustrasikan bahwa ada seseorang Pedagang di pasar mengumumkan kenaikan harga barang kebutuhan pokok kepada Pns. Kpd. seseorang (PNS) hendaknya jangan merendahkan derajat dan martabat orang lain.

3. Perhatikan gambar di bawah ini.



Gambar tersebut mengilustrasikan bahwa ada seorang pedagang di pasar mengumumkan kenaikan harga barang kebutuhan pokok kepada orang-orang yang betaha di sekitarnya. Seorang (PNS) mendengar pengumuman pedagang tersebut reaksinya santai dan sedikit menghina sambil berkata "PNS, naik gaji". Ketika itu seseorang (bukan PNS) nyeletuk "Memangnya semua orang pegawai negeri?"

Dari ilustrasi gambar tersebut secara tidak langsung terdapat sindiran yang diucapkan orang (bukan PNS) kepada seseorang (PNS) hendaknya jangan merendahkan derajat dan martabat orang lain. Pada dasarnya derajat manusia dihadapan Tuhan sama, baik seseorang yang bekerja sebagai PNS maupun yang tidak PNS.

Berdasarkan ilustrasi gambar tersebut, pembelajaran kita masih pada pembahasan teks anekdot, yaitu analisis struktur dan kebahasaan teks anekdot, menyusun rancangan teks anekdot, dan mengembangkan rancangan teks anekdot secara utuh baik lisan maupun tulisan

Tentukan gagasan pokok dan gagasan pendukungnya .

Pada suatu ketika ayah Banu yg bernama toto..ia bingung memikirkan bagaimana cara agar nilai ujian Baru Baik dan dapat menamatkan sekolahnya

4. Perhatikan teks dibawah ini.

AR-RANIRY
Dibalik Rahasia UN
Karya : Nanda Zulfano ES

SAYA YANG BERTANGSUNG JAWAB...!

DOCUMENT UJIAN NASIONAL 2013

Pada suatu ketika ayah Banu yang bernama Toto, ia bingung memikirkan bagaimana cara agar nilai Ujian Baru baik dan dapat menamatkan sekolahnya.

Ia berusaha untuk membuat nilai Ujian Nasional Baru baik. Ia pun berpikir. Dan kemudian ingat, bahwa ia memiliki teman yang bekerja sebagai penjaga soal-soal Ujian Nasional dan tahun ke tahun. Dan kemudian Pak Toto menghubungi.

Pak Toto pun akhirnya menelepon seorang temannya yang bernama Pak Darho yang bekerja meragasi soal Ujian Nasional tingkat SMP.

"Halo Pak, apa kabar? Lama gak ketemu," kata Pak Toto dengan bahagia.

"Oh iya Pak Toto, ada apa ini, kok namben?" tanya Pak Darho.

"Apa Bapak bisa membantu saya? Saya akan membentarkan apapun yang Bapak inginkan," Pinta Pak Toto.

"Membantu apa Pak Toto? Kalau saya bisa, saya pasti akan membantu."

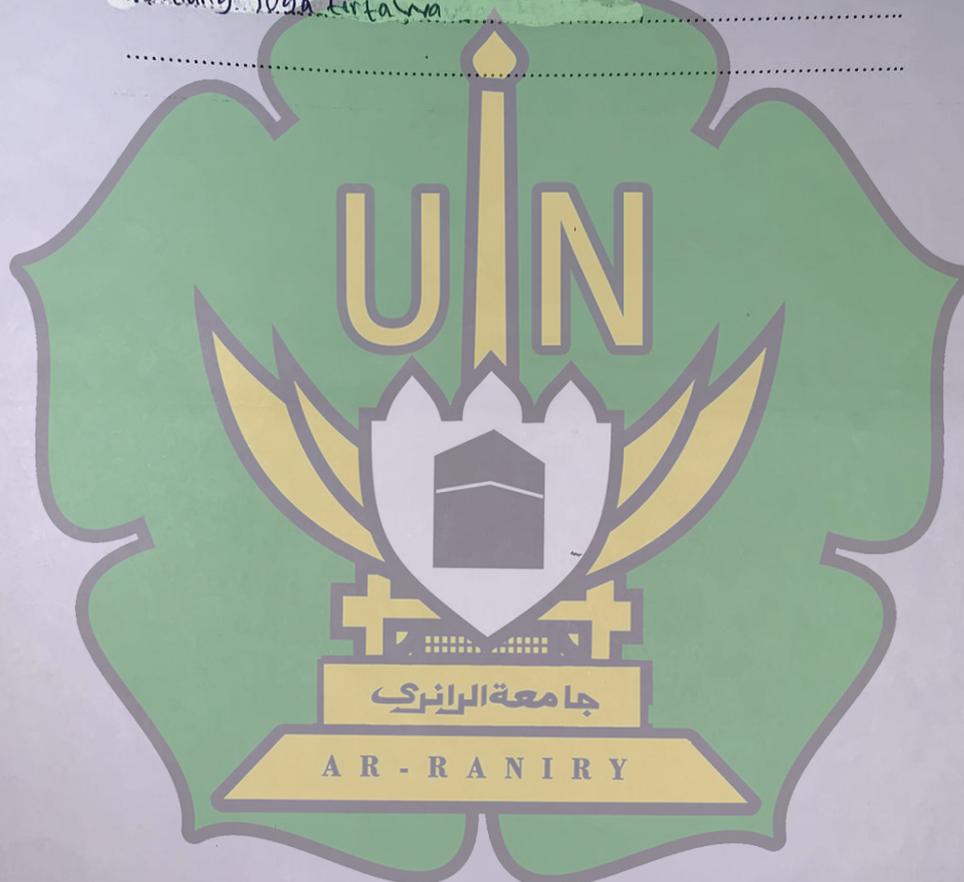
"Saya bingung bagaimana lagi agar nilai anak saya Banu bisa baik dan dapat lulus."

"Oh itu to Pak, saya akan bantu Bapak dengan senang hati."

"Terima kasih sekali Pak Darho, besok saya akan ke rumah Bapak."

Tuliskan gagasan pokok pada teks di atas

di salah satu sudut warung kopi pingyiran desa ada orang
paruh baya kadang asik berbincang kadang kelihatan serius
kadang juga tertawa



Lampiran 5

Kisi-kisi Instrument Penelitian angket Minat belajar

Nama :
Kelas :
Mata Pelajaran :

(√) pada jawaban yang telah dipilih oleh responden, adapun bentuk penilaiannya adalah sebagai berikut :

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Ragu-ragu (RR)
- d. Tidak Setuju (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Butir Pertanyaan	STS	TS	RR	S	SS	Keterangan
1.	Saya bahagia ketika pembelajaran Bahasa Indonesia						
2	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran Bahasa Indonesia						
3	Saya merasa bosan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung						
4	Saya merasa jenuh ketika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah						
5	Saya semangat mengikuti pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia						
6	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh						

7	Saya mengulangi materi Bahasa Indonesia setelah pulang dari sekolah						
8	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian						
9	Saya keluar kelas pada jam pembelajaran karena tidak suka pelajaran Bahasa Indonesia						
10	Saya fokus pada materi yang disampaikan guru ketika pembelajaran						
11	Saya tetap mendengarkan penjelasan guru ketika duduk di bangku paling belakang						
12	Saya menyimak latihan soal-soal yang diberikan oleh guru						
13	Saya bergurau dengan teman ketika pelajaran Bahasa Indonesia						
14	Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru						
15	Saya mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh guru						
16	Saya aktif dalam diskusi kelompok pada pembelajaran Bahasa Indonesia						
17	Saya selalu bertanya jika tidak paham						
18	Saya malas bertanya ketika kurang paham pembelajaran Bahasa Indonesia						
19	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya						
20	Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan						

**Kisi-kisi Instrument Penelitian angket
Minat belajar**

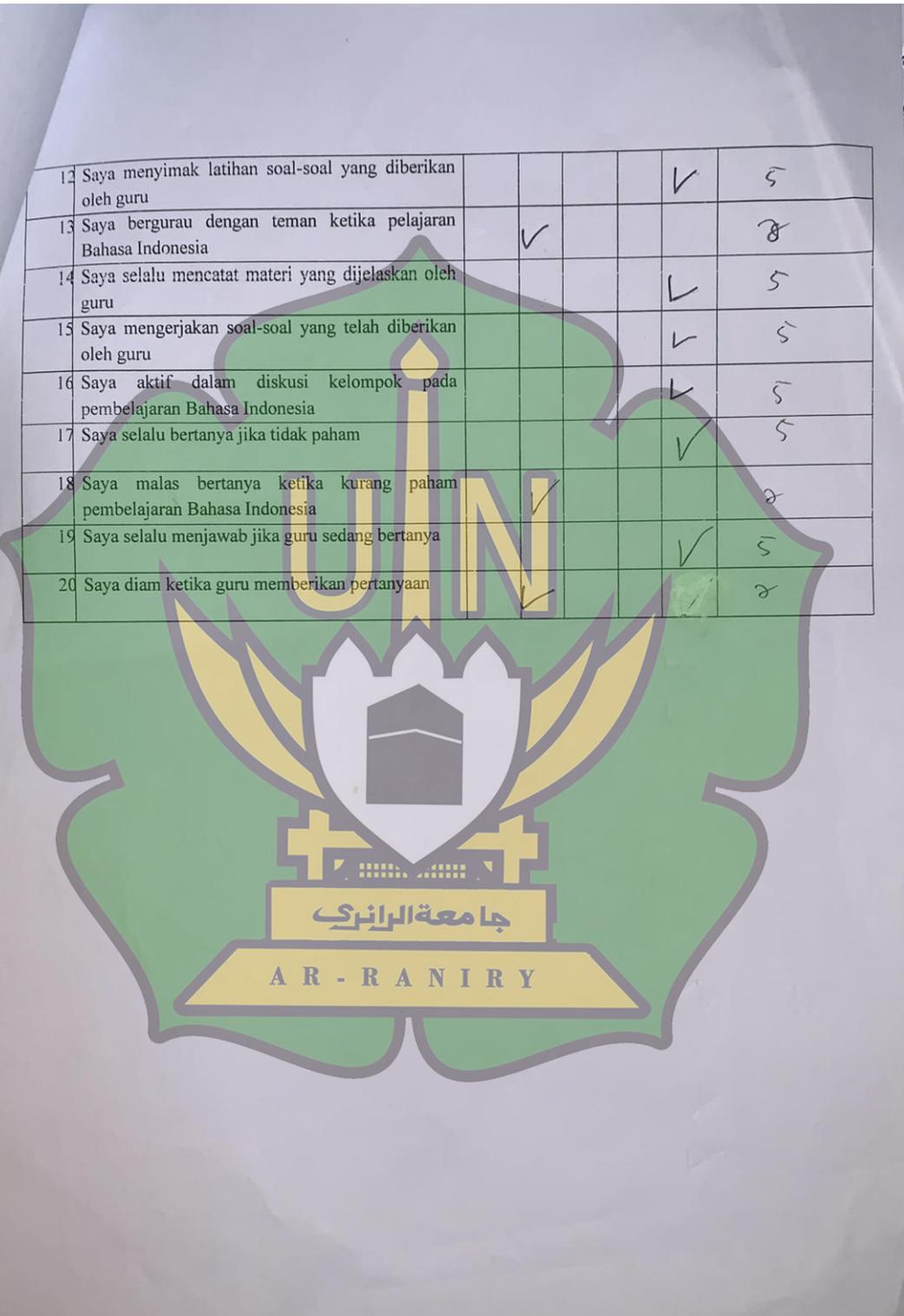
Nama : Mukhriza Rusgila
Kelas : IV Cempati
Mata Pelajaran : B. Indonesia

(√) pada jawaban yang telah dipilih oleh responden, adapun bentuk penilaiannya adalah sebagai berikut :

- a. Sangat Setuju (SS)
- b. Setuju (S)
- c. Ragu-ragu (RR)
- d. Tidak Setuju (TS)
- e. Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Butir Pertanyaan	STS	TS	RR	S	SS	Keterangan
1.	Saya bahagia ketika pembelajaran Bahasa Indonesia					✓	5
2.	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran Bahasa Indonesia					✓	5
3.	Saya merasa bosan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung	✓					1
4.	Saya merasa jenuh ketika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah		✓				2
5.	Saya semangat mengikuti pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia					✓	5
6.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					✓	5
7.	Saya mengulangi materi Bahasa Indonesia setelah pulang dari sekolah					✓	5
8.	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian					✓	5
9.	Saya keluar kelas pada jam pembelajaran karena tidak suka pelajaran Bahasa Indonesia	✓					1
10.	Saya fokus pada materi yang disampaikan guru ketika pembelajaran					✓	5
11.	Saya tetap mendengarkan penjelasan guru ketika duduk di bangku paling belakang					✓	5

12	Saya menyimak latihan soal-soal yang diberikan oleh guru				✓	5
13	Saya bergurau dengan teman ketika pelajaran Bahasa Indonesia	✓				8
14	Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru				✓	5
15	Saya mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh guru				✓	5
16	Saya aktif dalam diskusi kelompok pada pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	5
17	Saya selalu bertanya jika tidak paham				✓	5
18	Saya malas bertanya ketika kurang paham pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	8
19	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya				✓	5
20	Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan				✓	8



**Kisi-kisi Instrument Penelitian angket
Minat belajar**

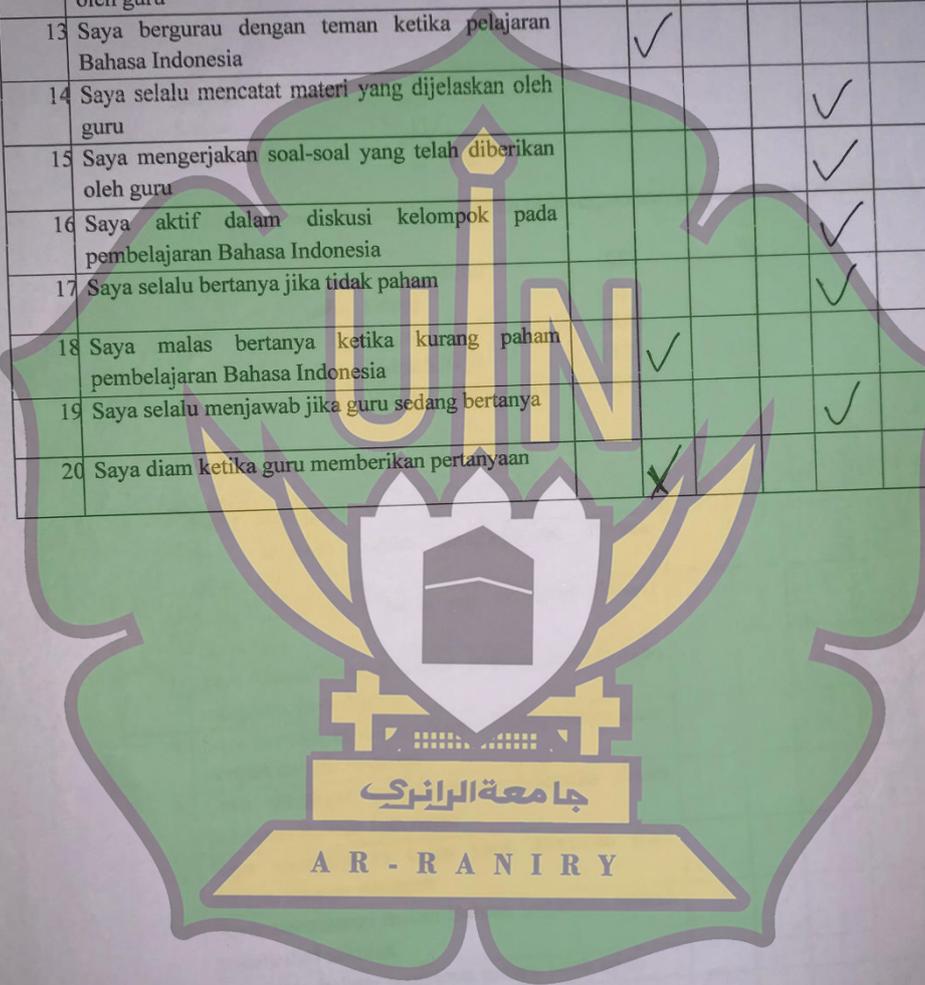
Nama : ULFA ALIA FITRI
 Kelas : IV
 Mata Pelajaran : b.mdo

(√) pada jawaban yang telah dipilih oleh responden, adapun bentuk penilaiannya adalah sebagai berikut :

- a. Sangat Setuju (SS)
 b. Setuju (S)
 c. Ragu-ragu (RR)
 d. Tidak Setuju (TS)
 e. Sangat Tidak Setuju (STS)

No	Butir Pertanyaan	STS	TS	RR	S	SS	Keterangan
1.	Saya bahagia ketika pembelajaran Bahasa Indonesia					✓	5
2.	Saya selalu hadir setiap jam pelajaran Bahasa Indonesia					✓	5
3.	Saya merasa bosan ketika pembelajaran Bahasa Indonesia berlangsung		✓				2
4.	Saya merasa jenuh ketika guru hanya menjelaskan dengan metode ceramah		✓				2
5.	Saya semangat mengikuti pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia					✓	5
6.	Saya mengerjakan tugas yang diberikan guru dengan sungguh-sungguh					✓	5
7.	Saya mengulangi materi Bahasa Indonesia setelah pulang dari sekolah					✓	5
8.	Saya tetap belajar meskipun sedang tidak ujian					✓	5
9.	Saya keluar kelas pada jam pembelajaran karena tidak suka pelajaran Bahasa Indonesia		✓				2
10.	Saya fokus pada materi yang disampaikan guru ketika pembelajaran					✓	5
11.	Saya tetap mendengarkan penjelasan guru ketika duduk di bangku paling belakang					✓	5

12	Saya menyimak latihan soal-soal yang diberikan oleh guru				✓	5
13	Saya bergurau dengan teman ketika pelajaran Bahasa Indonesia	✓				2
14	Saya selalu mencatat materi yang dijelaskan oleh guru				✓	5
15	Saya mengerjakan soal-soal yang telah diberikan oleh guru				✓	5
16	Saya aktif dalam diskusi kelompok pada pembelajaran Bahasa Indonesia				✓	5
17	Saya selalu bertanya jika tidak paham				✓	5
18	Saya malas bertanya ketika kurang paham pembelajaran Bahasa Indonesia	✓				2
19	Saya selalu menjawab jika guru sedang bertanya				✓	5
20	Saya diam ketika guru memberikan pertanyaan	✓				2



Lampiran 6

DATA PRE TEST DAN POST TEST

S	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
AL	4	3	3	2	1	3	4	2	1	4	2	5	4	2	3	2	1	2	1	1
DK	5	5	5	5	4	4	5	1	1	2	4	4	4	3	5	3	5	2	1	5
HF	1	2	2	3	3	1	1	4	3	4	3	2	1	1	2	2	1	1	2	3
KY	1	4	4	3	1	5	5	1	1	5	1	4	3	1	5	4	5	2	4	5
KH	5	1	1	5	5	5	5	5	5	1	3	5	4	4	1	1	4	5	4	3
MA	5	5	5	1	5	1	4	3	4	5	5	5	5	4	4	5	4	5	3	5
MU	1	4	1	3	2	1	1	5	1	3	2	4	3	1	1	3	2	1	1	4
RO	4	4	2	4	5	4	4	5	5	5	3	4	2	3	1	4	2	1	1	2
UL	1	2	5	5	2	5	5	5	3	5	3	4	5	1	5	1	2	4	4	3
YS	3	1	5	3	1	2	3	5	2	3	1	5	3	2	2	4	3	1	1	4

S	P1	P2	P3	P4	P5	P6	P7	P8	P9	P10	P11	P12	P13	P14	P15	P16	P17	P18	P19	P20
AL	4	3	3	2	5	3	1	5	4	4	2	5	4	2	4	2	3	2	1	1
DK	5	5	5	5	5	4	4	5	5	5	3	4	4	5	5	3	5	2	1	5
HF	4	4	2	3	3	4	5	4	3	2	4	2	3	3	4	5	3	4	2	3
KY	5	4	2	1	1	5	5	5	4	5	5	4	3	5	1	2	5	5	3	5
KH	5	5	5	5	2	5	5	3	1	5	3	2	5	4	5	1	4	5	2	2
MA	5	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5	5	5	3	4	2	4	5	3	1
MU	5	5	1	2	5	5	5	5	1	5	5	5	2	5	5	5	2	5	5	2
RO	4	3	2	4	5	4	1	5	3	5	1	4	3	3	5	4	3	3	4	4
UL	5	5	2	2	5	5	5	5	2	5	5	5	2	5	5	5	5	2	5	2
YS	5	5	1	1	2	5	3	4	2	5	2	3	4	2	3	4	1	5	3	2

Lampiran 7

HASIL PENGUJIAN SPSS Versi 24.0

Tests of Normality

	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Hasil_Pretest	.167	10	.200 [*]	.948	10	.641
Hasil_Posttest	.127	10	.200 [*]	.948	10	.647

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

a. Lilliefors Significance Correction

One-Sample Statistics

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Hasil_Posttest	10	72.40	8.656	2.737

One-Sample Test

	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Hasil_Posttest	26.448	9	.000	72.400	66.21	78.59

Lampiran 8

DOKUMENTASI



Kegiatan Awal Pembelajaran



**Pengamatan Materi dari Media Gambar
Karikatur**



**Presentasi Hasil Diskusi Kelompok
Dari Pengamatan Media Gambar
Karikatur**



Pembagian Angket Kepada Siswa

Lampiran 9

Riwayat Hidup Penulis

Nama : Zuraida
 Tempat/Tanggal Lahir : Kedai Kandang, 27 Januari 2002
 Jenis Kelamin : Perempuan
 Agama : Islam
 No. Telp/Hp : 082287445648
 e-mail : zuraidajakfar2002@gmail.com
 Alamat : Desa Kedai Kandang, Kec. Kluet Selatan, Kab.
 Aceh Selatan
 Pekerjaan : Mahasiswa
Data Orang Tua
 Ayah : Abdul Jakfar
 Pekerjaan : Petani
 Alamat : Desa Kedai Kandang, Kec. Kluet Selatan, Kab.
 Aceh Selatan
 Ibu : Salmijar
 Pekerjaan : Ibu Rumah Tangga
 Alamat : Desa Kedai Kandang, Kec. Kluet Selatan, Kab.
 Aceh Selatan

Riwayat Pendidikan

SD/MI : SDN 2 KANDANG Aceh Selatan
 SMP/MTs : MTsN 2 Aceh Selatan
 SMA/MA : MAN 2 Aceh Selatan
 Perguruan Tinggi : UIN Ar-Raniry Banda Aceh