

**STUDI KOMPARASI MEDIA KOMIK DAN MEDIA PAPAN
LEMBAR BALIK (*FLIPCHART*) TERHADAP HASIL BELAJAR
IPA KELAS III SDN 01 WINONG KECAMATAN WINONG
KABUPATEN PATI TAHUN 2014/2015**



Skripsi diajukan untuk Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Diajukan Oleh:

KRISTIANTO

A 510 080 269

Kepada:

**PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
JUNI, 2015**

PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Kristianto
NIM : A510080269
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Artikel Publikasi : STUDI KOMPARASI MEDIA KOMIK DAN MEDIA PAPAN LEMBAR BALIK (*FLIPCHART*) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS III SDN 01 WINONG KECAMATAN WINONG KABUPATEN PATI TAHUN 2014/2015

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa artikel publikasi yang saya serahkan ini benar-benar hasil karya saya sendiri dan bebas plagiat karya orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu/dikutip dalam naskah dan disebutkan pada daftar pustaka. Apabila di kemudian hari terbukti artikel publikasi ini hasil plagiat, saya bertanggung jawab sepenuhnya dan bersedia menerima sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Surakarta,

Yang membuat pernyataan



Kristianto
Kristianto

A510080269



UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SURAKARTA
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
Jl. A. Yani Tromol Pos 1-Pabelan, Kartasura Telp (0271) 717417 fax : 715448 Surakarta 57102
Website : <http://www.ums.ac.id> Email : ums@ums.ac.id

Surat Persetujuan Artikel Publikasi Ilmiah

Yang Bertanda tangan dibawah ini pembimbing skripsi/tugas akhir :

Nama : Dra. Risminawati, M.Pd

NIP/NIK : 195403171982032002

Telah membaca dan mencermati naskah artikel publikasi ilmiah, yang merupakan skripsi/tugas akhir dari mahasiswa :

Nama : Kristianto

NIM : A510080269

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Judul Skripsi : STUDI KOMPARASI MEDIA KOMIK DAN MEDIA PAPAN LEMBAR BALIK (*FLIPCHART*) TERHADAP HASIL BELAJAR IPA KELAS III DI SDN 01 WINONG KECAMATAN WINONG KABUPATEN PATI TAHUN 2014/2015

Naskah artikel tersebut layak dan dapat disetujui untuk dipublikasikan.

Demikian persetujuan ini dibuat, semoga dapat dipergunakan seperlunya.

Surakarta, 23 Juni 2015

Pembimbing

(Dra. Risminawati, M.Pd)

NIP : 195403171982032002

**DAMPAK POSITIF PENGGUNAAN MEDIA KOMIK DAN MEDIA
FLIPCHART TERHADAP HASIL BELAJAR IPA**

Kristianto dan Risminawati

Pendidikan Guru Sekolah Dasar FKIP UMS

chriskdhecahpa@yahoo.com

ABSTRACT

Paedagogic competence of teachers in mastery of the media become necessity because the accuracy in media use has direct impact on achieved or not the objective of learning. During this time, media that used just touching the realm auditif and regardless of visual learning style of students. Therefore, it is nessecary at inventions the media that can touching the visual realm of visual students. This research was conducted to knowing (1) Whether there is a difference between comic media and flip chart media on learning outcome of science for third Class in Public Elementary School 01 Winong District Winong in Pati City 2014/2015. (2) Whether comic media is better than flip chart media on learning outcome of science for 3rd Class in Public Elementary School 01 Winong District Winong in Pati City 2014/2015. This research used a quantitative approach and type of research is causal comparative research. After being analyze the data, it obtained the result of research which state that :(1) There is a difference between comic media and flip chart media on learning outcome of science for 3rd Class in Public Elementary School 01 Winong District Winong in Pati City 2014/2015. This is can be seen from the value of t-calculating is bigger than value of t-table that value is $4,352 > 2,045$.(2) Comic media is better than flip chart media on learning outcome of science for 3rd Class in Public Elementary School 01 Winong District Winong in Pati City 2014/2015. This is can be seen from the average value of 3rd A class that is bigger than 3rd B class that the value is 81,5 proportionate 76,5.

Key word : comic media, flipchart media, and learning outcome of science.

ABSTRAK

Kompetensi paedagogik guru dalam penguasaan media menjadi suatu keniscayaan karena ketepatan penggunaan media berdampak langsung pada tercapai tidaknya tujuan pembelajaran. Selama ini media yang digunakan hanya menyentuh siswa bergaya belajar auditif tanpa memperhatikan siswa dengan gaya belajar visual, sehingga sangat perlu diadakan media yang menyentuh ranah visual siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui : (1) Apakah terdapat perbedaan antara media komik dan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam kelas III di SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati Tahun 2014/2015. (2) Apakah media komik lebih baik dibandingkan dengan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dan termasuk ke dalam jenis penelitian adalah penelitian causal komparatif. Setelah dilakukan analisis data maka didapatkan hasil penelitian yang menyatakan bahwa: (1) Terdapat perbedaan antara media komik dan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar IPA kelas III di SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati Tahun 2014/2015. Hal ini ditunjukkan dengan hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,352 > 2,045$. (2) Media komik lebih baik dibandingkan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar Ilmu Pengetahuan Alam kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati. Hal ini dapat dilihat dari nilai rata-rata kelas III A yang lebih tinggi daripada kelas III B yaitu 81,5 berbanding 76,5.

Kata kunci : media komik, media papan lembar balik (*flipchart*), hasil belajar IPA.

PENDAHULUAN

Tujuan pendidikan adalah untuk membentuk *al-insani al-kamil* (manusia yang sempurna). Dalam proses pembentukan manusia yang sempurna tersebut diperlukan pendidikan yang berkualitas, salah satunya guru yang berkualitas. Guru yang berkualitas adalah yang memiliki kompetensi pedagogik dimana salah satunya adalah penguasaan media pembelajaran. Hal ini semakin menjadi sebuah keniscayaan di masa sekarang ini yang notabene semakin kompleks tipe belajar siswa.

Namun selama ini pembelajaran berjalan secara konvensional yang lebih menekankan pada gaya belajar siswa auditorial sehingga siswa yang bertipe belajar visual terkesampingkan. Hal ini secara tidak langsung mengakibatkan hasil belajar kurang optimal. Sehingga kedepannya perlu lebih diterapkannya media pembelajaran yang mampu menyentuh ranah visual siswa.

Berdasarkan hasil observasi di SD Negeri 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati dimana kondisi pembelajaran tak jauh beda dengan kondisi diatas. Pembelajaran masih berjalan secara konvensional sehingga dalam proses pembelajaran berjalan satu arah yang mengakibatkan siswa asyik sendiri seperti gaduh dalam kelas, menggambar, bahkan tidur dalam kelas. Hal ini terjadi karena guru masih berkuat dengan buku dan belum mengoptimalkan media-media lain yang mampu memancing perhatian siswa sehingga siswa fokus dalam mempelajari materi pembelajaran.

Menurut Yudhi Munadi (2013: 98-107) terdapat beberapa media visual verbal-non verbal yaitu: 1) buku dan modul, 2) komik, 3) majalah dan jurnal, 4) poster, dan 5) papan visual. Buku dan modul sering digunakan dalam pembelajaran namun dirasa terlalu kental unsur verbal yang memancing kebosanan dan majalah, jurnal, dan poster kurang sesuai bila diterapkan pada pendidikan dasar. Sehingga dalam penelitian ini akan menggunakan media komik dan media papan lembar balik (papan visual) sebagai variabel bebas dalam penelitian ini karena kedua media ini akan sangat menarik atensi siswa ketika dimasukkan ke ruang-ruang pembelajaran sehingga diketahui media mana yang signifikan memberikan pengaruh terhadap hasil belajar siswa.

Dengan paparan diatas, peneliti tertarik untuk melakukan studi komparasi antara media visual satu dengan yang lain. Menurut peneliti media visual sangatlah penting karena pembelajaran menjadi lebih konkrit dan menarik. Media visual seperti buku dan modul sering ditemukan di ruang pembelajaran namun masih terlalu dominan bahasa verbal (lisan) sehingga mengundang kepasifan peserta didik. Majalah, jurnal, dan poster kurang sesuai dengan ruang pembelajaran karena terlalu sederhana materi yang disampaikan. Berdasarkan alasan diatas maka peneliti tertarik melakukan studi komparasi dengan judul **“Studi Komparasi Media Komik dan Media Papan Lembar Balik (*Flipchart*) Terhadap Hasil Belajar IPA Siswa Kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati Tahun 2014/2015”**.

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan diatas, rumusan masalah yang akan dibahas adalah: 1) Apakah terdapat perbedaan antara media komik dan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati? 2) Apakah media komik lebih baik daripada media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati?

Tujuan penelitian ini dilakukan adalah untuk mengetahui: 1) Apakah terdapat perbedaan antara media komik dan media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati. 2) Apakah media komik lebih baik daripada media papan lembar balik (*flipchart*) terhadap hasil belajar IPA kelas III SDN 01 Winong Kecamatan Winong Kabupaten Pati.

Kajian teoritik dalam penelitian ini adalah media pembelajaran, media komik, media papan lembar balik (*flipchart*), dan hasil belajar siswa. Menurut Schram dalam Suwarna (2005: 128) menyatakan bahwa media pembelajaran adalah teknologi *pembawa* pesan yang dimanfaatkan untuk keperluan pembelajaran. Arif S. Sadiman dalam Munadi (2013: 9) menyatakan bahwa media adalah perangkat lunak (media pertama: lambang atau simbol) yang berisi pesan atau informasi yang disajikan dengan menggunakan peralatan (media kedua: sebagai perangkat kerasnya

(hardware), yakni sebagai sarana untuk dapat menampilkan pesan yang terkandung pada media tersebut.

Dari pernyataan-pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa media adalah segala sesuatu yang menjadi perantara atau pengantar suatu informasi atau pesan yang disajikan dengan menggunakan peralatan untuk keperluan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dalam Yudhi Munadi (2013: 36-48) mengatakan bahwa fungsi media dikategorikan menjadi lima, yaitu: 1) sebagai sumber belajar, 2) fungsi semantik, 3) fungsi manipulatif, 4) fungsi psikologis, dan 5) fungsi sosio kultural. Semakin banyak fungsi yang dicakup oleh suatu media semakin bagus media tersebut.

Media komik menurut Will Eisner dalam McCloud (2002: 5) adalah seni yang berurutan. . Gambar-gambar jika hanya berdiri sendiri tetaplah hanya sebuah gambar, namun ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar. Seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik.

Scott McCloud (2001: 9) mendefinisikan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjuktaposisi (saling berdampingan) dalam urutan, bertujuan untuk memberikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

Namun pandangan terhadap komik sekarang ini sangat kontradiktif dengan pemaparan diatas. Komik hanya dianggap hanya sebagai hiburan dan tidak ada nilai edukatif didalamnya sehingga dikatakan tidak pantas untuk masuk ke ruang-ruang pembelajaran. Padahal bila ditelisik kebelakang komik senantiasa mengiringi peradaban manusia. Bahkan komik bisa dikatakan sebagai *black box* dalam misteri perjalanan manusia.

Pada tahun 1519 seorang penakluk asal Spanyol bernama Hernan Cortes menemukan lipatan manuskrip bergambar dan berwarna, yang menceritakan tentang seorang pahlawan bernama "*Deer Tiger's Claw*" tersusun secara berurutan sehingga dapat dibaca menjadi sebuah kisah cerita, persis sama seperti yang terdapat pada komik modern dewasa ini (Scott McCloud 2001: 10-11).

Ratusan tahun sebelum Cortes menemukan manuskrip di Meksiko, di Eropa tepatnya di Perancis ditemukan sebuah karya yang mirip dengan temuan Cortes, yang dikenal dengan *Bayeux Tapestry*. Merupakan hamparan serupa permadani

sepanjang 230 kaki, yang bergambarkan detail tentang penaklukan bangsa Normandia terhadap Inggris di tahun 1066 (Harper Perrenial dalam McCloud 2001: 12).

Lukisan yang dibuat oleh bangsa Mesir kuno dapat juga dikategorikan sebagai komik. Sebuah lukisan yang dibuat sekitar 32 abad yang lalu dalam kuburan “*Menna*”, seorang penulis di jaman Mesir kuno. Keunikan dari lukisan yang berkisah tentang kehidupan bercocok tanam bangsa Mesir kuno ini adalah lukisan tersebut tidak dibaca dari kiri ke kanan seperti kebanyakan komik dewasa ini, namun dibaca secara *zig-zag* dari bawah ke atas (Scott McCloud 2001: 13-14).

Menurut Gene Yang dalam Avrilliyanti (2013: 158) media komik memiliki lima kelebihan yaitu: 1) memotivasi, 2) visual menarik, 3) permanent, 4) perantara, dan 5) populer. Sedangkan menurut Dina Indriana (2011: 64-65), media gambar mempunyai keunggulan yang di antaranya sudah umum digunakan, mudah dimengerti, dapat dinikmati, mudah dan murah didapat atau dibuat, dan banyak memberikan penjelasan daripada menggunakan media verbal.

Namun terdapat juga kelemahan yang menyertainya yang menurut Daryanto (2011: 101) kelemahan-kelemahan dari media gambar antara lain: 1) tidak cukup besar ukurannya jika digunakan untuk tujuan pengajaran kelompok besar, 2) gambar adalah berdimensi dua sehingga sukar untuk melukiskan bentuk sebenarnya yang berdimensi tiga. 3) gambar bagaimanapun indahya tetap tidak memperlihatkan gerak seperti halnya gambar hidup.

Menurut Susilana, dkk (dalam Pratiwi 2013: 5) pengertian media papan lembar balik (*flipchart*) adalah lembaran-lembaran kertas menyerupai album atau kalender berukuran 50 x 75 cm, atau ukuran yang lebih kecil 21x 28 cm sebagai flipbook yang disusun dalam urutan yang diikat di bagian atasnya. Dina Indriana (2011: 66) lebih menyederhanakan pernyataan diatas bahwa media papan lembar balik (*flipchart*) adalah lembaran kertas yang berbentuk album atau kalender yang berukuran agak besar sebagai *flipbook*, yang disusun dalam urutan dan diikat dibagian atasnya.

Adapun kelebihan media papan lembar balik (*flipchart*) Menurut Susilana, dkk (dalam Pratiwi 2013: 5) adalah sebagai berikut: 1) Menyajikan pesan pembelajaran

secara ringkas dan praktis, 2) Dapat digunakan di dalam maupun di luar ruangan (kelas), 3) Bahan pembuatan relatif murah, 4) Mudah dibawa kemana-mana (*moveable*), dan 5) Meningkatkan kreativitas belajar siswa.

Seperti media pembelajaran lainnya masih terdapat kelemahan dalam implementasinya, menurut Indriana (2011: 67) beberapa kelemahan media papan lembar balik (*flipchart*) yaitu: 1) hanya bisa digunakan untuk kelompok kelas kecil yaitu dibawah 30 siswa, 2) penyajiannya harus disesuaikan dengan jumlah dan jarak maksimum penglihatan siswa, 3) tidak tahan lama karena bahan terbuat dari kertas.

Menurut Slameto (2010 : 2) belajar adalah suatu proses usaha yang dilakukan individu untuk memperoleh suatu perubahan tingkah laku baru secara keseluruhan sebagai hasil pengalaman individu itu sendiri dalam interaksi dengan lingkungannya. Sedangkan menurut Cronbach, Harold dan Geoch dalam Sardiman A.M (2003: 20) sebagai berikut: 1) Cronbach mendefinisikan belajar sebagai perbuatan memperlihatkan perubahan perilaku sebagai hasil dari pengamatan. 2) Harold Spears memberikan batasan: belajar adalah mengamati, membaca, berinisiasi, mencoba sesuatu sendiri, mendengarkan, mengikuti petunjuk. 3) Geoch, menyatakan: belajar adalah perubahan dalam penampilan sebagai hasil praktek.

Menurut Baharudin dan Wahyuni dalam Samino dan Saring Marsudi (2011: 64) terdapat dua faktor utama yang mempengaruhi hasil belajar siswa yaitu faktor dari dalam diri siswa (intern) itu dan faktor yang datang dari luar siswa (lingkungan/ekstern). Kedua faktor faktor yang tersebut saling mempengaruhi proses belajar sehingga akan berdampak pada hasil belajar. Sedangkan menurut Slameto (2010: 54-72) memaparkan faktor-faktor yang mempengaruhi belajar yaitu: 1) faktor intern (jasmaniah, psikologis, dan kelelahan) dan 2) faktor ekstern (keluarga, sekolah, dan masyarakat).

Terdapat penelitian terdahulu yang perbandingannya dapat dilihat melalui tabel dibawah ini.

No	Peneliti	Judul Penelitian	Variabel Bebas	Variabel Terikat	Pendekatan Penelitian
1.	Ratih Puspitasari	Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN 1 Gondoharum Pageruyung Kendal.	Komik Strip	Siswa Kelas IV.	Kualitatif
2.	Herlina Avrilliyanti	Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi Pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 5 Surakarta	Media Komik dengan Metode Diskusi dan Metode Kooperatif	Hasil Belajar Siswa Kelas V	Kausal Komparatif (Kuantitatif)
3.	Desi Eka Pertiwi	Penerapan Media Papan Balik (<i>Flip Chart</i>) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar Semambung Sidoarjo	Media (<i>Flip Chart</i>)	Hasil Belajar Siswa	Deskriptif Kualitatif (PTK)
4.	Kristianto (Peneliti)	Studi Komparasi Media Papan Lembar Balik (<i>Flip Chart</i>) terhadap Hasil Belajar IPA kelas III SDN 01 Winong Kec. Winong Kab. Pati Tahun 2014/2015	Media Komik & Media (<i>Flip Chart</i>)	Hasil Belajar Siswa Kelas III	Kausal Komparatif (Kuantitatif)

METODE PENELITIAN

Pendekatan analisis dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Sedangkan dilihat dari karakteristiknya, jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian kausal komparatif.

Subjek penelitian ini adalah siswa SDN 01 Winong dan populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III A dan III B SDN 01 Winong yang diasumsikan homogen, sehingga dalam penelitian ini tidak diperlukan teknik sampel karena seluruh siswa kelas III A dan III B akan diteliti sehingga dapat dikatakan penelitian ini adalah penelitian populasi. Penelitian populasi dilakukan apabila peneliti ingin melihat semua liku-liku yang ada dalam populasi, oleh karena subjeknya meliputi semua yang terdapat di dalam populasi, maka disebut juga dengan *sensus* (Suharsimi Arikunto 2006: 131).

Teknik pengumpulan data menggunakan tiga metode yaitu: tes, dokumentasi, dan observasi. Metode tes ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA setelah seluruh sampel dikenakan perlakuan dengan media komik dan media *flipchart*. Sebelum tes ini digunakan diperlukan uji validitas dan reliabilitas tes. Uji validitas butir tes menggunakan rumus Karl Pearson *Product Moment*, sedangkan uji reliabilitas menggunakan rumus Kuder-Richardson 20.

Dalam penelitian ini digunakannya metode dokumentasi untuk mengumpulkan semua bukti atau keterangan secara objektif yang dapat dipakai sebagai bahan penelitian. pada penelitian ini dokumen yang diambil sebagai bahan penelitian adalah :1) nilai rapor, 2) daftar siswa kelompok eksperimen, 3) daftar siswa kelompok kontrol, 4) data yang berkenaan dengan sekolah, dan 5) proses penelitian.

Menurut Suharsimi Arikunto (2006: 22) metode observasi adalah suatu usaha sadar untuk mengumpulkan data yang dilakukan secara sistematis dan prosedur yang terstandarisasi. Pemilihan metode observasi ini digunakan untuk mendapatkan data yang mampu menggambarkan bagaimana kegiatan pembelajaran berlangsung.

Teknik analisis data dalam penelitian ini digunakan uji hipotesis digunakan adalah *2 sample independent T-test* (jika berdistribusi normal) dan uji *Mann U Whitney* (jika berdistribusi tidak normal).

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan uji hipotesis yang dilakukan, hasil penelitian ini menunjukkan : 1) hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,352 > 2,045$, sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima yang artinya terdapat perbedaan hasil belajar IPA antara penggunaan media komik dan media papan lembar balik (*flipchart*). 2) Nilai rata-rata hasil belajar IPA kelas III B lebih kecil dari kelas III A yaitu $76,5 < 81,5$, sehingga hipotesis kedua diterima bahwa pembelajaran dengan media komik memberikan pengaruh yang lebih besar terhadap hasil belajar IPA dibandingkan dengan media papan lembar balik (*flipchart*) pada siswa kelas III Sekolah Dasar Negeri 01 Winong Kabupaten Pati.

Perbedaan kemampuan kognitif antara kelas yang menggunakan media komik dengan kelas yang menggunakan media papan lembar balik (*flipchart*) terjadi karena memang media komik lebih mampu menarik atensi siswa karena disajikan dalam

bentuk gambar yang menarik. Media papan lembar balik (*flipchart*) memang menggunakan gambar namun adanya keterbatasan indra penglihatan siswa sehingga media ini kurang sesuai untuk kelas III B yang berjumlah 30 siswa. Disamping itu media komik lebih memotivasi siswa dalam belajar karena media ini sanggup dibaca berkali-kali apabila mengalami kebingungan sedang media papan lembar balik (*flipchart*) masih bergantung pada kreativitas guru untuk memancing ketidakpahaman siswa. Media komik sangat populer dikalangan anak-anak sehingga sangat representatif untuk mengantarkan anak untuk gemar membaca sedangkan media papan lembar balik (*flipchart*) masih kental verbalistik sehingga mampu menimbulkan kejenuhan dalam membaca.

SIMPULAN

Berdasarkan analisis dan pembahasan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: 1) Ada perbedaan hasil belajar IPA antara siswa yang belajar dengan media komik dengan siswa yang belajar dengan media papan lembar balik (*flipchart*). Berdasarkan uji t diperoleh hasil $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $4,352 > 2,045$. 2) Media komik memberi pengaruh lebih besar terhadap hasil belajar IPA siswa dibandingkan dengan media papan lembar balik (*flipchart*), dibuktikan dengan nilai rata-rata kelas III A yang lebih tinggi kelas IIIB yaitu 81,5 berbanding 76,5.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Suci. 2009. *Penerapan Media Komik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Keliling dan Luas Persegi Panjang Pada Siswa kelas III SDN Girimoyo 03 Karangploso Kabupaten Malang*. Skripsi, Universitas Negeri Malang, Malang.
- Arief Sadiman. dkk. 2008. *Media Pendidikan: Pengertian, Pengembangan, dan Pemanfaatannya*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta :Rineka Cipta.
- Avrilliyanti, Herlina. *Penerapan Media Komik untuk Pembelajaran Fisika Model Kooperatif dengan Metode Diskusi Pada Siswa SMP 5 Surakarta Kelas VII Tahun Ajaran 2011/201*". Skripsi, Universitas Negeri Sebelas Maret, Surakarta.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Eka Pratiwi, Desi. 2013. *Penerapan Media papan Lembar Balik (Flip Chart) Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Skripsi, Universitas Negeri Surabaya, Surabaya.
- Indriana, Dina. 2011. *Ragam Alat Bantu Media Pengajaran*. Yogyakarta: DIVA Press.
- Marsudi, Saring dan Samino. 2011. *Layanan Bimbingan Belajar*. Surakarta: Fairus Media.
- Mccloud, Scott.2008. *Understanding Comic*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Munadi, Yudhi. 2013. *Media Pembelajaran: Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Referensi.
- Slameto. 2010. *Belajar dan Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sugiyono. 2010. *Statistik Untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta.
- Suwarna. 2006. *Pengajaran Mikro*. Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Widyandari, Novita. 2015. *Peningkatan Kemampuan Mengenal Angka 1-10 Melalui Flip Chart Pada Anak Kelompok A1 TK Kemala Bhayangkari 91 Kecamatan Kalasan Kabupaten Sleman*. Skripsi, Unversitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta.