

SKRIPSI

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR
BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4
LAMPUNG TIMUR**

Oleh:

**SITI NURGIYANTI
NPM: 2201032022**



**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtida'iyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H / 2026 M**

**PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA
BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA
INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR**

**Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Sebagai Syarat Mendapatkan
Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)**

Oleh:

**Siti Nurgiyanti
NPM: 2201032022**

**Pembimbing: Firma Andrian, M.Pd
NIP. 199307022023212029**

**Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
1448 H / 2026 M**



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118 Lingmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775. Faksimili (0725) 47299. Website: www.uinjula.ac.id, e-mail: humas@uinjula.ac.id

NOTA DINAS

Nomor : -
Lampiran : 1 (Satu) Berkas
Perihal : Permohonan Dimunaqosyahkan

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
di-

Tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah kami mengadakan pemeriksaan dan bimbingan seperlunya, maka skripsi penelitian yang telah disusun oleh :

Nama : Siti Nurgiyanti
NPM : 2201032022
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Yang berjudul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4
LAMPUNG TIMUR

Sudah kami setuju dan dapat diajukan ke Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung untuk dimunaqosyahkan.

Demikian harapan kami dan atas perhatiannya saya ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI



Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Metro, 11 Juni 2026
Pembimbing

Firma Andrian, M.Pd.
NIP. 199307022023212029

PERSETUJUAN

Judul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS
CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL
BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4
LAMPUNG TIMUR

Nama : Siti Nurgiyanti

NPM : 2201032022

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

DISETUJUI

Untuk diajukan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung.

Metro, 11 Juni 2026
Pembimbing



Firma Andrian, M.Pd.
NIP. 199307022023212029



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Ikingmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjula.ac.id; e-mail: humas@uinjula.ac.id

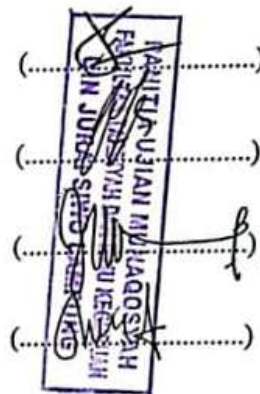
PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

No: B-2991/Un.36.1/D/PP.00.9/07/2026

Skripsi dengan judul: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR, disusun oleh: Siti Nurgiyanti, NPM: 2201032022, Program Studi: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) telah diujikan dalam sidang munaqosyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan pada hari/tanggal: Kamis/18 Juni 2026.

TIM PENGUJI

Penguji I : Firma Andrian, M.Pd.
Penguji II : Nurul Afifah, M.Pd.I
Penguji III : Khodijah, M.Pd.I.
Penguji IV : Kunti Zahrotun Alfi, M.Pd.



Mengetahui
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan



Dr. Siti Annisah, M.Pd.

NIP. 19800607 200312 2 003

ABSTRAK

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR

OLEH:

SITI NURGIYANTI

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 4 Lampung Timur. Latar belakang penelitian ini adalah rendahnya hasil belajar siswa serta kurangnya keaktifan siswa dalam proses pembelajaran. Penelitian ini dilaksanakan dalam dua siklus, yaitu Siklus I dan Siklus II, dengan masing-masing siklus terdiri dari tiga pertemuan. Subjek penelitian adalah siswa kelas IV yang berjumlah 28 siswa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi aktivitas guru, observasi aktivitas siswa, dan tes hasil belajar. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa setelah diterapkannya media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Pada Siklus I, ketuntasan belajar siswa sebesar 42,86% (12 siswa), sedangkan pada Siklus II meningkat menjadi 89,29% (25 siswa). Selain itu, aktivitas guru dan siswa juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuan sehingga proses pembelajaran menjadi lebih aktif dan efektif. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Kata Kunci: Hasil belajar, Cerita Bergambar, Bahasa Indonesia, PTK

ABSTRACT

IMPLEMENTATION OF PICTURE STORY-BASED LEARNING MEDIA TO IMPROVE INDONESIAN LANGUAGE LEARNING OUTCOMES OF GRADE IV STUDENTS AT MIN 4 LAMPUNG TIMUR

**BY
SITI NURGIYANTI**

This research is a Classroom Action Research (CAR) aimed at improving students' learning outcomes through the use of picture story-based learning media in Indonesian Language subject for Grade IV students at MIN 4 Lampung Timur. The background of this study is the low learning outcomes of students and the lack of student activeness during the learning process. This research was conducted in two cycles, namely Cycle I and Cycle II, with each cycle consisting of three meetings. The subjects of the study were Grade IV students totaling 28 students. The data collection techniques used were teacher activity observation, student activity observation, and learning outcome tests. The results of the study showed an improvement in students' learning outcomes after the implementation of picture story-based learning media. In Cycle I, the learning completeness was 42.86% (12 students), while in Cycle II it increased to 89.29% (25 students). In addition, teacher and student activities also improved in each meeting, making the learning process more active and effective. Therefore, it can be concluded that the use of picture story-based learning media can improve the learning outcomes of Grade IV students at MIN 4 Lampung Timur in Indonesian Language subject.

Keywords: Learning Outcomes, Picture Story, Indonesian language, Classroom Action Research (CAR)

ORISINALITAS PENELITIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Siti Nurgiyanti
NPM : 2201032022
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Menyatakan bahwa skripsi ini secara keseluruhan adalah asli hasil penelitian saya kecuali bagian-bagian tertentu yang dirujuk dari sumbernya dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Metro, 15 Juni 2026
Yang Menyatakan,

A red official stamp from the Indonesian Ministry of Education, Culture, and Higher Education (Kemendikbudristek) is visible. The stamp contains the text 'KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KULTUR, HIMPUNAN SAINS, DAN TINGGI' and a serial number '1880A0X00918126'. A handwritten signature in black ink is written over the stamp.

Siti Nurgivanti
NPM. 2201032022

MOTTO

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ ۝ ۱ خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ ۝ ۲ اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ
الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ ۝ ۴ عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ ۝ ۵

Artinya: “Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan! Dia menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah! Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya”. (Q.S Al-Alaq: 1-5)

PERSEMBAHAN

Diantara seluruh halaman dalam skripsi ini, lembar persembahan adalah halaman yang paling bermakna, karena di sinilah penulis menitipkan rasa terimakasih yang tidak mampu terucap oleh kata-kata. Bismillahirrahmanirrahim, skripsi ini penulis persembahkan kepada:

1. Teruntuk Cinta pertamaku, Bapak Suhadi dan pintu surgaku Mamak Epi Eka Setiawati, dua permata hati yang dititipkan tuhan untuk membantuku mengarungi deras arus kehidupan. Terasa sulit hidup ini tanpa kehadiranmu. Beliau memang tidak sempat merasakan Pendidikan dibangku perkuliahan, bahkan beliau memang tidak paham tentang metodologi penelitian tapi merekalah yang berdoa lebih keras dari siapapun untuk skripsi yang bahkan tidak mereka mengerti. Hari ini diumur 21 tahun, kuhadiahkan gelar S.Pd ini sebagai bentuk bakti syukurku.
2. Almarhum Pakwek Sumo dan Almarhumah Mbah ndut boinah yang selalu penulis rindukan dan cinta. Skripsi ini penulis persembahkan sebagai wujud bakti dan cinta kasih kepada mbah ndut dan pak wek. Andai waktu mengizinkan, penulis ingin memeluk dan menyampaikan rasa rindu, terimakasih, serta permohonan maaf. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan Rahmat dan kasih sayangNya kepada mbah. Superhero dan panutan Mbah nang bapak Liharno dan awek Dami, terimakasih untuk kasih sayang yang diberikan. Beliau mampu mendidik penulis, memberikan dukungan dan semangat serta selalu mengajarkan kebaikan dalam hidup penulis.
3. Teruntuk Pakpoh Sis Suprianto, S.Pd dan bibik Evi Tamala sosok yang luar biasa yang telah menjadi pilar kekuatan dan sumber harapan selama perjalanan Pendidikan ini. Pakpoh dengan penuh keikhlasan telah memenuhi setiap kebutuhan, fasilitas, dan bantuan biaya kuliah penulis tanpa pernah mengeluh sedikitpun. Terimakasih telah menggantikan peran pelindung, penyemangat, dan penompang disaat penulis hampir menyerah.
4. Untuk Adik-adikku tercinta, Merta Dwi Aulia Suhevi dan Azmi Rahsya Alvarendra. Terimakasih sudah menjadi sumber semangat dan motivasi dalam setiap langkah perjuangan penulis. Semoga apa yang kakak perjuangkan hari ini dapat menjadi pijakan bagi masa depan kalian yang lebih baik.
5. Ibu Firma Andrian, M.Pd selaku Dosen Pembimbing yang bukan hanya membimbing secara akademik, tetapi juga menjadi pengarah, penyemangat, dan motivator yang luar biasa. Terimakasih yang sebesar-besarnya atas waktu, kesabaran, dan perhatian yang ibu berikan selama proses penulisan skripsi ini. Kesehatan, keberkahan, serta balasan terbaik untuk setiap kebaikan yang ibu berikan.
6. Seseorang yang tak kalah penting kehadirannya. Terima kasih telah menjadi rumah untuk melepas keluh kesah, segala usaha yang diberikan mulai dari waktu, tenaga, doa dan support dalam proses penyusunan skripsi ini sampai selesai.

KATA PENGANTAR

Bismillahirrahmanirrahim

Assalamualaikum wr.wb

Seiring dengan selesainya skripsi yang berjudul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 4 Lampung Timur”, saya ucapkan syukur kepada Allah SWT yang telah memberi Rahmat dan Hidayah-Nya. Sholawat serta salam kami haturkan kepada sang pelopor perjuangan dan tokoh emansipatoiris Nabi besar Muhammad SAW, serta para sahabatnya yang telah membebaskan umat manusia dari lembah kemusyrikan dan kejahiliah menuju alam yang bersyaratkan nilai-nilai tauhid dan bertaburan cahaya ilmu pengetahuan dan kebenaran. Skripsi ini disusun bertujuan untuk memenuhi salah satu persyaratan dalam menyelesaikan program sarjana Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Program Studi Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung. Penulis menyadari banyak mengalami kesulitan dan hambatan dalam penulisan dan penyusunan proposal ini, namun berkat pertolongan Allah SWT. Ridho orang tua serta bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, akhirnya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.

Ucapan terima kasih disampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Ida Umami, M.Pd., Kons. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Jurai Siwo Lampung
2. Dr. Siti Annisah, M.Pd Selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Jurai Siwo Lampung
3. Dea Tara Ningtyas, M.Pd sebagai ketua program studi pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIN Jurai Siwo Lampung
4. Firma Andrian, M.Pd Selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah memberikan bimbingan dan arahan dalam penyusunan proposal dan konsultasi pribadi.
5. Para Dosen UIN Jurai Siwo Lampung, yang telah memberikan ilmu, baik dari dalam perkuliahan maupun dari luar perkuliahan.
6. Ahmad Husin, M.Pd selaku Kepala Madrasah MIN 4 Lampung Timur dan jajarannya yang maemberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi peneliti sendiri ataupun bagi pembacanya.

Wassalamualaikum wr.wb

Metro, 12 Juni 2026
Peneliti,



Siti Nurgiyanti
NPM.2201032022

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL.....	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
ABSTRAK	vi
ABSTRACT	vii
MOTTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
KATA PENGANTAR.....	xi
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	10
C. Batasan Masalah.....	11
D. Rumusan Masalah	11
E. Tujuan Penelitian.....	11
F. Manfaat Penelitian.....	12
G. Penelitian Relevan.....	13
BAB II LANDASAN TEORI	24
A. Hasil Belajar	24
1. Pengertian Hasil Belajar	24
2. Jenis-Jenis Hasil Belajar	26
3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar	29
B. Pembelajaran Bahasa Indonesia	33
1. Pengertian Bahasa Indonesia	33
2. Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia.....	35
3. Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Bertukar dan Membayar Kelas IV	36
C. Media Pembelajaran.....	37
1. Pengertian Media Pembelajaran	37
2. Fungsi Media Pembelajaran	40
3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran	42
D. Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar.....	43
1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar.....	43
2. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar	48
3. Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar.....	49
4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar	50
5. Hipotesis Tindakan.....	51

BAB III METODE PENELITIAN	52
A. Rancangan Penelitian	52
B. Definisi Operasional Variabel	54
C. Lokasi Penelitian	57
D. Subjek dan Objek Penelitian	58
E. Rencana Tindakan	58
F. Teknik Pengumpulan Data	65
G. Instrumen Pengumpulan Data	67
H. Teknik Analisis Data	73
I. Indikator Keberhasilan	76
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	77
A. Deskripsi Hasil Penelitian	77
B. Siklus II	104
C. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran	120
D. Hasil Belajar Siswa Siklus II.....	122
E. Pembahasan.....	128
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	141
A. Simpulan.....	141
B. Saran.....	142
DAFTAR PUSTAKA	143
LAMPIRAN-LAMPIRAN	150

DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Tujuan Pembelajaran (TP) dan Indikator Hasil Belajar	56
Tabel 3. 2 Lembar Observasi Guru	68
Tabel 3. 3 Observasi Siswa	70
Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Pretest dan Posttest.....	71
Tabel 3. 5 Lembar Ceklis Dokumentasi.....	72
Tabel 4. 1 Pretest Pertemuan I Siklus I.....	84
Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Posttest Siswa di Siklus I.....	92
Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I.....	94
Tabel 4. 4 Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus I.....	98
Tabel 4. 5 Hasil Belajar Siklus I (PTK Kelas IV).....	100
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa di Siklus II	115
Tabel 4. 7 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II	118
Tabel 4. 8 Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus II	120
Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II.....	122
Tabel 4. 10 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II.....	126

DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Letak Geografis MIN 4 Lampung Timur	58
Gambar 3. 2 Siklus Tahapan PTK.....	59
Gambar 4. 1 Guru Mengucapkan Salam Pembuka Dan Memimpin Doa Bersama Siswa.....	85
Gambar 4. 2 Siswa Mengerjakan Soal <i>Pretest</i>	85
Gambar 4. 3 Siswa Belajar Menggunakan Media Cerita Bergambar	88
Gambar 4. 4 Perwakilan Kelompok Maju Untuk Presentasi	88
Gambar 4. 5 Guru Menjelaskan Materi Menggunakan Media Cerita Bergambar	91
Gambar 4. 6 Siswa Berdiskusi Terkait Pembelajaran Menggunakan Media.....	92
Gambar 4. 7 Grafik Observasi Siswa Siklus I	96
Gambar 4. 8 Grafik Observasi Guru Siklus I.....	99
Gambar 4. 9 Grafik Hasil Belajar Siklus I	101
Gambar 4. 10 Siswa Berdiskusi Dengan Bantuan Media	108
Gambar 4. 11 Siswa Berdiskusi Mengenai Elemen-Element Penting Dalam Cerita.....	108
Gambar 4. 12 Guru Memperhatikan Kondisi Kelas.....	111
Gambar 4. 13 Guru Membuat Kesimpulan Bersama Siswa	111
Gambar 4. 14 Siswa Sedang Membaca Media Cerita Bergambar	114
Gambar 4. 15 Guru Memperhatikan Siswa Mengerjakan Tugas.....	114
Gambar 4. 16 Grafik Hasil Belajar Siswa di Siklus II	116
Gambar 4. 17 Grafik Observasi Siswa Siklus II	119
Gambar 4. 18 Grafik Observasi Aktivitas Guru siklus I.....	121
Gambar 4. 19 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II	123
Gambar 4. 20 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II	127

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah usaha yang terencana dan sadar untuk mengembangkan potensi siswa agar memiliki kepribadian, kecerdasan, dan keterampilan, serta menjadi sumber daya manusia (SDM) yang bermanfaat bagi diri sendiri dan lingkungan. Menurut Undang-Undang Pendidikan Nasional No. 20 Tahun 2003, tujuan pendidikan nasional adalah untuk mencerdaskan kehidupan bangsa dan mengembangkan manusia secara menyeluruh. Menurut Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 yang mengatur tentang kurikulum salah satu aspek penting dalam mencapai tujuan pendidikan ini adalah mata pelajaran Bahasa Indonesia, yang wajib diajarkan di Tingkat Sekolah Dasar (SD).¹ Namun, banyak yang berpendapat bahwa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia dianggap sulit. Hal ini disebabkan oleh metode pengajaran yang bersifat biasa tanpa didukung oleh media, bahan bacaan, atau literatur tambahan.²

Guna mencapai tujuan pendidikan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang Pendidikan Nasional, diperlukan pendekatan inovatif dalam pengajaran, khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Mengingat

¹ Dinn Wahyudin and others, '*Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*', Kemendikbud, 2024, pp. 1–143.

² Fitri Puspita, Agus Triyogo, and Eliya Rosalina, 'Published by LP3MKIL YLIP (Yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Linggau *Jurnal Language Education and Literature Penerapan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya*', 2.2 (2022), pp. 1–9.

bahwa metode pengajaran tradisional seringkali kurang efektif, sangat penting untuk menerapkan kurikulum yang lebih responsif dan relevan dengan kebutuhan siswa, kurikulum merdeka belajar yang diperkenalkan oleh Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi muncul sebagai solusi untuk mengatasi tantangan tersebut, dengan tujuan menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan potensi serta minat siswa.³

Kurikulum adalah elemen penting dalam proses pembelajaran mencakup rencana dan pengaturan yang berkaitan dengan tujuan, isi, bahan ajar, serta metode yang digunakan sebagai panduan dalam melaksanakan kegiatan pembelajaran untuk mencapai tujuan pendidikan yang telah ditetapkan. Pada upaya memperbaiki dan memulihkan pembelajaran, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi telah meluncurkan Kurikulum Merdeka Belajar.⁴

Kurikulum ini dirancang untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak hanya terfokus pada hafalan. Selain itu, kurikulum ini juga menekankan pentingnya toleransi, dengan nilai-nilai yang mengajarkan siswa untuk menghargai perbedaan. Sekolah yang ingin menerapkan kurikulum ini dianjurkan untuk melakukan analisis terlebih dahulu sebelum pelaksanaan. Merdeka Belajar berkontribusi pada upaya untuk membebaskan cara berpikir dan berekspresi. Tujuan dari Merdeka Belajar

³ Wahyudin and others, '*Kajian Akademik Kurikulum Merdeka*'.

⁴ Khasana Kurniawati, Tukiyo Tukiyo, and Bayu Purbha Sakti, 'Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Persada Bayat', Dharma Acariya Nusantara: *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2.2 (2024), pp. 187–97

adalah memberikan kebebasan kepada siswa dan tenaga pendidik, sejalan dengan semangat Ki Hajar Dewantara.⁵ Terkait dengan media pembelajaran, penerapan kurikulum ini dapat dioptimalkan dengan menggunakan berbagai alat dan sumber belajar yang mendukung suasana interaktif dan kreatif.

Media pembelajaran yang inovatif dapat membantu siswa mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan ekspresi diri, sehingga sejalan dengan prinsip-prinsip Merdeka Belajar. Pemanfaatan media yang tepat tidak hanya meningkatkan pemahaman materi, tetapi juga mendorong sikap toleransi dan penghargaan terhadap keragaman di antara siswa. Media menjadi sangat penting karena dapat memfasilitasi proses transfer pengetahuan, meningkatkan pemahaman, dan membuat pengalaman belajar menjadi lebih menarik. Dengan menggunakan media yang tepat, pengajar dapat menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan efektif, sehingga siswa dapat lebih mudah menyerap dan menginternalisasi informasi yang disampaikan.⁶

Pada mata pelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat sangat relevan. Kurikulum ini menekankan pembelajaran yang interaktif dan berfokus pada pengalaman siswa, media dapat membantu menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis. Misalnya, penggunaan video, cerita bergambar, atau aplikasi interaktif dapat memperkaya materi Bahasa Indonesia, membantu siswa

⁵ Ahmad Darlis and others, 'Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar', *Journal Analytica Islamica*, 11.2 (2022), p. 393

⁶ Septy Nurfadhillah and others, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar', *Pensa : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), pp. 243–55.

memahami konsep bahasa, dan meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.⁷ Dengan mengintegrasikan media yang sesuai, pengajar dalam Kurikulum Merdeka dapat menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan sekaligus mendukung pengembangan sikap toleransi dan penghargaan terhadap keragaman, sesuai dengan nilai-nilai dalam kurikulum. Ini memungkinkan siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses belajar, sehingga mereka dapat menyerap dan menginternalisasi informasi dengan lebih efisien.

Persoalannya sekarang adalah cara menentukan dan memilih media pembelajaran yang dapat meningkatkan belajar siswa secara aktif dalam proses pembelajaran. Tidak dapat dipungkiri bahwa setiap media pembelajaran memiliki implikasi strategi untuk mengembangkan potensi siswa. Tetapi pada umumnya para guru masih memiliki kelemahan dalam menentukan media pembelajaran yang terbaik untuk dipilih dan diterapkan dalam pelaksanaan pembelajaran. Media pembelajaran yang telah dirancang oleh guru harus benar benar dibuat semenarik mungkin dan disesuaikan dengan memperhatikan karakteristik siswa. Media pembelajaran tersebut guru dapat menarik perhatian siswa untuk lebih aktif dalam proses pembelajaran yang dilakukan di dalam kelas.⁸

Media pembelajaran berbasis cerita bergambar merupakan media pembelajaran yang berbentuk cerita bergambar sangat efektif untuk

⁷ D Fitra, 'Kurikulum Merdeka Dalam Pendidikan Modern', *Jurnal Inovasi Edukasi*, 06.02 (2023), pp. 149–56.

⁸ Tejo Nurseto, 'Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011', *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8.1 (2011), pp. 19–35.

menyampaikan materi yang diajarkan oleh guru. Dengan menggunakan media ini, proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami konsep yang diajarkan.⁹ Cerita bergambar tidak hanya mendorong minat siswa, tetapi juga memperkuat daya ingat mereka terhadap materi, menjadikan pengalaman belajar lebih interaktif dan menyenangkan.

Media pembelajaran ini, diharapkan siswa dapat mengembangkan pemahaman yang lebih mendalam serta keterampilan berpikir kritis terhadap materi yang diajarkan. Cerita bergambar merupakan elemen utama yang menggabungkan teks dan gambar, di mana gambar berfungsi sebagai ilustrasi untuk menggambarkan adegan dalam cerita. Media ini disajikan secara sistematis, sehingga memudahkan siswa untuk mengungkapkan adegan yang ada. Cerita bergambar mengandung ide, pesan, gambar, dan narasi yang saling berhubungan, menciptakan kesatuan cerita yang menarik. Media ini dirancang untuk mendukung proses belajar mengajar para siswa. Penggunaan cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan berfikir siswa dibandingkan dengan metode ceramah.

Berdasarkan hasil pra survei menggunakan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti dengan bapak Qodiran S.Pd, selaku wali kelas IV C MIN 4 Lampung Timur pada tanggal 16 juli dan 30 juli 2025, pada tanggal 16 juli 2025 diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode

⁹ Siti Maftuhah and Tana Lina Muzna Al Sana, 'Penerapan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Miftahul Falah', *Madrasah Ibtidaiyah Education Journal*, 1.2 (2024), pp. 68–77

ceramah dalam proses pembelajaran yang berpatok pada buku Lembar kerja siswa (LKS) tanpa menggunakan media pembelajaran tambahan.

Pada tanggal 30 Juli 2025 peneliti melakukan observasi untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan dikelas. Hasilnya terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran dimana belum ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa terlihat bingung dan kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, siswa merasa bosan, kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga memiliki keterlambatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Selain melakukan observasi dan wawancara, studi dokumentasi pada hasil belajar siswa juga dilakukan dan hasil yang didapatkan sebagai berikut.

Tabel 1. 1

**Rekapitulasi Presentasi Nilai Ulangan Harian Bahasa Indonesia
kelas IV C MIN 4 Lampung Timur**

No.	Nilai	Kriteria	Jumlah Siswa	Presentase
1.	≥ 75	Tuntas	9	32,14%
2.	≤ 75	Belum Tuntas	19	67,86%
		Jumlah	28	100%

Berdasarkan hasil nilai ulangan harian Bahasa Indonesia kelas IV C MIN 4 Lampung Timur yang telah disajikan pada tabel 1.1, dapat disimpulkan bahwa hasil nilai ulangan harian bahasa Indonesia, siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di MIN Lampung Timur yaitu 75 terdapat 19 siswa dengan presentase 67,86% yang belum tuntas mencapai KKTP, dan 9 siswa dengan presentase 32,14% yang sudah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP).

Dapat disimpulkan bahwa nilai Bahasa Indonesia siswa masih rendah, belum ada penerapan media pembelajaran yang dapat memfasilitasi siswa untuk mengembangkan potensi yang dimiliki. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar perlu dilakukan untuk menarik minat belajar bahasa Indonesia siswa sehingga hasil belajarnya dapat ditingkatkan. Selain itu membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian mengenai media pembelajaran cerita bergambar telah beberapa kali dilakukan, diantaranya penelitian yang dilakukan oleh Sukniasih, dkk yang berjudul "Peran Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Komunikasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar".¹⁰ Hasil penelitiannya menyebutkan bahwa penggunaan buku cerita bergambar sebagai media pembelajaran Bahasa dapat meningkatkan kreativitas dan komunikasi siswa. Pada penelitian Pinky Akalia dan Sujarwo, yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Swasta An-Nur Tanjung Morawa",¹¹ juga menggunakan media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian ini dilakukan melalui tiga siklus dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menunjukkan hasil yang signifikan.

¹⁰ Sukniasih and others, 'Peran Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Komunikasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar', *Jurnal Pelita PAUD*, 9.1 (2024), pp. 255–61.

¹¹ Sopyan Hendrayana, 'Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume II Nomor 1, Juni 2017', *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, II Nomor 1 (2017), pp. 24477–2143.

Adapun penelitian yang dilakukan Fitri Puspita dkk, yang berjudul "Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya",¹² hasil yang diperoleh mencerminkan keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran, dengan data yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai kriteria ketuntasan. Berdasarkan penelitian Endang Sri Suwarni, yang berjudul "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SD Negeri I Sragen".¹³ Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan bercerita secara lisan.

Sedangkan penelitian Riyan Susiani dan Supriyono, yang berjudul "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Diri Sendiri Siswa Kelas I SDN Baron 5 Kab. Nganjuk".¹⁴ Penelitian ini juga menggunakan media gambar dalam pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui dua siklus tindakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar signifikan meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran yang diajarkan.

¹² Puspita, Triyogo, and Rosalina, 'Published by LP3MKIL YLIP (Yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Linggau *Jurnal Language Education and Literature* Penerapan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya'.

¹³ Endang Sri Suwarni, '*Penelitian Kelas Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Sragen*', Universitas Sebelas Maret Surakarta, 15.1 (2016), pp. 165–75.

¹⁴ Rahmawati Rahmawati and Husni Abdullah, 'Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tema Diri Sendiri Pada Siswa Kelas i Sdn Ketemasdungus Mojokerto', *Jpgsd*, 02.03 (2014), pp. 1–6.

Penelitian ini berfokus secara khusus pada penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV. Sedangkan penelitian Pinky Akalia dan Sujarwo, yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Swasta An-Nur Tanjung Morawa"¹⁵ berfokus untuk meningkatkan kemampuan membaca menggunakan media cerita bergambar. Penelitian ini dilakukan di SD Swasta An-Nur Tanjung Morawa, menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan media cerita bergambar pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia siswa kelas II Sekolah Dasar.

Kebaruan dari penelitian ini terletak pada fokusnya penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur, dalam konteks belum ada penerapan media pembelajaran dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia dan hasil belajar siswa masih rendah, serta potensi hasil penelitian ini untuk membantu merancang media pembelajaran yang lebih relevan dan efektif.

Distingsi atau perbedaan yang signifikan antara penelitian dengan peneliti terdahulu yaitu penelitian ini meneliti *Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 4 Lampung Timur*, yang merupakan

¹⁵ Hendrayana, 'Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume II Nomor 1, Juni 2017'.

penerapan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur sedangkan terdahulu Puspita dkk, meneliti *Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya*.¹⁶

Berdasarkan permasalahan tersebut, maka peneliti mengambil judul “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 4 Lampung Timur.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dijelaskan, beberapa permasalahan dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Siswa terlihat bingung dan kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.
2. Siswa merasa bosan, kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga memiliki keterlambatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
3. Hasil belajar siswa masih rendah, terlihat dari rekapitulasi persentase nilai ulangan harian siswa yang belum mencapai kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan di MIN 4 Lampung Timur

¹⁶ Puspita, Triyogo, and Rosalina, ‘Published by LP3MKIL YLIP (Yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Linggau *Jurnal Language Education and Literature* Penerapan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya’.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan penelitian, peneliti membatasi permasalahan penelitian ini akan berfokus pada penerapan media pembelajaran yang menggunakan cerita bergambar, tanpa mempertimbangkan jenis media pembelajaran lainnya “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 4 Lampung Timur”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu: “Apakah penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur?”.

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan latar belakang dan permasalahan penelitian sebagaimana telah dijelaskan, maka tujuan penelitian ini adalah “Mengetahui penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk kelas IV pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur”.

F. Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat bagi:

1. Bagi Siswa

- a. Media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat membantu siswa memahami materi Bahasa Indonesia dengan lebih baik.
- b. Cerita bergambar membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias mengikuti pelajaran.
- c. Diharapkan bahwa penggunaan media ini dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur.

2. Bagi pendidik

- a. Media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat menjadi alat bantu yang efektif untuk menyampaikan materi dengan cara yang menarik.
- b. Dengan menggunakan media yang inovatif, pendidik dapat meningkatkan kualitas pengajaran dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif.
- c. Media yang dikembangkan dapat menjadi referensi bagi pendidik lain dalam menciptakan media pembelajaran yang serupa di masa depan.

3. Bagi peneliti

- a. Dapat menerapkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.
- b. Peneliti mendapatkan pengalaman praktis dalam merancang, dan mengimplementasikan media pembelajaran.

- c. Hasil penelitian dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang media pembelajaran.

G. Penelitian Relevan

Berdasarkan penelitian ini peneliti menemukan beberapa penelitian yang relevan dengan penelitiannya:

1. Sukniasih dkk, yang berjudul “Peran Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Komunikasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar”.¹⁷ Berdasarkan Penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa temuan dari penelitian ini menunjukkan bahwa buku cerita bergambar tidak hanya memperbaiki keterampilan bahasa, tetapi juga mendorong siswa untuk berimajinasi dan berinteraksi dengan rekan-rekan mereka. Penelitian ini merekomendasikan agar buku cerita bergambar diintegrasikan ke dalam kurikulum guna menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan efektif.

Persamaan dari penelitian diatas fokus pada penggunaan media cerita bergambar sebagai alat untuk meningkatkan aspek tertentu dalam pendidikan dasar. Keduanya menunjukkan bahwa media yang digunakan dapat berkontribusi pada perkembangan siswa, baik dalam hasil belajar maupun keterampilan sosial. Perbedaannya peneliti dengan penelitian tersebut ialah perbedaan signifikan dalam pendekatan dan metodologi yang digunakan. Pada penelitian peneliti menggunakan pendekatan

¹⁷ Sukniasih and others, ‘Peran Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Komunikasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar’.

Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia secara terukur, sedangkan penelitian tersebut menggunakan pendekatan kualitatif dengan desain studi kasus untuk mengeksplorasi dampak buku cerita bergambar terhadap kreativitas dan komunikasi siswa secara mendalam.

2. Zahra Yuniar Panca Hidayat dkk, yang berjudul “Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah”.¹⁸ Berdasarkan penelitian tersebut penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain penelitian pre-experimental, khususnya metode One Group Pretest-Posttest. Data dikumpulkan melalui observasi, angket, dan tes. Hasil pengolahan data menunjukkan bahwa penerapan media cerita bergambar dilakukan dengan baik oleh guru, dengan skor observasi mencapai 90% dan skor angket sebesar 85%, yang menunjukkan respon positif dari siswa terhadap media tersebut. Penelitian ini menemukan bahwa media pembelajaran buku cerita bergambar memiliki pengaruh signifikan terhadap minat baca siswa, dengan koefisien determinasi (R^2) sebesar 52,8%. Hal ini menunjukkan bahwa lebih dari setengah variasi minat baca siswa dapat dijelaskan oleh penggunaan media tersebut.

Persamaan peneliti dengan penelitian tersebut berfokus pada penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan aspek tertentu dalam pendidikan, khususnya dalam mata

¹⁸ Zahra Yuniar Panca Hidayat, Idah Faridah Laily, and Inayatul Ummah, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah’, *Journal of Integrated Elementary Education*, 2.2 (2022), pp. 144–56.

pelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar. Sedangkan perbedaan peneliti dengan penelitian tersebut adalah pendekatan dan metodologi yang digunakan dalam penelitian. Pada penelitian peneliti menggunakan pendekatan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) untuk meningkatkan hasil belajar siswa, sedangkan pada penelitian tersebut menerapkan pendekatan kuantitatif deskriptif dengan desain pre-experimental untuk mengevaluasi pengaruh media terhadap minat baca siswa.

3. Naufal Fadlan dkk, yang berjudul "Pengembangan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran IPS untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Inpres Rabakodo,".¹⁹ Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D) untuk menciptakan media cerita bergambar sebagai alat bantu dalam pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS). Penelitian ini menunjukkan hasil yang signifikan, dengan peningkatan minat belajar siswa dari 45% menjadi 82%, serta validitas dan kepraktisan media yang dikembangkan. Keterbatasan sampel dan analisis yang terbatas mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar siswa menjadi beberapa kekurangan yang perlu diperbaiki.

Persamaan peneliti dengan penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan minat dan hasil belajar siswa di tingkat sekolah dasar.

Kedua penelitian tersebut bertujuan untuk menciptakan pengalaman

¹⁹ N Fadlan, A Hidayat, and Ratna, 'Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Inpres Rabakodo', Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya, 3.2 (2025), pp. 191–201.

belajar yang lebih menarik dan interaktif, yang diharapkan dapat mengatasi masalah kebosanan dan rendahnya keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Sedangkan Perbedaannya terdapat pada konteks dan subjek penelitian. Peneliti berfokus pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, sedangkan peneliitian tersebut mengembangkan media untuk mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) pada kelas yang sama yakni kelas IV.

4. Pinky Akalia dan Sujarwo, yang berjudul "Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Swasta An-Nur Tanjung Morawa,".²⁰ juga menggunakan media cerita bergambar untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Penelitian ini dilakukan melalui tiga siklus dengan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dan menunjukkan hasil yang signifikan, di mana kemampuan membaca siswa meningkat dari siklus I ke siklus III. Penggunaan media cerita bergambar terbukti efektif dalam menarik minat siswa dan meningkatkan hasil belajar.

Persamaan peneliti dengan penelitian tersebut ialah fokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa di sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut menekankan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk menarik minat dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

²⁰ Hendrayana, 'Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume II Nomor 1, Juni 2017'.

Sedangkan perbedaan antara peneliti dan penelitian tersebut terletak pada konteks dan tujuan penelitian. Peneliti berfokus pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV, sedangkan penelitian tersebut lebih spesifik pada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II.

5. Fitri Puspita dkk, yang berjudul "Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya,".²¹ Pada penelitian ini meneliti efektivitas media cerita bergambar dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas III. Menggunakan metode eksperimen dengan desain pre-test dan post-test, penelitian ini menunjukkan peningkatan signifikan dalam hasil belajar siswa setelah penerapan media tersebut. Hasil yang diperoleh mencerminkan keberhasilan penggunaan media dalam pembelajaran, dengan data yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mencapai kriteria ketuntasan.

Persamaan peneliti dengan penelitian tersebut adalah berfokus pada penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Keduanya menekankan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Media cerita bergambar diharapkan dapat menjadi solusi kesenjangan antara metode pengajaran tradisional yang sering kali dianggap monoton dan kebutuhan siswa yang membutuhkan pendekatan yang lebih interaktif

²¹ Puspita, Triyogo, and Rosalina, 'Published by LP3MKIL YLIP (Yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Linggau *Jurnal Language Education and Literature* Penerapan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya'.

dan menarik. Sedangkan perbedaannya peneliti berfokus pada siswa kelas IV di MIN 4 Lampung Timur, bagaimana media cerita bergambar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia sedangkan penelitian tersebut penelitian yang menggunakan metode eksperimen pre-test dan post-test pada siswa kelas III di SD Negeri Sukakarya.

6. Siti Maftuhah dan Tana Lina Muzna Al Sana, yang berjudul "Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Miftahul Falah,".²² Berfokus pada penelitian implementasi media cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V. Menggunakan metode kualitatif, penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media tersebut dapat meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar. Hasil observasi dan wawancara menunjukkan adanya perubahan positif dalam pemahaman siswa terhadap materi. Penelitian ini menekankan pentingnya media pembelajaran yang kreatif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar.

Persamaan peneliti dengan penelitian tersebut berfokus pada penggunaan media cerita bergambar untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Keduanya menekankan bahwa media pembelajaran yang menarik dapat meningkatkan keterlibatan siswa, membantu siswa memahami materi dengan lebih baik, dan menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif. Perbedaannya terletak pada tujuannya peneliti melakukan penelitian "Penerapan Media

²² Maftuhah and Al Sana, 'Penerapan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Miftahul Falah'.

Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 4 Lampung Timur," sedangkan penelitian tersebut "Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V MI Miftahul Falah," adalah laporan penelitian yang menggunakan metode kualitatif.

7. Endang Sri Suwarni, yang berjudul "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas II SD Negeri I Sragen",".²³ Dapat disimpulkan penelitian ini penelitian tindakan kelas yang dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan kemampuan bercerita siswa melalui penggunaan media gambar. Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, menunjukkan peningkatan signifikan dalam keterlibatan siswa dan hasil belajar setelah penerapan media tersebut. Hasil menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dapat membantu siswa dalam memahami materi dan meningkatkan kemampuan bercerita secara lisan.

Persamaan peneliti dengan penelitian tersebut adalah kedua penelitian ini menggunakan media cerita bergambar sebagai alat untuk meningkatkan hasil belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Perbedaannya terdapat pada subjek penelitian yang dimana peneliti melakukan penelitian dikelas IV sedangkan penelitian tersebut dikelas V.

8. Asmidar Dhalimunthe dan Nur Wahyuni, yang berjudul "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan

²³ Suwarni, 'Penelitian Kelas Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Sragen'.

Bahasa Indonesia di Kelas 1B SD Negeri 104202 Desa Bandar Setia,".²⁴

Dapat disimpulkan adalah laporan ini penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan membaca siswa kelas I. Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar secara signifikan meningkatkan kemampuan membaca siswa, terlihat dari peningkatan nilai rata-rata dan ketuntasan siswa dari siklus ke siklus. Penelitian ini juga menyoroti pentingnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan penggunaan media yang menarik untuk meningkatkan minat dan motivasi mereka.

Persamaan peneliti dengan penelitian ini adalah memiliki kesamaan dalam fokus terhadap penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Keduanya menekankan pentingnya media yang menarik dan inovatif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan memfasilitasi pemahaman materi. Dalam penelitian keduanya media diharapkan dapat menciptakan suasana pembelajaran yang interaktif dan menyenangkan, sehingga siswa lebih antusias dalam belajar. Sedangkan perbedaannya peneliti fokus tantangan yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur. Sementara itu, penelitian merupakan laporan penelitian

²⁴ Asmidar Dhalimunthe and Nur Wahyuni, 'Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Di Kelas 1B SD Negeri 104202 Desa Bandar Setia', *Pragmatik: Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3.2 (2025), pp. 01–12.

tindakan kelas yang lebih praktis, berfokus pada implementasi media gambar dalam konteks nyata di kelas I, dengan data yang menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa melalui penggunaan media tersebut.

9. Riyan Susiani dan Supriyono, yang berjudul "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Diri Sendiri Siswa Kelas I SDN Baron 5 Kab. Nganjuk,".²⁵ Pada laporan ini penelitian tindakan kelas yang dilakukan untuk mengatasi masalah rendahnya kemampuan membaca siswa di kelas I. Penelitian ini juga menggunakan media gambar dalam pembelajaran, dengan tujuan untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Melalui dua siklus tindakan, hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media gambar signifikan meningkatkan aktivitas siswa dan hasil belajar mereka dalam mata pelajaran yang diajarkan.

Persamaan peeneliti dengan penelitian tersebut meningkatkan hasil belajar siswa melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik. Kedua penelitian ini menekankan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk menciptakan suasana belajar yang lebih interaktif dan mendorong keterlibatan siswa. Dalam kedua penelitian, penggunaan media dianggap sebagai kunci untuk menarik perhatian siswa dan membantu mereka memahami materi dengan lebih baik. Sedangkan perbedaan antara peneliti dengan penelitian tersebut terletak pada "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Hasil

²⁵ Rahmawati and Abdullah, 'Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tema Diri Sendiri Pada Siswa Kelas i Sdn Ketemasdungus Mojokerto'.

Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV," berfokus pada siswa kelas IV dan mengusulkan penggunaan cerita bergambar dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Sebaliknya, pada penelitian tersebut "Penggunaan Media Gambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar pada Tema Diri Sendiri Siswa Kelas I," berfokus pada siswa kelas I dan langsung mengimplementasikan penggunaan media gambar dalam pembelajaran tematik.

10. Prihatiningsih, yang berjudul "Peningkatan kemampuan berbicara dengan menggunakan media gambar berseri pada siswa kelas VI SD N Jekani I Kecamatan Mondokan Kabupaten Sragen".²⁶ Laporan ini berfokus pada peningkatan kemampuan berbicara siswa melalui penggunaan media gambar seri dan dilakukan selama tahun pelajaran 2009/2010 dengan dua siklus. Latar belakang masalah menyatakan rendahnya keterampilan berbicara siswa di kelas VI dan mengidentifikasi faktor penyebabnya, seperti kurangnya kesempatan untuk berbicara dan motivasi. Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui apakah penggunaan media gambar seri dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa. Metodologi yang digunakan adalah desain penelitian tindakan kelas (PTK) yang mencakup perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Hasil penelitian menunjukkan peningkatan signifikan dalam kemampuan berbicara siswa, dengan ketuntasan belajar yang meningkat dari 37,5% menjadi 93,75%.

²⁶ Lestari Sri, 'Laporan Penelitian Tindakan Kelas Meningkatkan', Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Bangun Ruang Siswa Kelas Iv Sd Di Sdn 3 Jenengan Sawit Boyolali Tahun 2009/2010 Disusun, 2009.

Pembahasan mencakup perubahan positif dalam motivasi dan partisipasi siswa selama proses pembelajaran.

Persamaan peneliti dengan penelitian tersebut memiliki kesamaan dalam tujuan utama, yaitu meningkatkan kualitas pembelajaran siswa di tingkat sekolah dasar. Kedua penelitian tersebut memberikan pentingnya inovasi dalam metode pengajaran untuk menarik perhatian siswa dan meningkatkan hasil belajar. Sedangkan perbedaannya pada peneliti menggunakan media cerita bergambar sebagai alat untuk menarik minat siswa dan mengatasi kebosanan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sedangkan pada laporan penelitian tersebut menggunakan penelitian tindakan kelas yang menunjukkan bagaimana media gambar seri dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa, dengan hasil yang menunjukkan peningkatan signifikan dalam ketuntasan belajar.

BAB II

LANDASAN TEORI

A. Hasil Belajar

1. Pengertian Hasil Belajar

Setiap proses pasti menghasilkan sesuatu yang dapat diukur atau dinilai. Hasil belajar terdiri dari dua kata, yaitu "hasil" dan "belajar," yang masing-masing memiliki makna yang berbeda. Hasil merujuk pada pencapaian atau perolehan dari suatu tujuan yang dapat dicapai baik oleh individu maupun kelompok, mencerminkan efektivitas dari usaha dan kerja keras yang dilakukan. Sedangkan belajar merupakan suatu kegiatan yang dilakukan dengan kesadaran penuh, bertujuan untuk mencapai perubahan tingkah laku yang positif. Proses belajar ini terjadi sebagai akibat dari interaksi individu dengan lingkungan, yang mencakup pengalaman, pengamatan, dan refleksi. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan pencapaian akademis, tetapi juga transformasi dalam cara berpikir, sikap, dan keterampilan yang diperoleh melalui proses tersebut.¹

Hasil belajar adalah perubahan yang dialami siswa setelah mengikuti aktivitas belajar. Tingkat perubahan hasil belajar ini bergantung pada materi yang dipelajari oleh siswa. Keberhasilan siswa dalam proses belajar mengajar umumnya diukur menggunakan tes yang diberikan di akhir pembelajaran atau semester. Hasil belajar yang dicapai oleh siswa

¹ Kompetensi Pelatihan and others, 'Metode Transformasi Pengetahuan Terhadap Peningkatan', 24.3 (2019).

sangat dipengaruhi oleh proses pembelajaran yang siswa jalani. Hasil belajar dapat diartikan sebagai perubahan perilaku yang terjadi dalam diri individu, yang dapat diamati dan diukur dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan. Perubahan ini menunjukkan adanya peningkatan dan perkembangan yang lebih baik dibandingkan sebelumnya, di mana individu yang awalnya tidak mengetahui sesuatu menjadi mengetahui.

Hasil belajar didefinisikan sebagai kemampuan yang diperoleh siswa setelah mereka menjalani pengalaman belajar, sebagaimana dinyatakan oleh Sudjana.² Hasil belajar merupakan capaian yang diperoleh individu setelah melalui proses belajar. Capaian ini mencakup ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik, yang dapat diukur dan dinyatakan melalui simbol, angka, huruf, atau kalimat. Simbol-simbol ini mencerminkan kualitas kegiatan individu dalam suatu proses pembelajaran.³

Dari pengertian yang disampaikan para ahli, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar adalah perubahan perilaku individu yang meliputi tiga aspek, yaitu kognitif, afektif, dan psikomotorik. Hasil belajar juga mencerminkan transformasi dari kondisi tidak mampu menjadi mampu, serta dari ketidaktahuan menjadi pengetahuan.

² Sudjana, N. (1996). *Dasar-Dasar Proses Belajar-Mengajar*. Bandung: Sinar Baru.

³ Wahyuni, E. S. (2011). *Evaluasi Pembelajaran: Konsep dan Praktik*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

2. Jenis-Jenis Hasil Belajar

Dalam sistem pendidikan nasional, rumusan tujuan Pendidikan baik tujuan kurikuler maupun tujuan instruksional mengacu pada hasil belajar menurut Bloom, yang secara umum dibagi menjadi tiga ranah: ranah kognitif, ranah afektif, dan ranah psikomotor:⁴

a. Ranah Kognitif

Ranah kognitif merujuk pada perubahan perilaku yang terjadi dalam aspek berpikir. Proses belajar di ranah ini melibatkan serangkaian aktivitas, mulai dari menerima rangsangan, menyimpan dan mengolah informasi di otak, hingga mengingat kembali informasi tersebut saat diperlukan untuk memecahkan masalah. Hasil belajar kognitif terstruktur dalam enam tingkatan, mulai dari yang paling dasar, yaitu menghafal, hingga yang paling kompleks, yaitu mengevaluasi. Keenam tingkatan tersebut adalah: Mengingat (C1), Memahami (C2), Mengaplikasikan (C3), Menganalisis (C4), Mengevaluasi (C5), dan Mencipta (C6).⁵

b. Ranah afektif

Berkaitan dengan nilai-nilai, sikap, watak, karakter, emosi, dan perilaku. Mengklasifikasikan ranah afektif menjadi lima tingkatan

⁴ Endrawati, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Media Jam Pada Materi Pengukuran Waktu Kelas Ii Nu 16 Kaligading Boja Kendal Pelajaran 2014/2015', 2014, pp. 6–15.

⁵ Bloom, B.S. (1956). *Taxonomy of Educational Objectives: The Classification of Educational Goals*. New York: Longmans.

hierarkis.⁶ Tingkat pertama adalah penerimaan (*receiving/attending*), yang mencakup kesediaan untuk memperhatikan dan menerima rangsangan dari luar. Tingkat kedua adalah partisipasi (*responding*), di mana individu terlibat aktif dan memberikan reaksi terhadap fenomena yang ada. Selanjutnya, penilaian (*valuing*) melibatkan kemampuan untuk menentukan nilai atau arti penting dari suatu objek, peristiwa, atau perilaku. Tingkat keempat, organisasi (*organization*), mencakup integrasi nilai-nilai yang berbeda dan penyelesaian konflik antar nilai untuk membangun sistem nilai yang konsisten. Terakhir, internalisasi (*characterization*) terjadi ketika nilai-nilai tersebut menjadi bagian dari diri sendiri, memengaruhi perilaku secara konsisten, dan membentuk karakter atau gaya hidup. Dengan demikian, ranah afektif mencerminkan bagaimana nilai-nilai tersebut memengaruhi sikap dan perilaku individu.

c. Ranah psikomotorik

Pada ranah psikomotorik berkaitan dengan keterampilan fisik dan motorik yang diperoleh melalui pembelajaran. Beberapa ahli telah menyusun hierarki hasil belajar psikomotorik, di mana penguasaan keterampilan pada tingkat yang lebih rendah menjadi prasyarat untuk mencapai tingkat yang lebih tinggi. Simpson (dalam Purwanto),⁷ mengklasifikasikan hasil belajar psikomotorik menjadi enam

⁶ Yulianti Jeanny Indrastoeti, Ismail, 'Penyusunan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Berbasis Kurikulum 2013 Sekolah Dasar', *Jurnal Semar*, 2019, pp. 1–4.

⁷ Agung Kurniawa, 'Studi Eksperimen Penerapan Model Pembelajaran Simpson Dalam Meningkatkan Psikomotorik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus - IAIN Kudus Repository', 2018, pp. 8–32.

tingkatan. Tingkat pertama adalah persepsi (*perception*), yang melibatkan kemampuan untuk membedakan berbagai gejala. Selanjutnya, kesiapan (*set*) mencakup penempatan diri dalam posisi siap untuk memulai gerakan.

Gerakan terbimbing (*guided response*) adalah tahap di mana individu meniru gerakan atau model yang dicontohkan. Setelah itu, gerakan terbiasa (*mechanism*) melibatkan kemampuan untuk melakukan gerakan tanpa melihat model, sehingga menjadi kebiasaan. Tingkat kelima, gerakan kompleks (*complex*), terdiri dari melakukan serangkaian gerakan secara berurutan dan terkoordinasi. Terakhir, kreativitas (*origination*) merujuk pada kemampuan menciptakan gerakan atau kombinasi gerakan baru yang orisinal. Dengan demikian, ranah psikomotorik menekankan pentingnya pengembangan keterampilan melalui praktik yang berkelanjutan.

Ketiga ranah yang telah dibahas menjadi objek penilaian dalam hasil belajar. Dapat disimpulkan bahwa hasil belajar merupakan perubahan perilaku yang terjadi setelah seseorang mengikuti proses belajar mengajar, sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan. Setiap individu memiliki potensi perilaku kejiwaan yang dapat dididik dan diubah, mencakup aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik.⁸

Berdasarkan uraian diatas hasil belajar mencakup perubahan perilaku yang terjadi pada individu setelah mengikuti proses belajar

⁸ Agus Yulianto, 'Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1.2 (2021), Pp. 6–11.

mengajar, yang dapat dinilai melalui tiga ranah utama: kognitif, afektif, dan psikomotorik. Ranah kognitif berfokus pada kemampuan berpikir, dimulai dari penguasaan pengetahuan dasar hingga evaluasi ide dan situasi. Ranah afektif berkaitan dengan nilai, sikap, dan emosi, yang terstruktur dalam tingkatan dari penerimaan hingga internalisasi nilai-nilai yang memengaruhi perilaku.

Sementara itu, ranah psikomotorik menekankan pada pengembangan keterampilan fisik, dari persepsi hingga kreativitas dalam menciptakan gerakan baru. Hasil belajar tidak hanya mencerminkan aspek kognitif, tetapi juga bagaimana individu menginternalisasi nilai dan mengembangkan keterampilan praktis, yang semuanya berkontribusi pada perubahan perilaku yang signifikan sesuai dengan tujuan pendidikan yang ditetapkan.⁹

3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar

Proses belajar merupakan aktivitas mental yang kompleks dan dipengaruhi oleh berbagai faktor yang dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama. Faktor-faktor yang memengaruhi proses dan hasil belajar dapat dibagi menjadi faktor internal, yang berasal dari dalam diri individu, dan faktor eksternal, yang berasal dari luar individu.¹⁰ Faktor internal

⁹ Ubbabudin Zainudin, 'Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik', *Ilj: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 17 (1385), P. 302.

¹⁰ Sudirman Serlin Isinil, Meluzubaida Mahmud, Ardiansyah, Roy Hasiru, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Bulawa Kecamatan Bulawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo', *Journal Of Economic And Business Education*, 11.1 (2025), pp. 1–14.

meliputi aspek jasmaniah (*fisiologis*) dan psikologis, seperti kesehatan fisik, kecerdasan, motivasi, dan minat. Sementara itu, faktor eksternal mencakup lingkungan keluarga, sekolah, dan masyarakat, termasuk metode pengajaran guru, kurikulum, hubungan sosial, dan fasilitas belajar. Terdapat berbagai faktor yang memengaruhi belajar siswa.¹¹ Faktor-faktor ini dapat dikelompokkan menjadi dua kategori utama, yaitu faktor internal dan faktor eksternal yaitu:

a. Faktor internal

Faktor ini berasal dari dalam diri individu sendiri dan dikenal sebagai faktor internal, yang terbagi menjadi dua kategori: faktor fisiologis dan faktor psikologis.

1. Faktor fisiologis mencakup kondisi fisik yang normal serta kesehatan fisik. Kondisi fisik yang normal berarti tidak ada kekurangan pada anggota tubuh, seperti tangan, kaki, dan lainnya. Sementara itu, kesehatan fisik merujuk pada keadaan jasmani dan rohani yang sehat. Kedua kondisi ini sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa.
2. Faktor psikologis terdiri dari sejumlah elemen, antara lain intelegensi, kemauan, bakat, daya ingat, daya konsentrasi, jenis bakat yang dimiliki, motivasi untuk belajar, tingkat kematangan dan kedewasaan, serta faktor kelelahan mental atau psikologis. Selain itu, tingkat kemampuan kognitif, kemampuan afektif,

¹¹ Syah, M. (2013). *Psikologi Pendidikan*. Jakarta: Rajawali Press.

kemampuan psikomotorik, dan kepribadian siswa juga termasuk dalam faktor psikologis ini. Semua faktor tersebut memiliki pengaruh signifikan terhadap keberhasilan belajar siswa. Jika ada kekurangan dalam salah satu faktor tersebut, keberhasilan belajar mungkin tidak dapat dicapai hasil belajar siswa.

b. Faktor eksternal

Faktor eksternal mencakup beberapa aspek, yaitu faktor keluarga, lingkungan sekolah, dan faktor waktu. Faktor keluarga meliputi kondisi ekonomi, latar belakang keturunan, serta cara mendidik anak. Lingkungan sekolah dipengaruhi oleh berbagai elemen, termasuk suasana di sekolah, fasilitas pendukung, dan metode pembelajaran yang digunakan oleh guru. Sementara itu, faktor waktu mengacu pada kemampuan siswa untuk mengatur waktu yang ada untuk aktivitas seperti bermain, belajar, dan kegiatan lainnya.¹²

Faktor eksternal berasal dari luar diri siswa dan dapat memengaruhi hasil belajar faktor-faktor ini meliputi:

1) Lingkungan Keluarga

Keharmonisan dalam keluarga berperan penting dalam meningkatkan motivasi dan semangat belajar siswa. Suasana yang harmonis di rumah dapat menciptakan lingkungan yang mendukung proses belajar. Perhatian dan pendampingan dari orang tua dalam aktivitas belajar sangatlah penting. Kondisi sosial

¹² Ani Karini, Mashudi, and Aminuyati, 'Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 3 Seponti Kabupaten Kayong Utara', *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8.3 (2019), pp. 1–9.

ekonomi keluarga juga mempengaruhi ketersediaan fasilitas belajar, yang dapat memengaruhi hasil belajar siswa.¹³

Gaya pengasuhan orang tua berkontribusi pada perkembangan anak, sehingga pendekatan yang tepat dalam mendidik sangat diperlukan. Dan terakhir, hubungan yang baik antara orang tua dan anak mampu menciptakan suasana belajar yang positif, yang mendukung keberhasilan akademis siswa.

2) Lingkungan Sekolah

Metode pengajaran yang diterapkan oleh guru, kurikulum yang diajarkan, serta hubungan antara guru dan siswa merupakan elemen penting dalam proses belajar. Cara guru menyampaikan materi pelajaran dapat memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi tersebut. Hubungan yang baik antara guru dan siswa juga berkontribusi pada suasana belajar yang positif.¹⁴

Disiplin sekolah, yang mencakup tata tertib dan aturan yang berlaku, memainkan peran penting dalam menciptakan lingkungan belajar yang teratur. Ketersediaan fasilitas sekolah yang mendukung proses belajar juga sangat berpengaruh terhadap keberhasilan siswa, serta budaya sekolah, yang mencakup nilai-nilai dan norma yang dianut, turut membentuk karakter dan perilaku siswa dalam menjalani aktivitas belajar.

¹³ Hana Faiha Fikriyyah, R Nunung Nurwati, and Meilany Budiarti Santoso, 'Dampak Pola Asuh Otoriter Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah', *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3.1 (2022), p. 11, doi:10.24198/jppm.v3i1.39660.

¹⁴ Ina Magdalena and others, 'Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan Penjelasan Guru', *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.2 (2020), pp. 283–95.

c. Lingkungan Masyarakat

Lingkungan masyarakat di sekitar siswa memiliki dampak signifikan terhadap proses pembelajaran. Kondisi sosial masyarakat, yang meliputi lingkungan tempat tinggal, dapat memengaruhi perkembangan dan motivasi siswa dalam belajar. Teman bergaul juga memainkan peran penting yang dimana pengaruh dari teman sebaya dapat berdampak pada motivasi dan perilaku belajar siswa.¹⁵

Interaksi sosial dalam masyarakat dan hubungan dengan teman-teman sebaya dapat membentuk sikap dan kebiasaan belajar yang positif atau negatif, sehingga lingkungan masyarakat menjadi faktor penting dalam keberhasilan akademis siswa.

B. Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), bahasa didefinisikan sebagai sistem lambang bunyi yang bersifat arbitrer, yang digunakan oleh masyarakat untuk berkolaborasi, berinteraksi, dan mengenali identitas diri. Bahasa dianggap sebagai salah satu alat komunikasi utama yang digunakan oleh manusia. Dalam hal ini, bahasa tidak hanya berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi, tetapi juga sebagai salah satu komunikasi untuk membangun hubungan sosial dan budaya antarindividu.

¹⁵ Anggun Prastika Damayanti, Yovitha Yuliejantiningsih, and Desi Maulia, 'Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5.2 (2021), pp. 163–67.

Dengan hal tersebut, pemahaman yang mendalam tentang bahasa sangat penting dalam konteks pendidikan dan perkembangan sosial masyarakat. Bahasa Indonesia memiliki peran yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan, Bahasa Indonesia diatur oleh regulasi dan undang-undang terkait Bahasa Nasional dan Bahasa Negara di semua jenjang pendidikan, mulai dari pendidikan dasar, menengah, atas, hingga perguruan tinggi.¹⁶

Bahasa Indonesia adalah bahasa resmi dan bahasa nasional yang digunakan di Republik Indonesia. Bahasa ini merupakan versi standar dari bahasa Melayu dan dipakai secara luas sebagai alat komunikasi, baik secara lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia juga memiliki peran penting dalam mata pelajaran dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa.¹⁷ Pembelajaran ini mengembangkan kemampuan berbahasa sebagai dasar yang esensial untuk membantu siswa dalam meningkatkan kecakapan literasi mereka.

Pembelajaran Bahasa Indonesia adalah mata pelajaran yang sangat penting di sekolah.¹⁸ Tujuan dari pembelajaran ini adalah agar siswa dapat berkomunikasi dengan baik dan benar dalam Bahasa Indonesia, baik lisan maupun tulisan, serta menumbuhkan ketertarikan terhadap karya sastra Indonesia. Dalam kurikulum sekolah, keterampilan bahasa dibagi menjadi empat aspek, yaitu mendengarkan, berbicara, membaca, dan menulis.

¹⁶ Jasmine, 'Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Berbasis Kearifan Lokal Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar', 2014, pp. 11–30.

¹⁷ Sri Wahyuni and others, 'Mata Pelajaran Bahasa Indonesia', 6.2 (2023), pp. 264–69.

¹⁸ Arsyad, A. (2014). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.

Bahasa Indonesia adalah bahasa nasional sekaligus bahasa resmi negara.¹⁹ Sebagai bahasa nasional, berfungsi sebagai simbol kebanggaan bangsa, alat pemersatu berbagai suku dengan beragam latar belakang sosial, budaya, dan Bahasa serta Bahasa Indonesia juga berperan dalam pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta sebagai sarana komunikasi dalam urusan pemerintahan dan kenegaraan.

Berdasarkan pendapat para ahli dapat disimpulkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia sangat penting untuk mengembangkan keterampilan komunikasi siswa, baik lisan maupun tulisan. Bahasa Indonesia sebagai bahasa nasional dan resmi, Bahasa Indonesia berfungsi sebagai simbol kebanggaan bangsa dan alat pemersatu berbagai suku. Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia juga memiliki peran dalam pengembangan kebudayaan, ilmu pengetahuan, dan teknologi, serta sebagai sarana komunikasi dalam urusan pemerintahan dan kenegaraan.

2. Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia

Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki posisi yang sangat penting dalam sistem pendidikan di Indonesia. Sebagai bahasa resmi dan nasional, Bahasa Indonesia berfungsi tidak hanya sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai jembatan untuk memahami dan menghargai budaya serta sastra bangsa. Kemampuan berbahasa yang baik sangat penting bagi siswa, karena dapat mendukung perkembangan pribadi dan sosial mereka.

¹⁹ Hidayah, N. (2020). *Bahasa Indonesia dalam Pendidikan: Teori dan Praktik*. Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tujuan pembelajaran bahasa indonesia ditetapkan untuk membantu siswa menguasai bahasa ini secara efektif dan bermakna.

Mata pelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mendukung siswa dalam mengembangkan:²⁰

- a. Akhlak yang baik melalui penggunaan bahasa indonesia dengan sopan.
- b. Sikap pengutamaan dan penghargaan terhadap bahasa indonesia sebagai bahasa resmi Republik Indonesia.
- c. Kemampuan berbahasa dengan berbagai teks multimodal (lisan, tulisan, visual, audio, dan audiovisual) untuk beragam tujuan dan konteks.
- d. Kemampuan literasi (berbahasa, sastra, dan berpikir kritis-kreatif) dalam proses belajar dan bekerja.
- e. Kepercayaan diri untuk mengungkapkan diri sebagai individu yang terampil, mandiri, mampu bekerja sama, dan bertanggung jawab.
- f. Kepedulian terhadap budaya lokal dan lingkungan sekitar.
- g. Kepedulian untuk berkontribusi sebagai warga negara Indonesia dan dunia yang demokratis dan berkeadilan.

3. Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia

Materi Bertukar dan Membayar Kelas IV

- a. Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Bertukar dan Membayar

²⁰ Indonesia CP Bahasa, 'Bahasa Indonesia Fase A - Fase F', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53.9 (2022), p. 6.

Siswa diharapkan dapat memahami dan menjelaskan konsep barter serta fungsinya dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat dalam menulis dan berbicara, termasuk penulisan nilai uang dengan angka dan huruf. Siswa juga diharapkan dapat berbicara dengan sikap yang sopan dan menggunakan intonasi yang tepat saat menyampaikan pendapat, menyusun teks prosedur dengan jelas dan terstruktur, serta berkolaborasi dalam diskusi kelompok mengenai topik keuangan.

b. Tujuan Pembelajaran Materi Bertukar dan Membayar

1. Siswa dapat mengidentifikasi dan menyimpulkan pelajaran yang dapat diambil dari cerita tentang barter dan uang.
2. Siswa dapat menerapkan kaidah penulisan yang tepat saat menuliskan nilai uang, baik dalam bentuk angka maupun huruf.

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Istilah Media Pembelajaran terdiri dari dua kata, yaitu "Media" dan "Pembelajaran." Dalam bahasa Latin, kata "media" berasal dari "medius," yang dalam bentuk jamak disebut "medium," dan secara harfiah berarti perantara. Media berfungsi sebagai alat atau sarana yang menghubungkan atau menjadi perantara dalam menyampaikan informasi dari pengirim kepada penerima.²¹ Heinich mendefinisikan media sebagai sarana yang

²¹ Muhammad Raihan Jauhar, 'Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Pada Mata Pelajaran Sejarah', 2023.

mengantarkan informasi dari sumber (*source*) kepada penerima (*receiver*).²² Persepsi yang serupa, Kemp dan Dayton menambahkan bahwa fungsi media dalam proses komunikasi adalah sebagai alat yang mengirimkan (*transfer*) pesan dari pengirim (*sender*) kepada penerima pesan atau informasi (*receiver*).²³

Media berperan penting dalam memastikan bahwa pesan yang disampaikan dapat diterima dan dipahami dengan baik oleh audiens. Penggunaan media yang tepat juga dapat meningkatkan efektivitas komunikasi, sehingga memfasilitasi proses pembelajaran dan pertukaran informasi yang lebih baik.²⁴ Dalam proses pembelajaran, terdapat interaksi antara guru dan siswa. Guru berfungsi sebagai penyampai informasi, sedangkan siswa berperan sebagai penerima informasi. Keberhasilan dalam proses pembelajaran ini sangat bergantung pada kelancaran interaksi guru dengan siswa, di mana guru dapat menyampaikan informasi dengan jelas dan siswa memiliki kemampuan untuk memahami informasi yang disampaikan oleh guru dengan baik. Untuk meningkatkan komunikasi antara guru dan siswa yang dapat menciptakan komunikasi yang efektif, penggunaan alat komunikasi atau media yang tepat sangat diperlukan. Dengan demikian, penggunaan media yang sesuai dapat

²² Heinich, R., Molenda, M., & Russell, J. D. (1986). *Instructional Media and Technologies for Learning*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

²³ Kemp, J. E., & Dayton, D. K. (1986). *Planning and Producing Instructional Media*. New York: Harper & Row.

²⁴ Nengsi Romawati Tarihoran and Raikhapoor Raikhapoor, 'Penerapan Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Oleh Mahasiswa PPA Semester 3', Nubuat: *Jurnal Pendidikan Agama Kristen Dan Katolik*, 1.4 (2024), pp. 216–29.

membantu memperkuat pemahaman siswa dan meningkatkan kualitas pembelajaran secara keseluruhan.

Menurut para ahli, media pembelajaran memiliki berbagai definisi. Bretz menyatakan bahwa media merupakan sesuatu yang berada di tengah-tengah, berfungsi sebagai perantara yang menghubungkan semua pihak yang memerlukan terjadinya suatu hubungan, serta menekankan perbedaan antara media komunikasi dan alat bantu komunikasi.²⁵ Sementara itu, Briggs mendefinisikan media pembelajaran sebagai alat fisik yang digunakan untuk menyampaikan atau memperkaya materi, termasuk berbagai bentuk seperti buku, *videotape*, dan slide suara.²⁶ Miarso menambahkan bahwa media pembelajaran mencakup segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi dalam kegiatan belajar mengajar, termasuk teknologi dan bahan ajar.²⁷

Berdasarkan pernyataan para ahli terkait media pembelajaran dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran dapat dipahami sebagai sarana yang berfungsi untuk menyampaikan informasi dan materi dalam proses belajar mengajar. Media ini mencakup berbagai alat fisik, seperti buku, video, dan slide, yang membantu penyampaian materi secara lebih efektif. Media juga mencakup teknologi digital, seperti aplikasi pembelajaran dan

²⁵ Bretz, R. (1977). *Media and Communication: Theoretical Perspectives*. New York: Wiley.

²⁶ Briggs, L. J. (1985). *Media for Instruction: A Guide for Teachers and Technicians*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.

²⁷ Miarso. (2004). *Media Pembelajaran: Kunci Unggulnya Pembelajaran*. Bandung: Rosdakarya.

platform online, yang membantu menciptakan interaksi yang lebih dinamis antara pengajar dan siswa.

Dengan pemilihan dan penggunaan media pembelajaran yang tepat sangat mempengaruhi kualitas proses belajar. Media yang bervariasi tidak hanya meningkatkan motivasi siswa, tetapi juga membantu mereka untuk lebih aktif dalam belajar, sehingga dapat mendukung tercapainya tujuan pendidikan yang diinginkan.

2. Fungsi Media Pembelajaran

Terdapat berbagai pendapat mengenai fungsi media pembelajaran. Peran media dalam kegiatan pembelajaran sangat krusial, karena dapat menentukan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran.²⁸ Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga sebagai sarana yang mampu memfasilitasi interaksi antara guru dan siswa. Dengan penggunaan media yang tepat, proses belajar dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan, sehingga meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Dengan hal tersebut, pemilihan media yang sesuai sangat penting dalam menciptakan pengalaman belajar yang optimal.

Beberapa fungsi media pembelajaran pentingnya sebagai berikut:

- a. Fungsi Sumber Belajar: Media berperan sebagai salah satu sumber belajar bagi siswa.

²⁸ M. Miftah, 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), p. 95.

- b. Fungsi Semantik: Media dapat meningkatkan perbendaharaan kata atau istilah yang dimiliki siswa.
- c. Fungsi Manipulatif: Merupakan kemampuan media untuk menampilkan kembali objek atau peristiwa dengan berbagai cara, sesuai dengan kondisi, situasi, tujuan, dan sasaran yang ada.
- d. Fungsi Fiksatif: Menunjukkan kemampuan media untuk menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek atau kejadian yang telah terjadi di masa lalu.
- e. Fungsi Distributif: Dalam sekali penggunaan, materi, objek, atau kejadian dapat diakses oleh sejumlah besar siswa dan menjangkau area yang luas.
- f. Fungsi Psikologis: Media pembelajaran memiliki fungsi yang beragam, seperti menarik perhatian, mempengaruhi afeksi, mendukung kognisi, merangsang imajinasi, dan meningkatkan motivasi siswa.
- g. Fungsi Sosio Kultural: Penggunaan media dapat membantu mengatasi hambatan sosial dan kultural di antara siswa.²⁹

Dengan demikian, Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar, karena dapat meningkatkan efektivitas dan efisiensi pencapaian tujuan pembelajaran. Selain berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, media juga mendukung interaksi antara guru dan siswa, membuat proses belajar lebih menarik dan memotivasi siswa.

²⁹ Dkk Pagarra H & Syawaludin, Media Pembelajaran, Badan Penerbit UNM, 2022.

3. Langkah-Langkah Penggunaan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

Ada enam langkah-langkah yang dapat diterapkan oleh guru dalam proses pembelajaran menggunakan media pembelajaran sebagai berikut:³⁰

- a. Merumuskan Tujuan Pengajaran dengan Menggunakan Media, langkah pertama adalah menetapkan tujuan pengajaran yang jelas dengan memanfaatkan berbagai media yang tersedia.
- b. Persiapan Pendidik, pada tahap ini guru perlu memilih dan memanfaatkan media yang sesuai untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan.
- c. Persiapan Kelas, Kelas dan siswa harus dipersiapkan untuk menerima pelajaran dengan menggunakan media tertentu, sehingga proses belajar dapat berjalan dengan lancar.
- d. Penyajian dan Pemanfaatan Media, dalam fase ini materi pelajaran disampaikan dengan memanfaatkan media pengajaran yang telah dipilih, untuk meningkatkan pemahaman siswa.
- e. Kegiatan Belajar Siswa, pada tahap ini siswa belajar dengan menggunakan media pengajaran yang telah disiapkan, yang diharapkan dapat meningkatkan keterlibatan dan pemahaman mereka.
- f. Evaluasi Pengajaran, pada langkah terakhir proses belajar dievaluasi untuk menilai sejauh mana tujuan pengajaran tercapai. Selain itu,

³⁰ Johannes Jefria Gultom, 'Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar', Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar, 48.1 (2010), pp. 2–3.

evaluasi juga mengukur sejauh mana media sebagai alat bantu berkontribusi terhadap keberhasilan proses belajar siswa.

D. Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Media pembelajaran memainkan peran penting dalam meningkatkan efektivitas pencapaian tujuan pembelajaran. Dengan kata lain, proses pembelajaran akan berlangsung jika ada interaksi antara penerima pesan dan sumber atau penyalur pesan melalui media tersebut.³¹ Salah satu bentuk media pembelajaran yang semakin populer adalah media berbasis cerita bergambar. Metode ini tidak hanya membuat materi pelajaran lebih menarik, tetapi juga membantu siswa untuk lebih mudah memahami konsep-konsep kompleks. Dengan menggunakan narasi yang menarik, siswa dapat terlibat secara emosional, yang dapat meningkatkan daya ingat dan pemahaman mereka. Media berbasis cerita bergambar juga mendorong diskusi dan kolaborasi antar siswa, sehingga komunikasi dalam proses belajar mengajar menjadi lebih dinamis. Penggunaan cerita bergambar sebagai alat pembelajaran siswa untuk melihat relevansi antara materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari, sehingga membuat proses belajar menjadi lebih bermakna.

Media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat diartikan sebagai alat atau sumber belajar yang memanfaatkan narasi atau alur cerita bergambar sebagai komponen utama dalam menyampaikan materi

³¹ Nurseto, 'Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011'.

pelajaran.³² Pendekatan ini tidak hanya membuat proses belajar menjadi lebih menarik, tetapi juga membantu siswa dalam memahami informasi dengan cara yang lebih terstruktur dan menyenangkan. Dengan menggunakan cerita bergambar, siswa dapat terhubung secara emosional dengan materi yang diajarkan, sehingga meningkatkan motivasi dan minat siswa dalam belajar. Media ini juga mendorong siswa untuk berdiskusi dan berkolaborasi, yang pada akhirnya dapat memperkaya pengalaman belajar mereka.

Buku cerita bergambar merupakan salah satu media pembelajaran yang sangat efektif untuk Siswa Sekolah Dasar, karena gambar pada buku cerita akan membuat siswa terangsang untuk ingin mengetahui dan memahami cerita.³³ Penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar disesuaikan dengan tingkat kematangan siswa. Cerita bergambar yang digunakan sebagai media harus memenuhi beberapa kriteria sebagai berikut:

- a. Gambar harus menarik dan memiliki kualitas visual yang baik untuk menarik perhatian siswa. Warna-warna cerah dan ilustrasi yang menarik dapat meningkatkan minat dan fokus siswa terhadap pembelajaran.³⁴

³² Mutiara Nersa, 'Strategi Pembelajaran Berbasis Cerita Dalam Menanamkan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini', *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.2 (2025), pp. 99–109, doi:10.70437/edusiana.v2i2.939.

³³ S Yuananda, R. H., Musyadad, F., & Utaminingsy, 'Manfaat Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar', *Dikastika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 10.2 (2024).

³⁴ Arruan Langi and Eunice Widyanti Setyaningsy, 'Pengembangan Media Cerita Bergambar Interaktif Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar', *JIIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.12 (2022), pp. 5296–303, doi:10.54371/jiip.v5i12.1234.

- b. Isi cerita harus relevan dengan materi pembelajaran yang diajarkan, sehingga dapat membantu siswa memahami konsep yang dimaksud. Keterkaitan antara cerita dan pelajaran akan memperkuat pemahaman siswa.
- c. Bahasa yang digunakan dalam cerita harus sederhana dan mudah dipahami, sehingga siswa dapat mengikuti alur cerita dengan baik. Kalimat yang sulit dipahami dapat menurunkan minat siswa dan menghambat pemahaman siswa.³⁵
- d. Gambar dan cerita harus sesuai dengan kelompok usia siswa agar dapat dipahami dan dinikmati. Hal ini penting untuk memastikan bahwa siswa merasa terhubung dengan materi yang diajarkan.

Pada proses pembelajaran, terdapat enam hal yang perlu diperhatikan oleh guru saat menggunakan media berbasis cerita gambar, yaitu:

- a. Seorang guru perlu memastikan bahwa cerita bergambar yang dipilih benar-benar membantu siswa mencapai kompetensi yang diharapkan.³⁶
- b. Gambar yang dipilih harus menarik dan berkualitas tinggi, sehingga dapat menarik perhatian siswa dan membantu mereka lebih

³⁵ Yovinka Putri Ramadhani and Eunice Widyanti Setyaningtyas, 'Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tema 4 "Hidup Bersih Dan Sehat" SD Kelas II', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4.2 (2021), pp. 509–17, doi:10.30605/jsgp.4.2.2021.1307.

³⁶ Fivi Irawani, 'Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Oleh Guru Sejarah Pada Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Swasta Al-Jihad Kota Pontianak', *Masa*, 2.1 (2020), pp. 29–37.

berkonsentrasi. Gambar yang jelas dan berwarna dapat meningkatkan daya tarik visual bagi siswa.³⁷

- c. Bahasa yang digunakan dalam cerita perlu sederhana dan mudah dimengerti, sehingga siswa dapat mengikuti alur cerita dengan lancar. Penting untuk menggunakan kalimat yang jelas dan langsung, tanpa kerumitan.
- d. Gambar harus menyampaikan pesan yang relevan dengan tujuan pengajaran yang sedang dibahas. Fokusnya bukan hanya pada keindahan gambar, tetapi yang terpenting adalah gambar tersebut mengandung pesan tertentu.

Berikut teori-teori terkait media pembelajaran berbasis cerita bergambar:

1) Teori Kognitif (Piaget)

Jean Piaget menyatakan bahwa proses belajar adalah aktivitas pengolahan informasi yang melibatkan keterlibatan aktif.³⁸ Media cerita bergambar dapat membantu siswa dalam membangun pengetahuan baru dengan menghubungkan informasi yang mereka terima dengan pengalaman yang sudah ada. Menggunakan gambar dan narasi, siswa akan lebih mudah memahami dan mengingat konsep-konsep yang diajarkan.

³⁷ Nur Imas Ismaya and Aang Solahudin Anwar, 'Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Membaca Siswa Sdn Kutaampel 1', *Abdima Jurnal Pengabdian*, 2.1 (2023), pp. 197–205.

³⁸ Piaget, J. (1970). *The Science of Education and the Psychology of the Child*. New York: Viking Press.

2) Teori Konstruktivisme (Vygotsky)

Lev Vygotsky menekankan bahwa interaksi sosial memiliki peranan penting dalam proses pembelajaran.³⁹ Media berbasis cerita bergambar mendorong siswa untuk berdiskusi dan bekerja sama, yang pada gilirannya meningkatkan pemahaman mereka melalui interaksi dengan teman sebaya. Hal ini menciptakan lingkungan belajar yang lebih aktif dan mendukung pembelajaran yang lebih mendalam.

3) Teori Pembelajaran Multimodal

Teori ini menjelaskan bahwa siswa memiliki beragam gaya belajar. Media cerita bergambar, yang mengintegrasikan teks, gambar, dan narasi, dapat memenuhi kebutuhan berbagai tipe pelajar, termasuk yang visual, auditori, dan kinestetik.⁴⁰ Media ini membantu siswa memahami informasi dengan cara yang paling sesuai untuk mereka.

4) Teori Motivasi

Teori motivasi menekankan pentingnya minat dan keterlibatan dalam pembelajaran.⁴¹ Cerita bergambar yang menarik dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar, karena mereka merasa lebih terhubung secara emosional dengan materi yang

³⁹ Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in Society: The Development of Higher Psychological Processes*. Cambridge, MA: Harvard University Press.

⁴⁰ Fleck, S., & Stutz, S. (2011). *Multimodal Learning Through Media: Content, Context, and the Future of Educational Technology*. New York: Routledge.

⁴¹ Deci, E. L., & Ryan, R. M. (1985). *Intrinsic Motivation and Self-Determination in Human Behavior*. New York: Plenum.

disampaikan. Hal ini dapat memicu rasa ingin tahu dan semangat untuk belajar.

Media pembelajaran berbasis cerita bergambar menggabungkan berbagai aspek teori pembelajaran yang mendukung efektivitas proses belajar. Dari sudut pandang kognitif, media ini membantu siswa menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan yang telah ada. Pada konteks konstruktivisme, cerita bergambar mendorong interaksi sosial yang memperkaya pengalaman belajar. Selain itu, pada pendekatan multimodal memastikan bahwa beragam gaya belajar siswa dapat terpenuhi, sementara elemen motivasi meningkatkan keterlibatan mereka. Dengan demikian, media ini tidak hanya membuat pembelajaran lebih menarik, tetapi juga lebih efektif dalam mencapai tujuan pendidikan.

2. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Media pembelajaran memiliki banyak manfaat dalam proses belajar mengajar. Pertama, media ini membuat pengajaran lebih menarik, yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar. Selain itu, materi pelajaran menjadi lebih jelas dan mudah dipahami, membantu siswa dalam memahami konsep yang mungkin sulit. Variasi dalam metode pengajaran juga menjadi lebih luas, sehingga siswa tidak hanya terfokus pada penjelasan lisan dari guru, yang dapat mengurangi rasa bosan dan kelelahan guru. Selain itu, siswa menjadi lebih aktif dalam belajar, tidak

hanya mendengarkan, tetapi juga melakukan berbagai aktivitas seperti membaca dan bercerita. Penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan produktif bagi siswa.⁴²

Berikut manfaat penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dalam proses pembelajaran:

- a. Cerita bergambar dapat menarik perhatian siswa dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan sehingga meningkatkan minat dan motivasi belajar.⁴³
- b. Penggunaan cerita bergambar dapat mendorong siswa untuk berkreasi, berimajinasi, dan mengungkapkan pendapat mereka.
- c. Media dapat membantu dalam membentuk sikap positif siswa terhadap materi dan proses pembelajaran.

3. Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Cerita bergambar dapat memenuhi berbagai gaya belajar siswa, meningkatkan motivasi, dan mendorong keterlibatan aktif dalam proses belajar.⁴⁴ Dengan mengikuti langkah-langkah yang sistematis, guru dapat memanfaatkan media ini untuk menciptakan pengalaman belajar yang

⁴² Gultom, 'Pemanfaat. Media Dalam Proses Belajar Mengajar'.

⁴³ Ade Vilya Ramadhani and others, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD', *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3.2 (2025), pp. 1–13.

⁴⁴ Ramadhani, Wihelmina, & Putri 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD', *Jurnal Insan Pendidikan Dan sosial Humaniora*, 2025, pp. 1-13.

lebih berarti dan menyenangkan. Berikut adalah langkah-langkah media cerita bergambar dalam pembelajaran:

- a. Guru menyiapkan media yang diperlukan.
- b. Guru memberikan penjelasan secara singkat mengenai media.
- c. Guru memotivasi siswa untuk mendengarkan cerita.
- d. Guru memberikan kesempatan siswa untuk memberi judul cerita.
- e. Guru menyampaikan judul cerita dan siswa mendengarkan judul cerita tersebut.
- f. Guru bercerita sambil memegang media pembelajaran.
- g. Setelah bercerita selesai, guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk memberikan kesimpulan tentang cerita yang disampaikan guru.
- h. Guru melengkapi kesimpulan isi cerita yang diberikan oleh siswa.⁴⁵

4. Kelebihan Dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Media pembelajaran berbasis cerita bergambar memiliki beberapa kelebihan sebagai media pembelajaran sebagai berikut:⁴⁶ 1) Proses pembelajaran menjadi menarik sehingga menarik minat siswa, mempermudah guru untuk menyampaikan pemahaman terkait isi buku karena siswa disajikan gambar-gambar yang konkret. Sedangkan ada beberapa kekurangan dari media pembelajaran berbasis cerita bergambar yaitu: 1) Terkadang siswa hanya berfokus pada gambar saja padahal

⁴⁵ Lely Damayanti, 'Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok b Tk Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015', *Jurnal Care*, 03 (2016), pp. 11–23.

⁴⁶ Yuananda, R. H., Musyadad, F., & Utaminingsyas, 'Manfaat Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah Dasar'.

didalamnya terdapat teks yang harus dipahami oleh siswa, 2) Proses pembelajaran kurang kondusif karena siswa membandingkan gambar yang terdapat pada cerita tersebut sehingga pembelajaran berjalan kurang kondusif.

5. Hipotesis Tindakan

Berdasarkan landasan diatas, dapat dirumuskan bahwasannya hipotesis tindakan dalam penelitian ini adalah “Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar dapat Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 4 Lampung Timur”.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Rancangan Penelitian

Rancangan penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK), yang bertujuan untuk memperbaiki proses dan hasil pembelajaran di kelas. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu kegiatan penelitian yang dilakukan di dalam konteks kelas dengan tujuan untuk mengatasi masalah-masalah pembelajaran yang dihadapi oleh guru, meningkatkan kualitas dan hasil pembelajaran, serta mencoba pendekatan-pendekatan baru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan mutu dan hasil yang diperoleh.¹ Berikut ini beberapa pengertian Penelitian Tindakan Kelas (PTK) menurut para ahli:

1. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah penelitian yang mengintegrasikan prosedur penelitian dengan tindakan yang signifikan. Tindakan ini dilakukan dalam konteks inkuiri atau sebagai usaha individu untuk memahami situasi yang ada, sambil berpartisipasi dalam proses perbaikan dan perubahan.²
2. Penelitian Tindakan Kelas (PTK) merupakan suatu proses penelitian yang dilakukan dengan merefleksikan diri dan mengambil langkah-langkah strategis untuk meningkatkan kualitas praktik pembelajaran di kelas secara

¹ Gerald O'collins And Mario Farrugia, '*Penelitian Tindakan Kelas*', Catholicism: The Story Of Catholic Christianity, Vi.1 (2003), Pp. 1–424, Doi:10.1093/0199259941.001.0001.

² Hopkins, D. (1993). *A Teacher's Guide to Classroom Research*. Buckingham: Open University Press.

profesional.³ Dengan kata lain, PTK adalah upaya penelitian yang dilakukan guru untuk memperbaiki cara guru mengajar agar menjadi lebih efektif dan professional.

3. PTK adalah proses di mana guru bekerja sama untuk menata ulang cara mereka mengajar, bereksperimen dengan pendekatan yang lebih baik, dan mengevaluasi hasilnya berdasarkan pengalaman langsung.⁴

Dapat disimpulkan bahwa Penelitian Tindakan Kelas (PTK) adalah suatu metode penelitian yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan praktik pembelajaran melalui refleksi dan kolaborasi. Dalam PTK, guru mengintegrasikan prosedur penelitian dengan tindakan nyata untuk memahami dan memperbaiki situasi pengajaran. Proses ini melibatkan eksperimen dengan pendekatan baru dan evaluasi hasil berdasarkan pengalaman di kelas, dengan tujuan untuk meningkatkan kualitas pengajaran secara profesional dan efektif. Dengan demikian, PTK tidak hanya berfokus pada pengumpulan data, tetapi juga pada tindakan perbaikan berkelanjutan dalam konteks pembelajaran.

Penelitian ini berfokus pada penerapan media cerita bergambar sebagai solusi untuk meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Penelitian ini akan dilakukan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri dari perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi.

³ Suyanto, E. (1997). *Penelitian Tindakan Kelas: Teori dan Praktik*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

⁴ Wiriaatmadja, Rochiati. (2009). *Metode Penelitian Tindakan Kelas*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya

B. Definisi Operasional Variabel

Variabel merujuk pada segala hal yang dapat diubah atau dipengaruhi dalam suatu penelitian. Dalam konteks penelitian, variabel biasanya diartikan sebagai objek yang diamati dan dapat memiliki nilai atau kategori yang berbeda, variabel berfungsi untuk mengukur fenomena tertentu. Dalam penelitian berjudul "Penerapan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV MIN 4 Lampung Timur," variabel bebas dan terikatnya adalah sebagai berikut:

1. Variabel Bebas (*Independent Variable*)

Variabel bebas adalah jenis variabel yang berfungsi sebagai penyebab dalam suatu penelitian. Variabel ini memiliki peranan penting karena memengaruhi atau menyebabkan perubahan pada variabel lain yang disebut variabel terikat.⁵ Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran berbasis cerita bergambar yang dimana variabel ini faktor yang dimodifikasi atau diterapkan dalam penelitian. Peneliti akan mengimplementasikan media cerita bergambar sebagai metode pembelajaran untuk mengevaluasi dampaknya terhadap hasil belajar siswa. Langkah-langkah media pembelajaran berbasis cerita bergambar:

- a. Memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa. Media cerita bergambar menawarkan berbagai manfaat

⁵ Oni Marlina Susianti, 'Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan', *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9.1 (2024), pp. 18–30.

dalam pembelajaran, termasuk menarik perhatian dan meningkatkan minat belajar.

- b. Siapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam cerita, dan memastikan bahwa gambar tersebut berkualitas baik serta mudah dipahami oleh siswa. Buku bergambar adalah bentuk seni visual yang penting dan mudah diakses oleh anak-anak.
- c. Memperkenalkan cerita kepada siswa dengan menjelaskan tema dan konteksnya. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang tema tersebut. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita bergambar.
- d. Membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks. Buku cerita bergambar menggabungkan teks dan ilustrasi visual untuk menyampaikan narasi.
- e. Setelah selesai membaca, lakukan diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.
- f. Mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan tema yang sama.
- g. Melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan berbagai strategi penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting. Berikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi.

2. Variabel Terikat (*Dependent Variable*)

Variabel terikat, juga dikenal sebagai variabel dependen, adalah variabel yang dipengaruhi atau menjadi akibat dari adanya variabel bebas. Variabel terikat diamati dan diukur untuk menentukan seberapa besar pengaruh yang diberikan oleh variabel bebas.⁶ Variabel terikat dalam penelitian ini adalah hasil belajar bahasa Indonesia, variabel ini merupakan hasil yang dievaluasi atau diamati dalam penelitian. Peneliti akan mengukur sejauh mana penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan siswa dalam pelajaran Bahasa Indonesia.

Tabel 3. 1

Tujuan Pembelajaran (TP) dan Indikator Hasil Belajar

No	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Hasil Belajar	Ranah	Tingkat
1.	Siswa dapat mengidentifikasi dan menyimpulkan pelajaran dari cerita tentang barter dan uang.	Siswa dapat menjelaskan pelajaran yang diambil dari cerita barter dan uang	Kognitif	Memahami(C2)
2.	Siswa dapat menerapkan kaidah penulisan yang tepat saat menuliskan nilai uang, baik dalam bentuk angka maupun huruf.	Siswa dapat menuliskan nilai uang dengan benar dalam angka dan huruf.	Kognitif	Mengaplikasikan (C3)
3.	Siswa dapat menulis	Siswa dapat	Kognitif	Mencipta (C6)

⁶ Yustri Suryo Amalia, 'Analisis Pengaruh Desain Produk, Layanan Purna Jual Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor Yamaha Mio Fino 125 (Study Pada Yamaha Mataram Sakti Pedurungan Semarang)', Sustainability (Switzerland), 11.1 (2019), Pp. 1–14

No	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Hasil Belajar	Ranah	Tingkat
	teks prosedur yang menjelaskan cara menabung atau melakukan transaksi sederhana dengan jelas.	menyusun teks prosedur yang sistematis dan terstruktur.		

C. Lokasi Penelitian

Penelitian ini dilakukan di MIN 4 Lampung Timur berlokasi di Jalan KH. Ahmad Dahlan No. Desa BrajaSakti, Kec. Way Jepara Kab. Lampung Timur, Prov. Lampung. Penelitian ini dilakukan di tempat tersebut dikarenakan hasil nilai ulangan harian Bahasa Indonesia kelas IV MIN 4 Lampung Timur masih rendah.

Nama : MIN 4 Lampung Timur

Madrasah

NPSN/NSM : 60705795 / 111118070004

Alamat : Jalan KH. Ahmad Dahlan No. Desa BrajaSakti,
Kec. Way Jepara Kab. Lampung Timur, Prov.
Lampung

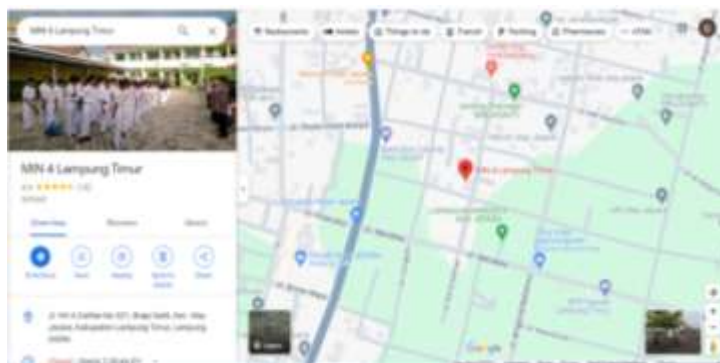
Kodepos : 34196

Website/Fax : info@min4lampungtimur.sch.id

Status : SERTIFIKAT

Bangunan/Ta
nah

Letak Geografi:
34196



Luas Tanah : 2215 m²
 Luas Bangunan : 850 m²
 Status Akredita : Terakreditasi A
 Madrasah

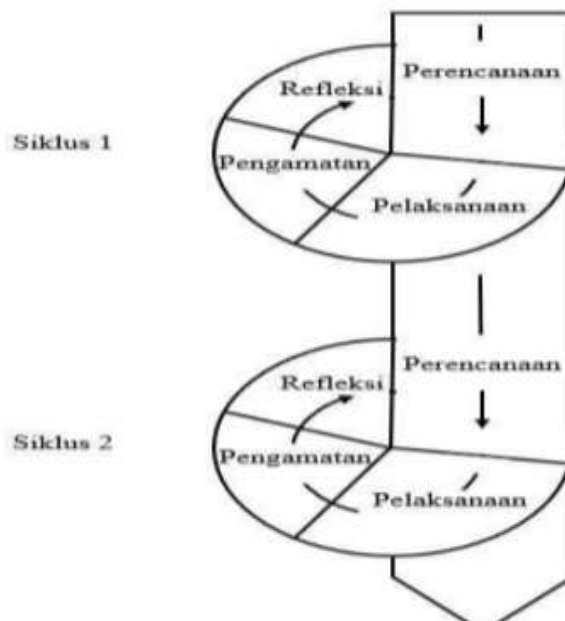
Gambar 3. 1 Letak Geografis MIN 4 Lampung Timur

D. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek pada penelitian ini adalah siswa kelas IV C MIN 4 Lampung Timur yang berjumlah satu kelas dengan 28 siswa/siswi di kelas tersebut. Objek penelitian ini adalah hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV C di MIN 4 Lampung Timur. Materi yang akan diteliti yaitu materi Bahasa Indonesia/Bertukar dan Membayar.

E. Rencana Tindakan

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, dengan penyesuaian sesuai kebutuhan. Setiap siklus terdiri dari empat langkah: perencanaan, pelaksanaan, pengamatan, dan refleksi. Pada tahap pelaksanaan, peneliti melaksanakan tindakan berdasarkan modul ajar yang telah disusun, sesuai dengan model PTK yang telah dikembangkan.



Gambar 3. 2 Siklus Tahapan PTK

1. Siklus I

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan siklus I dalam penelitian ini, peneliti mengidentifikasi masalah yang ada di kelas IV MIN 4 Lampung Timur, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Modul ajar disusun dengan menggunakan media pembelajaran media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Peneliti juga menyiapkan alat-alat yang diperlukan, seperti materi ajar yang berbasis cerita bergambar, lembar observasi, dan indikator untuk mengukur peningkatan kemandirian dan prestasi belajar siswa. Tujuannya adalah agar penggunaan media pembelajaran yang baru dan menarik dapat membantu meningkatkan hasil belajar siswa secara efektif.

b. Pelaksanaan

Pada tahap pelaksanaan siklus I, peneliti menerapkan modul ajar yang telah disusun sebelumnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Dalam kegiatan ini, peneliti menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar untuk menarik perhatian siswa dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Pada pelaksanaan pembelajaran, peneliti mengamati interaksi siswa, keterlibatan mereka dalam pembelajaran, serta respons terhadap materi yang diajarkan. Peneliti juga mencatat kemajuan siswa dalam memahami konsep yang disampaikan. Rencana pelaksanaan yang telah di susun adalah sebagai berikut :

1) Kegiatan awal

- a) Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.
- b) Guru mengkondisikan kelas.
- c) Guru mengabsensi kehadiran siswa.
- d) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa
- e) Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.
- f) Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar

2) Kegiatan inti

- a) Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.

- b) Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran.
- c) Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.
- d) Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- e) Guru memperkenalkan cerita pada materi bertukar dan membayar kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.
- f) Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita bergambar.
- g) Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.
- h) Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.
- i) Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi yang sama.
- j) Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting.

k) Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi.

l) Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.

3) Penutup

a) Guru bersama siswa bersama-sama membuat Kesimpulan dan evaluasi terhadap materi yang telah dipelajari.

b) Guru menanyakan kepada siswa apakah penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran dapat membantu mereka memahami materi.

c) Guru dan siswa berdoa bersama.

d) Salam penutup.

c. Pengamatan

Pada tahap pengamatan Siklus I, peneliti mengamati dan mencatat berbagai aktivitas yang terjadi selama proses pembelajaran. Observasi difokuskan pada keterlibatan siswa saat menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar, serta respons siswa terhadap materi yang diajarkan. Peneliti juga memperhatikan tingkat konsentrasi dan minat siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Data yang dikumpulkan selama pengamatan ini akan digunakan untuk mengevaluasi efektivitas tindakan yang telah dilakukan dan sebagai dasar untuk melakukan refleksi di tahap berikutnya.

d. Refleksi

Pada tahap refleksi Siklus I, peneliti mengevaluasi hasil dari tindakan yang telah dilaksanakan selama proses pembelajaran. Peneliti menganalisis data yang diperoleh dari pengamatan untuk mengidentifikasi kekuatan dan kelemahan dari penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Dari hasil refleksi, peneliti dapat merumuskan perbaikan yang diperlukan untuk siklus selanjutnya.

Pelaksanaan siklus I dalam penelitian ini direncanakan akan berlangsung pada tanggal 5, 6, dan 12 November, sesuai dengan jadwal mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Kegiatan ini akan dilaksanakan pada hari Rabu dan Kamis, dengan total lima jam pelajaran dalam seminggu; dua jam pelajaran pada hari Rabu dan tiga jam pelajaran pada hari Kamis.

2. Siklus II

Berdasarkan hasil refleksi dari Siklus I, pembelajaran pada Siklus II akan memperbaiki kekurangan yang ditemukan sebelumnya. Pada Siklus II, akan diterapkan tahapan yang sama seperti pada Siklus I, dengan melanjutkan materi pembelajaran yang sesuai dengan kompetensi dasar dan indikator yang ditetapkan. Tahapan yang akan dilaksanakan di Siklus II tetap sama dengan yang dilakukan di Siklus I.

a. Perencanaan

Pada tahap perencanaan ini adalah langkah perbaikan dari Siklus I. Berdasarkan refleksi yang dilakukan, data mengenai kekurangan yang terjadi di Siklus I digunakan sebagai acuan untuk melaksanakan tindakan di Siklus II, dengan tujuan agar hasil yang dicapai menjadi lebih optimal.

b. Pelaksanaan

Kegiatan yang dilakukan di Siklus II mirip dengan yang ada di Siklus I, tetapi dengan upaya perbaikan untuk mencapai hasil yang lebih baik.

c. Pengamatan

Tahap pengamatan di Siklus II bertujuan untuk melihat perubahan dalam hasil belajar siswa selama proses pembelajaran berlangsung, dengan harapan bisa dilakukan dengan lebih baik sebagai hasil dari perubahan yang diterapkan di Siklus sebelumnya.

d. Refeksi

Tahap refleksi dilakukan untuk meninjau kembali hasil tindakan dan observasi, kemudian menganalisisnya untuk menentukan apakah tindakan di Siklus II berhasil. Hasil analisis ini akan digunakan untuk melengkapi, memperbaiki, dan menyempurnakan hasil dari Siklus I, sehingga dapat dipastikan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dapat meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa.

F. Teknik Pengumpulan Data

Guna meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini akan menggunakan teknik pengumpulan data yang terstruktur dan sistematis. Teknik tersebut mencakup observasi, *pre-test*, *post-test* dan dokumentasi, yang dirancang untuk memberikan gambaran menyeluruh tentang penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar.

1. Observasi

Observasi adalah metode pengumpulan data yang melibatkan pengamatan langsung terhadap suatu fenomena atau objek yang diteliti. Dengan menggunakan panca indera tanpa melakukan perubahan pada lingkungan, peneliti bisa menggambarkan fenomena tersebut.⁷

Observasi adalah metode yang digunakan peneliti untuk mengamati proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Hasil dari pengamatan ini kemudian dimanfaatkan dalam kegiatan penelitian. Data yang dikumpulkan untuk analisis diperoleh melalui lembar observasi.

⁷ Hasyim Hasanah, 'Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)', *At-Taqaddum*, 8.1 (2017), P. 21.

2. *Pre-test dan Post-test*

a. *Pretest*

Pre-test adalah jenis tes yang dilakukan sebelum proses pembelajaran dimulai.⁸ *Pre-test* bertujuan untuk mengetahui tingkat pengetahuan awal siswa mengenai materi bertukar dan membayar Bahasa Indonesia. *Pre-test* juga berfungsi untuk mengevaluasi kompetensi awal peserta sebelum pembelajaran dimulai. Dengan melaksanakan *pre-test*, guru dapat mengidentifikasi kelemahan yang dimiliki siswa.

b. *Post-test*

Post-test adalah jenis tes yang dilaksanakan setelah proses pembelajaran.⁹ Tujuannya adalah untuk menilai seberapa baik siswa menguasai materi yang telah diajarkan. *Post-test* berfungsi untuk mengukur pencapaian siswa terhadap materi pembelajaran setelah kegiatan belajar.

Pre-test dan *post-test* digunakan untuk mengumpulkan data yang bersifat kuantitatif. Keduanya dilakukan dengan memberikan tugas kepada siswa untuk dikerjakan sebelum penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dan sesudah penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar, sehingga mereka akan

⁸ Nur Asyiah Siregar, Nikmah Royani Harahap, and Hotni Sari Harahap, 'Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Di Mts Alwashliyah Pantai Cermin', *Eduonomika*, 07.01 (2023), pp. 1–13.

⁹ Ina Magdalena and others, 'Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), pp. 150–65.

mendapatkan nilai sesuai dengan standar yang ditetapkan, yaitu Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

3. Dokumentasi

Dokumentasi adalah kegiatan atau proses yang bertujuan untuk mengumpulkan berbagai dokumen dengan menggunakan bukti yang tepat dari berbagai sumber. Dokumentasi juga mencakup usaha untuk mencatat dan mengorganisir informasi dalam bentuk tulisan, foto, gambar, atau video.¹⁰

Pada penelitian ini, metode dokumentasi digunakan untuk mengumpulkan informasi tentang profil sekolah, visi dan misi, serta data siswa. Dengan menggunakan metode ini, peneliti dapat memperoleh gambaran yang lebih jelas mengenai kondisi dan karakteristik sekolah yang diteliti, yang akan mendukung analisis lebih lanjut.

G. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian merupakan alat yang dipakai oleh peneliti untuk mengumpulkan data. Alat ini berfungsi untuk mencatat kondisi atau aktivitas dari atribut-atribut psikologis, yang mencakup aspek kognitif (melalui pertanyaan) maupun non-kognitif (melalui pernyataan). Keberadaan instrumen penelitian sangat krusial karena berdampak pada validitas data yang digunakan dalam penelitian. Data yang diperoleh dengan menggunakan instrumen tertentu akan dijelaskan dan disertakan atau digunakan untuk

¹⁰ Hajar Hasan and others, 'Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri', 2.1 (2022), pp. 23–29.

menguji hipotesis yang diajukan dalam penelitian.¹¹ Berikut instrumen yang digunakan dalam penelitian ini:

1. Lembar Observasi

Dalam penelitian, salah satu tujuan observasi adalah untuk mengumpulkan informasi, data, dan catatan mengenai aspek-aspek penting dalam proses pembelajaran. Kegiatan observasi dilakukan melalui pengamatan dan pencatatan aktivitas siswa selama pembelajaran yang menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Berikut adalah kisi-kisi untuk lembar observasi dalam proses pembelajaran.

a) Kisi-kisi lembar Observasi Guru

Tabel 3. 2 Lembar Observasi Guru

No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	a. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.					
	b. Guru mengkondisikan kelas.					
	c. Guru mengabsensi kehadiran siswa.					
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa					
	e. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.					
2.	Kegiatan Inti					
	a. Guru menyampaikan materi dengan media gambar.					
	b. Guru membimbing siswa dalam materi yang diajarkan					

¹¹ I Komang Sukendra and I Kadek Surya Atmaja, Efektivitas Metode Gerak Dan Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Tk Al-Manar, *Journal Academia*, 2020.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
	c. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.					
	d. Guru menjelaskan tentang materi “bertukar dan membayar” menggunakan media gambar.					
	e. Guru melatih siswa untuk berani menjawab pertanyaan yang diberikan.					
	f. Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi yang sama.					
	g. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa					
3.	Kegiatan Penutup					
	a. Guru melakukan Evaluasi					
	b. Guru mebuat kesimpulan					
	c. Guru menutup pembelajaran					

Keterangan:

Berilah tanda (√) pada kolom skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

b) Kisi-kisi Lembar Observasi Siswa

Tabel 3. 3 Observasi Siswa

No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	Siswa Mengikuti Pembelajaran dengan tertib					
2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi bertukar dan membayar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar					
3.	Kesediaan siswa dalam bertanya					
4.	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru					
5.	Siswa memperhatikan perintah/arahan dari guru					
6.	Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran					

Keterangan:

Berilah tanda (√) pada kolom skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

2. Tes

Pre-test (tes awal sebelum perlakuan) dilakukan untuk mendapatkan informasi mengenai kemampuan awal siswa sebelum penggunaan media gambar. Sedangkan *post-test* (tes akhir setelah perlakuan) diberikan untuk mengumpulkan data tentang kemampuan akhir siswa setelah menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar.

Tabel 3. 4 Kisi-Kisi Pretest dan Posttest

No	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator	Tingkatan Hasil Belajar	Kategori soal	Nomor soal
1.	Siswa dapat mengidentifikasi dan menyimpulkan pelajaran dari cerita tentang barter dan uang.	1.1 Siswa dapat menjelaskan pelajaran yang diambil dari cerita. 1.2 Siswa dapat menyebutkan contoh barter.	Kognitif	Mudah	1,3,6
		1.3 Siswa dapat membandingkan barter dan uang.	Kognitif	Sukar	9
2.	Siswa dapat menerapkan kaidah penulisan yang tepat saat menuliskan nilai uang.	2.1 Siswa dapat menuliskan nilai uang dalam angka. 2.2 Siswa dapat menuliskan nilai uang dalam huruf.	Kognitif	Sedang	2,5,7
3.	Siswa dapat menulis teks prosedur yang menjelaskan cara melakukan transaksi sederhana.	3.1 Siswa dapat menyusun langkah-langkah menabung.	Kognitif	Mudah	8,10

		3.2 Siswa dapat menyusun teks prosedur transaksi sederhana.	Kognitif	Sedang	4
--	--	---	----------	--------	---

3. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan dan mengetahui data, seperti jumlah peserta didik, nilai ulangan mereka, profil sekolah, serta gambar-gambar yang diambil selama penelitian berlangsung. Kegiatan ini penting karena dapat memberikan gambaran yang jelas mengenai kondisi dan perkembangan siswa serta lingkungan sekolah. Dengan informasi yang telah didapatkan peneliti dapat menganalisis dan menyusun laporan yang lebih komprehensif terkait hasil penelitian.

Tabel 3. 5 Lembar Ceklis Dokumentasi

No	Jenis Dokumentasi	Deskripsi	Keterangan
1.	Surat Izin Penelitian	Surat izin dari pihak madrasah untuk melakukan penelitian.	
2.	Daftar Hadir Siswa	Daftar hadir siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur.	
3.	Lembar Observasi	Lembar observasi kegiatan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar.	
4.	<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	Hasil tes awal (<i>pre-test</i>) dan tes akhir (<i>post-test</i>) siswa.	
5.	Foto Kegiatan Pembelajaran	Dokumentasi foto selama proses pembelajaran.	
6.	Hasil Ulangan Harian	Rekapitulasi nilai ulangan harian siswa.	

H. Teknik Analisis Data

Pada penelitian ini, analisis data merupakan langkah penting untuk menilai seberapa efektif penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dalam meningkatkan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV di MIN 4 Lampung Timur. Teknik analisis yang diterapkan pada penelitian ini pendekatan kualitatif dan kuantitatif, yang saling mendukung untuk memberikan pemahaman yang lebih lengkap tentang proses pembelajaran.

Dengan melakukan observasi, peneliti dapat melihat seberapa aktif siswa berpartisipasi dan berinteraksi selama proses pembelajaran. Data dari *pre-test* dan *post-test* akan dianalisis untuk melihat seberapa besar peningkatan hasil belajar siswa secara statistik. Penelitian ini akan menggunakan tabel, grafik, dan analisis persentase untuk menyajikan hasil yang jelas dan terukur. Dengan menggabungkan berbagai teknik ini, diharapkan bisa mendapatkan pemahaman yang lebih dalam tentang pengaruh media pembelajaran terhadap proses belajar Bahasa Indonesia. Berikut Teknik analisis pada penelitian ini:

1. Teknik analisis kualitatif

Teknik analisis kualitatif merupakan pendekatan yang digunakan untuk menganalisis data non-numerik, seperti teks, wawancara, catatan lapangan, dan observasi, dengan tujuan memahami makna dan konteks di balik data tersebut. Untuk menganalisis data dari lembar observasi tersebut, peneliti menerapkan rumus sederhana untuk menghitung

persentase keterlibatan siswa berdasarkan skor yang diperoleh. Berikut adalah rumus untuk menghitung persentase keterlibatan siswa:¹²

Persentase Keterlibatan

$$= \left(\frac{\text{Total Skor}}{\text{Jumlah siswa} \times \text{skor maksimal}} \right) 100\%$$

Keterangan:

- Total Skor = jumlah semua skor yang diperoleh dari lembar observasi.
- Jumlah Siswa = jumlah siswa yang diamati.
- Skor Maksimal = nilai tertinggi yang bisa dicapai, misalnya 4 (Sangat Baik) dalam lembar observasi.

2. Teknik analisis kuantitatif

Teknik analisis kuantitatif merupakan metode yang digunakan untuk menganalisis data dalam bentuk angka dengan tujuan mengukur variabel, menguji hipotesis, serta mengidentifikasi hubungan antar variabel. Metode ini memanfaatkan statistik untuk menghasilkan hasil yang objektif dan terukur.

Dalam konteks pendidikan, analisis kuantitatif sering diterapkan untuk mengevaluasi efektivitas suatu intervensi, seperti penggunaan media pembelajaran, dengan membandingkan hasil tes yang diperoleh sebelum dan setelah intervensi dilaksanakan.¹³ Teknik analisis kuantitatif pada penelitian ini digunakan untuk mengetahui hasil belajar siswa terhadap

¹² Ahlan Syaeful Millah and others, 'Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas', *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1.2 (2023), pp. 140–53.

¹³ Creswell, J. W. (2014). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

pemahaman materi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar.

a. Nilai Individual

Untuk menghitung nilai individu yang diperoleh setiap siswa, dapat digunakan rumus berikut:

$$X = \frac{R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Nilai yang dicari

R = Skor yang diperoleh

N = Skor maksimum dari tes.

b. Rata-rata hasil belajar

Analisis yang digunakan untuk menentukan rata-rata nilai siswa adalah dengan menggunakan rumus berikut:

$$X = \frac{\sum X}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

X = Rata-rata hasil belajar

$\sum X$ = Jumlah nilai tes seluruh siswa

N = Banyaknya siswa yang mengikuti tes.

c. Penilaian ketuntasan belajar siswa

Jika siswa mendapatkan nilai ≥ 75 , maka hasil belajar tersebut dianggap tuntas. Analisis yang digunakan untuk menghitung ketuntasan belajar siswa adalah dengan menggunakan rumus berikut:

$$P = \frac{\sum R}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase ketuntasan siswa

ΣR = Siswa yang tuntas belajar

N = Jumlah siswa keseluruhan.

I. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan pembelajaran dalam Penelitian Tindakan Kelas ini dikatakan berhasil jika: hasil belajar siswa Min 4 Lampung Timur mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II ditandai dengan $\geq 75\%$ dari jumlah seluruh siswa kelas IV minimal 75% siswa mencapai KKTP dan mendapat nilai atau mencapai lebih dari KKTP yang sudah ditetapkan Min 4 Lampung Timur yaitu 75.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini dilaksanakan di MIN 4 Lampung Timur berlokasi di Jalan KH. Ahmad Dahlan No. Desa BrajaSakti, Kec. Way Jepara Kab. Lampung Timur, Prov. Lampung. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Penelitian ini dilaksanakan dalam 2 siklus dengan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan, dengan alokasi waktu 2 jam pelajaran (2x35 Menit) pada setiap pertemuan.

Data aktivitas siswa diperoleh melalui lembar observasi selama proses belajar mengajar berlangsung, sedangkan data hasil belajar diperoleh dari tes yang diberikan pada setiap akhir siklus.

1. Kondisi Awal Sebelum Dilaksanakan Penelitian

Sebelum penelitian dilaksanakan di kelas IV MIN 4 Lampung Timur, ditemukan beberapa kondisi awal dalam pembelajaran proses pembelajaran dimana belum ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa terlihat bingung dan kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, siswa merasa bosan, kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga memiliki keterlambatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini dilakukan dalam dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Sebelum tahap perencanaan dimulai, peneliti melakukan refleksi awal untuk mengetahui kondisi kelas serta keadaan proses pembelajaran di kelas IV MIN 4 Lampung Timur. Jumlah siswa pada kelas tersebut sebanyak 28 orang, terdiri dari 15 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan.

Secara umum, pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 4 Lampung Timur sudah berjalan dengan cukup baik. Namun, guru masih belum banyak melakukan variasi dalam kegiatan mengajar. Penyampaian materi cenderung dilakukan secara lisan tanpa dibantu penggunaan media pembelajaran yang sesuai dan memadai. Akibatnya, siswa kurang memperoleh pengalaman belajar yang aktif serta menarik selama proses pembelajaran berlangsung, terutama karena keterbatasan media di MIN 4 Lampung Timur.

Berdasarkan hasil nilai ulangan harian Bahasa Indonesia kelas IV C MIN 4 Lampung Timur dapat disimpulkan bahwa masih banyak siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan, yaitu 75. Terdapat 19 siswa dengan persentase 32,14% yang belum tuntas mencapai KKTP, sedangkan 9 siswa dengan persentase 67,86% sudah mencapai KKTP. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa hasil belajar Bahasa Indonesia siswa masih tergolong rendah.

Berdasarkan hasil pra survey menggunakan teknik observasi dan wawancara yang dilakukan peneliti, pada tanggal 16 juli dan 30 juli 2025,

pada tanggal 16 juli 2025 diperoleh informasi bahwa pada saat pembelajaran Bahasa Indonesia guru menjelaskan materi dengan menggunakan metode ceramah dalam proses pembelajaran yang berpatok pada buku Lembar kerja siswa (LKS) tanpa menggunakan media pembelajaran tambahan.

Pada tanggal 30 Juli 2025 peneliti melakukan observasi untuk mengamati proses pembelajaran yang dilakukan dikelas. Hasilnya terdapat permasalahan dalam proses pembelajaran dimana belum ada media pembelajaran yang dapat menarik perhatian siswa, sehingga siswa terlihat bingung dan kurang memperhatikan guru dalam proses pembelajaran, siswa merasa bosan, kurang konsentrasi dalam proses pembelajaran sehingga memiliki keterlambatan pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Oleh karena itu, penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar perlu dilakukan agar dapat menarik minat belajar siswa, sehingga hasil belajarnya dapat meningkat. Media tersebut juga diharapkan dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran.

Penelitian ini menggunakan metode Penelitian Tindakan Kelas (PTK). Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 4 Lampung Timur. Pelaksanaan penelitian dilakukan melalui dua siklus, dan setiap siklus terdiri dari tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan berlangsung selama dua

jam pelajaran, yaitu (2x35 Menit). Adapun tahapan kegiatan yang dilakukan pada setiap siklus dijelaskan sebagai berikut.

A. Siklus I

Pelaksanaan Siklus I dilakukan dalam tiga kali pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis, tanggal 07 Mei 2026. Pada pertemuan kedua, kegiatan pembelajaran dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 09 Mei 2026. Selanjutnya, pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 13 Mei 2026. Dengan demikian, seluruh rangkaian kegiatan dalam Siklus I berlangsung secara bertahap sesuai jadwal yang telah ditentukan, sehingga proses pembelajaran dan pelaksanaan tindakan dapat diamati dengan lebih terencana.

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada Siklus I dengan menerapkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas MIN 4 Lampung Timur dalam proses pembelajaran dan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Peneliti mempersiapkan beberapa kebutuhan dan langkah sebagai berikut:

- a. Menetapkan bahwa pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada semester genap.
- b. Menentukan Materi dengan memastikan kesesuaiannya terhadap capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang tercantum dalam ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dan modul ajar.

- c. Menetapkan indikator ketercapaian hasil belajar peserta didik untuk setiap pokok bahasan yang menjadi fokus penelitian.
- d. Mempersiapkan berbagai perangkat tes hasil belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- e. Menyiapkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar sebagai sarana pendukung pada proses pembelajaran.
- f. Menyiapkan alat dokumentasi, seperti kamera, untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan penelitian.

2. Pelaksanaan Siklus I

Pembelajaran pada siklus I dilaksanakan sebanyak 3 kali pertemuan.

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Kamis tanggal 07 Mei 2026. Pembelajaran pertemuan pertama berlangsung selama 2x35 menit dengan materi Barter dan Uang. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi :

1) Kegiatan Awal

Pada pertemuan pertama guru mengucapkan salam pembuka dan memimpin doa bersama siswa. Setelah itu, guru mengkondisikan kelas agar suasana belajar lebih tertib, serta melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang

akan dicapai pada kegiatan tersebut agar siswa memiliki arah dan pemahaman sejak awal. Guru kemudian memberikan apersepsi serta motivasi yang berorientasi pada pemecahan masalah, sehingga siswa terdorong untuk berpikir aktif. Untuk menumbuhkan semangat belajar, guru juga mengajak siswa bernyanyi bersama agar suasana kelas lebih ceria dan siswa lebih siap mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Sebelum guru memberikan materi, guru memberikan pre-test yang harus dikerjakan oleh setiap peserta didik. Guru menggali pengetahuan awal peserta didik tentang materi yang akan diajarkan. Setelah itu guru menjelaskan materi pembelajaran tentang Barter dan Uang, siswa memperhatikan penjelasan yang diberikan. Guru kemudian memilih dan menyiapkan cerita yang sesuai dengan materi serta menarik minat siswa, termasuk menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan selama proses pembelajaran.

Guru memperkenalkan cerita bergambar kepada siswa serta mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan yang mereka miliki tentang materi Barter dan Uang. Untuk merangsang diskusi, guru mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan cerita bergambar, lalu guru

membacakan cerita secara langsung atau menggunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.

Setelah cerita selesai dibacakan, guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian agar pemahaman siswa semakin mendalam. Selanjutnya, guru mengajak siswa menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berhubungan dengan materi Barter dan Uang.

Guru kemudian melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui diskusi, atau presentasi, sehingga penerapan cerita bergambar dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting. Di akhir pembelajaran, guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi, sekaligus guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3) Kegiatan Penutup

Sebagai kegiatan penutup, guru membuat kesimpulan bersama siswa serta menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru juga mengajak siswa untuk mengakhiri pelajaran dengan membaca hamdalah bersama, kemudian menutup pembelajaran dengan salam.

Pada pertemuan pertama, peneliti juga dapat mengetahui kemampuan awal siswa sebelum diberikan tindakan, yaitu melalui hasil *Pretest* yang diperoleh sebagai skor dasar.

Tabel 4. 1 Pretest Pertemuan I Siklus I

Jenis Test	Jumlah seluruh Nilai	Rata-rata	Siswa Tidak Tuntas	Siswa Tuntas	Presentase Ketuntasan Belajar
Pretest	1.710	60	22	6	21.43%

Berdasarkan hasil pretest pada tabel di atas, diperoleh jumlah siswa sebanyak 28 orang dengan skor total 1.710. Rata-rata nilai pretest sebesar 60 (persentase rata-rata 61,07%). Dari 28 siswa, sebanyak 6 siswa dinyatakan tuntas dengan persentase 21,43%, sedangkan 22 siswa dinyatakan tidak tuntas dengan persentase 78,57%. Dengan demikian, ketuntasan belajar pada tahap pretest masih rendah, sehingga diperlukan upaya perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 4. 1 Guru Mengucapkan Salam Pembuka Dan Memimpin Doa Bersama Siswa.



Gambar 4. 2 Siswa Mengerjakan Soal *Pretest*

b. Pertemuan kedua

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Sabtu tanggal 09 Mei 2026. Pembelajaran pertemuan pertama berlangsung selama 2x35 menit dengan materi bertukar dan membayar. Kegiatan yang dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1) Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan kedua ini dalam kegiatan awal guru mengucapkan salam pembuka dan memimpin doa bersama siswa. Setelah itu, guru mengkondisikan kelas agar suasana belajar lebih tertib, serta melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan tersebut agar siswa memiliki arah dan pemahaman sejak awal. Guru kemudian memberikan apersepsi serta motivasi yang berorientasi pada pemecahan masalah, sehingga siswa terdorong untuk berpikir aktif. Untuk menumbuhkan semangat belajar, guru juga mengajak siswa bernyanyi bersama agar suasana kelas lebih ceria dan siswa lebih siap mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Dalam kegiatan ini guru mengulas kembali materi sebelumnya tentang Barter dan Uang menggunakan media

cerita bergambar kepada siswa serta mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan yang mereka miliki tentang materi Barter dan Uang. Untuk merangsang diskusi, guru mengajukan beberapa pertanyaan yang berkaitan dengan cerita bergambar.

Setelah itu guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian agar pemahaman siswa semakin mendalam. Selanjutnya, guru membagi kelompok lalu siswa menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berhubungan dengan materi Barter dan Uang.

Guru kemudian melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui diskusi, atau presentasi, sehingga penerapan cerita bergambar dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting. Di akhir pembelajaran, guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi, sekaligus guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3) Kegiatan Penutup

Guru membuat kesimpulan bersama siswa serta menyampaikan informasi mengenai materi yang akan

dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru juga mengajak siswa untuk mengakhiri pelajaran dengan membaca hamdalah bersama, kemudian menutup pembelajaran dengan salam.



Gambar 4. 3

Siswa Belajar Menggunakan Media Cerita Bergambar



Gambar 4. 4

Perwakilan Kelompok Maju Untuk Presentasi

c. Pertemuan ketiga

Pertemuan ketiga ini dilaksanakan pada hari sabtu tanggal 13 Mei 2026. Dengan materi menulis nilai uang bentuk angka dan huruf kegiatan dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1) Kegiatan Awal

Pelaksanaan tindakan pada siklus I pertemuan ketiga ini kegiatan awal guru mengucapkan salam pembuka dan memimpin doa bersama siswa. Setelah itu, guru mengkondisikan kelas agar suasana belajar lebih tertib, serta melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan tersebut agar siswa memiliki arah dan pemahaman sejak awal.

Guru kemudian memberikan apersepsi serta motivasi yang berorientasi pada pemecahan masalah, sehingga siswa terdorong untuk berpikir aktif. Untuk menumbuhkan semangat belajar, guru juga mengajak siswa bernyanyi bersama agar suasana kelas lebih ceria dan siswa lebih siap mengikuti pembelajaran.

2) Kegiatan Inti

Langkah pembelajaran menulis nilai uang dalam bentuk angka dan huruf diawali dengan guru menjelaskan materi kepada siswa, kemudian siswa memperhatikan penjelasan tersebut. Selanjutnya guru menggunakan cerita bergambar yang sesuai dengan materi serta menarik minat siswa, menyiapkan gambar-gambar pendukung, dan memperkenalkan cerita bergambar melalui penjelasan lisan.

Guru kemudian mengajak siswa berdiskusi dengan merangsang diskusi menggunakan pertanyaan-pertanyaan terkait cerita, serta membimbing siswa untuk mengidentifikasi elemen penting dalam cerita seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian agar pemahaman siswa terhadap materi semakin mendalam.

Setelah itu, siswa diarahkan untuk menggambar atau menyusun cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan penulisan nilai uang dalam bentuk angka dan huruf, kemudian guru melakukan penilaian melalui kuis, diskusi, atau presentasi.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan umpan balik dan melaksanakan tanya jawab bersama

siswa guna menguatkan pemahaman serta memastikan tujuan pembelajaran tercapai.

3) Kegiatan Penutup

Guru membuat kesimpulan bersama siswa serta menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru juga mengajak siswa untuk mengakhiri pelajaran dengan membaca hamdalah bersama, kemudian menutup pembelajaran dengan salam.

Pada pertemuan ketiga ada peningkatan dari pertemuan kedua. Adapun rekapan hasil belajar siswa pada siklus I adalah sebagai berikut.



Gambar 4. 5 Guru Menjelaskan Materi Menggunakan Media Cerita Bergambar



**Gambar 4. 6 Siswa Berdiskusi Terkait Pembelajaran
Menggunakan Media**

Tabel 4. 2 Rekapitulasi Hasil Posttest Siswa di Siklus I

No	Kategori Ketuntasan	Jumlah Siswa	Persentase
1	Tuntas (≥ 75)	12	42.86%
2	Tidak Tuntas (< 70)	16	57.14%
	Jumlah	28	100%

Pada Siklus I, kegiatan pembelajaran dilakukan dalam tiga pertemuan. Hasil Pretest siswa pada pertemuan 1 menunjukkan nilai rata-rata sebesar 60 dengan persentase ketuntasan 21,43% (siswa yang tuntas) dan 78,57% (siswa yang tidak tuntas). Berdasarkan hasil posttest Pertemuan 3 pada Siklus I, jumlah siswa yang mengikuti tes adalah 28 orang. Rata-rata nilai posttest siswa adalah 70. Dari hasil tersebut, siswa yang tuntas (sesuai kriteria ketuntasan) berjumlah 12

orang dengan persentase 42,86%. Sedangkan siswa yang tidak tuntas berjumlah 16 orang dengan persentase 57,14%. Berdasarkan hasil belajar tersebut disimpulkan bahwa pada Siklus I terjadi peningkatan hasil belajar dari pertemuan ke pertemuan, meskipun ketuntasan belajar siswa masih belum mencapai target yang diharapkan, sehingga perlu dilanjutkan ke Siklus II dengan perbaikan dalam proses pembelajaran.

3. Pengamatan Siklus I

Analisis data dalam penelitian ini diperoleh dari pelaksanaan tindakan pada siklus I, yaitu data hasil observasi aktivitas siswa dan aktivitas guru selama kegiatan pembelajaran berlangsung. Setelah tahapan tindakan dilaksanakan, dilakukan observasi secara langsung menggunakan instrumen yang telah disiapkan untuk menilai dampak tindakan terhadap proses dan hasil belajar siswa.

Pada fase ini, observer mengamati seluruh kegiatan pembelajaran secara menyeluruh, termasuk perilaku belajar siswa serta kemampuan dan kinerja guru dalam melaksanakan pembelajaran. Selanjutnya, hasil pengamatan dan penilaian dipaparkan sebagai berikut.

a. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa pada pertemuan I, II, dan III yang diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh

peneliti. Data aktivitas belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada siklus I disajikan pada tabel berikut ini.

Tabel 4. 3 Rekapitulasi Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

Pertemuan	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	257	672	38.24%	Kurang
Pertemuan 2	288	672	42.86%	Cukup
Pertemuan 3	335	672	49.85%	Cukup

Pada Siklus I, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan dari pertemuan ke pertemuan. Pertemuan 1 memperoleh skor total aktivitas sebesar 257 dengan persentase 38,24% yang termasuk dalam kategori kurang. Kondisi ini menunjukkan bahwa sebagian besar indikator aktivitas belajar belum berjalan optimal. Walaupun siswa mulai tertarik dengan pembelajaran karena guru menggunakan media cerita bergambar, namun keterlibatan siswa dalam interaksi kelas masih terbatas. Pada pertemuan ini, aspek yang masih rendah terutama terlihat pada keberanian siswa untuk menjawab pertanyaan guru dan respon siswa dalam menjalankan instruksi/arahan, sehingga aktivitas kelas belum sepenuhnya terbentuk secara aktif.

Pertemuan 2 terjadi peningkatan aktivitas belajar siswa. Persentase aktivitas meningkat menjadi 42,86% dengan kategori cukup. Suasana kelas mulai lebih kondusif, terlihat dari meningkatnya ketertiban siswa selama pembelajaran hingga mencapai 51,79%. Selain itu, perhatian siswa terhadap materi dengan media cerita bergambar juga semakin baik, serta kemampuan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran menunjukkan peningkatan menjadi 49,11%. Walaupun demikian, pada pertemuan 2 masih terdapat indikator yang belum merata, terutama terkait keberanian siswa bertanya yang masih berada pada 41,07% serta kemampuan siswa menjawab pertanyaan dan melaksanakan instruksi tugas yang masih terhambat (masing-masing 33,04%). Artinya, siswa mulai aktif, tetapi keterlibatan dalam bentuk komunikasi dua arah masih belum stabil.

Pada Pertemuan 3, aktivitas belajar siswa kembali meningkat dan menunjukkan perkembangan yang lebih baik. Persentase aktivitas belajar mencapai 49,85% dengan kategori cukup. Peningkatan ini terlihat dari tingginya ketertiban siswa yang naik menjadi 62,50%. Ketertarikan siswa terhadap penggunaan cerita bergambar juga semakin kuat, terlihat dari persentase perhatian (54,46%). Selain itu, kemampuan siswa dalam menyimpulkan pembelajaran meningkat hingga 51,79%, dan keberanian siswa untuk bertanya secara mandiri mencapai 50,00%.

Walaupun aspek menjawab pertanyaan (39,29%) dan melaksanakan perintah/tugas (41,07%) masih menjadi nilai terendah, namun secara umum siswa sudah tidak lagi bersikap pasif seperti pada awal pertemuan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penerapan media cerita bergambar serta strategi pembelajaran yang dilakukan pada Siklus I mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara bertahap hingga akhir siklus.



Gambar 4. 7 Grafik Observasi Siswa Siklus I

Berdasarkan grafik hasil observasi aktivitas belajar siswa pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, persentase

aktivitas belajar siswa mencapai 38,24% dengan kategori kurang. Selanjutnya, pada pertemuan kedua meningkat menjadi 42,86% dengan kategori cukup. Peningkatan kembali terjadi pada pertemuan ketiga dengan persentase mencapai 49,85% dan tetap berada pada kategori cukup. Meskipun peningkatan yang terjadi belum terlalu tinggi, data tersebut menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar mulai memberikan dampak positif terhadap aktivitas belajar siswa. Namun demikian, hasil yang diperoleh pada Siklus I belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II untuk meningkatkan aktivitas belajar siswa secara lebih optimal.

a. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru (peneliti) diamati oleh observer (kolaborator). Aktivitas guru diamati dengan lembar observasi kegiatan pembelajaran yang menggunakan media cerita bergambar, dapat dilihat pada tabel dibawah ini.

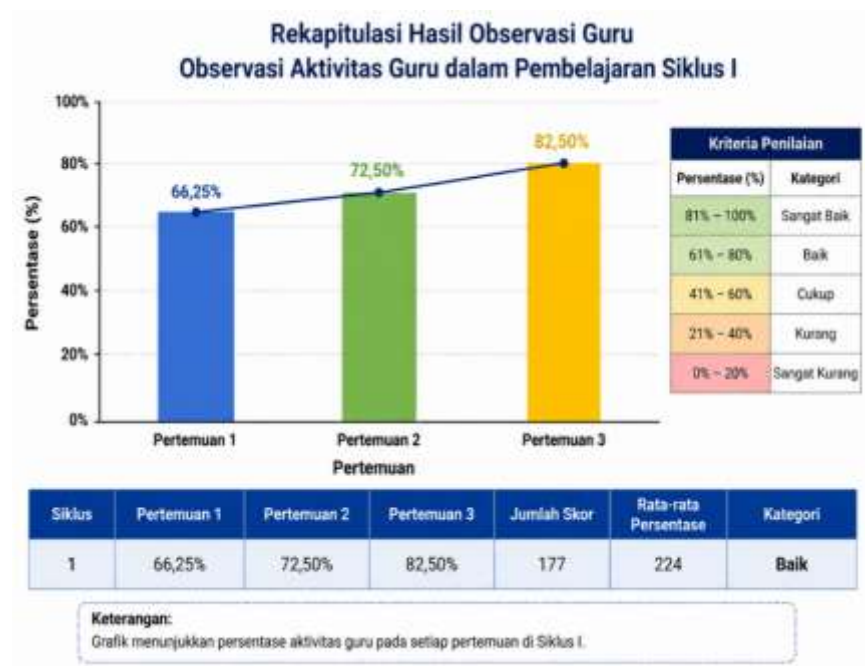
Tabel 4. 4 Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran**Siklus I**

Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
1	66.25%	72.50%	82.50%
Jumlah Skor	177		
Rata-rata Persentase	224		
Kategori	Baik		

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I, persentase keterlaksanaan pembelajaran mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, yaitu dari 66,25% pada pertemuan pertama menjadi 72,50% pada pertemuan kedua, dan meningkat lagi menjadi 82,50% pada pertemuan ketiga. Secara keseluruhan, jumlah skor yang diperoleh adalah 177 dengan rata-rata persentase sebesar 73,75% yang termasuk dalam kategori Baik.

Namun masih terdapat beberapa aspek yang perlu diperbaiki, yaitu optimalisasi penggunaan media cerita bergambar dalam menjelaskan materi, peningkatan keterlibatan siswa dalam diskusi dan tanya jawab, pendampingan siswa saat kegiatan membuat gambar atau cerita, serta pengelolaan waktu dan kelas agar pembelajaran berlangsung lebih efektif. Guru perlu memberikan motivasi yang lebih menarik dan umpan balik yang lebih spesifik sehingga siswa dapat lebih aktif dan

memahami materi dengan baik. Perbaikan pada aspek-aspek tersebut menjadi fokus tindakan pada Siklus II untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.



Gambar 4. 8 Grafik Observasi Guru Siklus I

Berdasarkan grafik hasil observasi aktivitas guru pada Siklus I, terlihat bahwa kinerja guru mengalami peningkatan pada setiap pertemuan selama proses pembelajaran berlangsung. Persentase aktivitas guru pada pertemuan pertama sebesar 66,25%, kemudian meningkat menjadi 72,50% pada pertemuan kedua, dan mencapai 82,50% pada pertemuan ketiga. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa kemampuan guru dalam melaksanakan pembelajaran dengan media cerita bergambar semakin baik, baik dalam mengelola kelas, menyampaikan materi, membimbing siswa, maupun

memberikan umpan balik selama kegiatan pembelajaran. Secara keseluruhan, rata-rata persentase aktivitas guru pada Siklus I mencapai 73,75% dengan kategori baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pelaksanaan pembelajaran telah berjalan dengan cukup baik, meskipun masih diperlukan beberapa perbaikan untuk mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran dan meningkatkan partisipasi siswa pada siklus II.

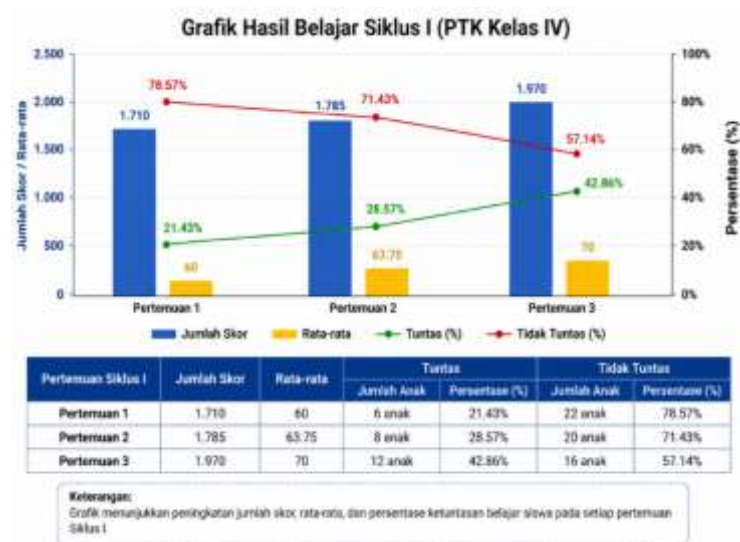
b. Hasil Belajar Siswa Siklus I

Untuk mengetahui hasil belajar siswa dapat dilihat dari hasil belajar siswa siklus I diketahui perkembangan kemampuan peserta didik dari pertemuan 1 hingga pertemuan 3. Pada tabel tersebut disajikan jumlah skor, rata-rata nilai, serta persentase ketuntasan dan ketidaktuntasan siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar.

Tabel 4. 5 Hasil Belajar Siklus I (PTK Kelas IV)

Pertemuan Siklus 1	Juamlah Skor	Rata- Rata	Tuntas	Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	1.710	60	6 anak 21.43 %	22 anak 78.57 %
<i>Posttest</i>	1.970	70	12 anak 42.86 %	16 anak 57.14 %

Berdasarkan hasil belajar siswa pada Siklus I terjadi peningkatan nilai dari setiap pertemuan meskipun ketuntasan belajar belum mencapai target yang diharapkan. Pada Pertemuan 1 (pretest), jumlah skor seluruh siswa adalah 1.710 dengan rata-rata 60, serta siswa yang tuntas sebanyak 6 orang (21,43%) dan yang tidak tuntas sebanyak 22 orang (78,57%). Selanjutnya pada Pertemuan 3 *Posttest*, jumlah skor kembali meningkat menjadi 1.970 dengan rata-rata 70, dengan siswa yang tuntas sebanyak 12 orang (42,86%) dan yang tidak tuntas sebanyak 16 orang (57,14%). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa hasil belajar siswa pada Siklus I mengalami kemajuan bertahap, namun persentase ketuntasan masih tergolong belum optimal sehingga perlu dilakukan perbaikan pada Siklus II agar lebih banyak siswa mencapai KKTP.



Gambar 4. 9 Grafik Hasil Belajar Siklus I

Berdasarkan grafik hasil belajar siswa pada Siklus I, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, jumlah skor yang diperoleh siswa adalah 1.710 dengan rata-rata nilai 60. Dari 28 siswa, sebanyak 6 siswa (21,43%) telah mencapai ketuntasan belajar, sedangkan 22 siswa (78,57%) belum tuntas.

Pada pertemuan kedua, jumlah skor meningkat menjadi 1.785 dengan rata-rata nilai 63,75. Jumlah siswa yang tuntas juga meningkat menjadi 8 siswa (28,57%), sementara siswa yang belum tuntas menurun menjadi 20 siswa (71,43%). Selanjutnya, pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan yang lebih signifikan dengan jumlah skor mencapai 1.970 dan rata-rata nilai 70. Siswa yang mencapai ketuntasan belajar bertambah menjadi 12 siswa (42,86%), sedangkan jumlah siswa yang belum tuntas berkurang menjadi 16 siswa (57,14%).

Pada grafik diatas menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada Siklus I memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Hal ini ditunjukkan oleh meningkatnya jumlah skor, rata-rata nilai, dan persentase ketuntasan belajar pada setiap pertemuan, serta menurunnya persentase siswa yang belum tuntas. Meskipun demikian, persentase ketuntasan belajar pada akhir Siklus I masih belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, sehingga perlu dilakukan perbaikan dan tindakan lanjutan

pada Siklus II untuk meningkatkan hasil belajar siswa secara lebih optimal.

4 Refleksi Siklus I

Berdasarkan hasil pengamatan oleh observer selama pelaksanaan tindakan pada siklus I, diperoleh temuan sebagai berikut:

- a) Beberapa siswa yang tidak memperhatikan penjelasan guru secara sungguh-sungguh.
- b) Siswa yang belum aktif selama pembelajaran, seperti belum berani bertanya dan mengemukakan pendapat.
- c) Siswa yang belum berani bertanya kepada guru maupun teman apabila mengalami kesulitan memahami tugas.
- d) Siswa belum tepat waktu dalam menyelesaikan tugas belajar.
- e) Siswa yang tidak memberikan tanggapan secara serius.

Berdasarkan refleksi siklus I, tindakan yang akan dilakukan pada siklus II adalah sebagai berikut:

- a) Guru perlu memberikan motivasi yang lebih intens agar siswa lebih fokus dalam mengikuti dan mendengarkan penjelasan.
- b) Guru perlu memberikan penguatan agar siswa lebih berani bertanya dan mengeluarkan pendapat.
- c) Guru perlu bersikap lebih tegas terhadap siswa yang bermalas-malasan dalam mengerjakan tugas serta terhadap siswa yang belum menyelesaikan tugas tepat waktu.

- d) Guru harus mampu mengondisikan kelas agar tetap kondusif selama proses pembelajaran.
- e) Guru perlu menciptakan pembelajaran yang lebih menyenangkan agar siswa lebih termotivasi dan terlibat aktif.

B. Siklus II

Setelah dilakukan refleksi, kemudian dilaksanakan siklus II dengan harapan pelaksanaan tindakan pada siklus ini dapat mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Tahapan pelaksanaan siklus II pada dasarnya sama dengan siklus I, yaitu melalui langkah-langkah yang mencakup perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, serta refleksi.

1. Perencanaan Tindakan

Perencanaan tindakan pada Siklus I dengan menerapkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas MIN 4 Lampung Timur dalam proses pembelajaran dan setiap siklus terdiri dari 3 pertemuan. Peneliti mempersiapkan beberapa kebutuhan dan langkah sebagai berikut:

- a. Menetapkan bahwa pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas dilakukan pada semester genap.
- b. Menentukan Materi dengan memastikan kesesuaiannya terhadap capaian pembelajaran serta tujuan pembelajaran yang tercantum dalam ATP (Alur Tujuan Pembelajaran) dan modul ajar.
- c. Menetapkan indikator ketercapaian hasil belajar peserta didik untuk setiap pokok bahasan yang menjadi fokus penelitian.

- d. Mempersiapkan berbagai perangkat tes hasil belajar yang akan digunakan selama proses pembelajaran di kelas.
- e. Menyiapkan media pembelajaran berbasis cerita bergambar sebagai sarana pendukung pada proses pembelajaran.
- f. Menyiapkan alat dokumentasi, seperti kamera, untuk mendokumentasikan pelaksanaan pembelajaran dan kegiatan penelitian.

2. Pelaksanaan Tindakan

Pelaksanaan pembelajaran pada siklus II dilakukan sebanyak tiga kali pertemuan. Setiap pertemuan dilaksanakan sesuai dengan rencana tindakan yang telah disusun, dengan tujuan untuk memperbaiki kekurangan pada siklus I serta meningkatkan aktivitas dan hasil belajar siswa. Pada kegiatan ini, guru menerapkan langkah-langkah pembelajaran berdasarkan media yang digunakan, sementara observer melakukan pengamatan terhadap proses pembelajaran untuk memperoleh data sebagai dasar refleksi.

a. Pertemuan Pertama

Pertemuan pertama siklus II dilaksanakan pada hari Rabu 20 Mei 2026 Dengan materi menulis nilai uang bentuk angka dan huruf kegiatan dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam pembuka dan memimpin doa bersama siswa. Setelah itu, guru mengkondisikan

kelas agar suasana belajar lebih tertib, serta melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan tersebut agar siswa memiliki arah dan pemahaman sejak awal.

Guru kemudian memberikan apersepsi serta motivasi yang lebih intens, sehingga siswa terdorong untuk berpikir aktif lebih fokus dan mendengarkan penjelasan. Untuk menumbuhkan semangat belajar, guru juga mengajak siswa bernyanyi bersama agar suasana kelas lebih ceria dan siswa lebih siap mengikuti pembelajaran.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini dalam menjelaskan materi guru harus lebih memperhatikan kondisi siswa dikelas agar proses pembelajaran berjalan dengan aktif, efektif, dan kondusif. Dalam kegiatan ini guru mengulas kembali materi sebelumnya menulis nilai uang bentuk angka dan huruf menggunakan media cerita bergambar kepada siswa serta mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan yang mereka miliki tentang Materi menulis nilai uang bentuk angka dan huruf.

Untuk merangsang diskusi, guru memberikan penguatan agar siswa lebih berani bertanya dan mengeluarkan pendapat yang berkaitan dengan cerita bergambar. Setelah itu guru mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai elemen-elemen penting dalam

cerita seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian agar pemahaman siswa semakin mendalam. Selanjutnya guru memberi tugas kepada kelompok dan membolehkan siswa yang cepat belajar untuk mengajari siswa yang lambat belajar sampai akhirnya semua siswa menjadi tahu.

Dalam hal ini guru berperan dalam membantu siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam belajar dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Oleh karena itu guru juga sebagai fasilitator, motivator dan mediator.

Guru kemudian melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui diskusi, atau presentasi, sehingga penerapan cerita bergambar dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting. Di akhir pembelajaran, guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi, sekaligus guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Kegiatan Penutup

Guru membuat kesimpulan bersama siswa serta menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru juga mengajak siswa untuk mengakhiri pelajaran dengan membaca hamdalah bersama, kemudian menutup pembelajaran dengan salam.



Gambar 4. 10 Siswa Berdiskusi Dengan Bantuan Media



**Gambar 4. 11 Siswa Berdiskusi Mengenai Elemen-Elementer
Penting Dalam Cerita**

b. Pertemuan Kedua

Pertemuan kedua siklus II dilaksanakan pada hari Kamis 21 Mei 2026 Dengan materi Membuat Teks Prosedur Cara Menabung Dan Transaksi kegiatan dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam pembuka dan memimpin doa bersama siswa. Setelah itu, guru mengkondisikan kelas agar suasana belajar lebih tertib, serta melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan tersebut. Pada proses pembelajaran Guru menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini dalam menjelaskan materi guru harus lebih memperhatikan kondisi siswa dikelas agar proses pembelajaran berjalan dengan aktif, efektif, dan kondusif. Pada kegiatan inti guru membagi kelompok terlebih dahulu yaitu kelompok pada pertemuan sebelumnya.

Kemudian guru menjelaskan pembelajaran diawali dengan penjelasan- penjelasan terhadap materi membuat teks prosedur cara menabung dan transaksi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Kemudian guru memberi tugas kepada kelompok dan membolehkan siswa yang cepat belajar untuk

mengajari siswa yang lambat belajar sampai akhirnya semua siswa menjadi tahu.

Dalam hal ini guru berperan dalam membantu siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam belajar dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Oleh karena itu guru juga sebagai fasilitator, motivator dan mediator.

Guru kemudian melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui diskusi, atau presentasi, sehingga penerapan cerita bergambar dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting. Di akhir pembelajaran, guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi, sekaligus guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Kegiatan Penutup

Guru membuat kesimpulan bersama siswa serta menyampaikan informasi mengenai materi yang akan dipelajari pada pertemuan berikutnya. Guru juga mengajak siswa untuk mengakhiri pelajaran dengan membaca hamdalah bersama, kemudian menutup pembelajaran dengan salam.



Gambar 4. 12 Guru Memperhatikan Kondisi Kelas



Gambar 4. 13 Guru Membuat Kesimpulan Bersama Siswa

c. Pertemuan Ketiga

Pertemuan ketiga siklus II dilaksanakan pada hari Sabtu 23 Mei 2026 Dengan materi Membuat Teks Prosedur Cara Menabung Dan Transaksi kegiatan dilaksanakan pada pertemuan ini meliputi:

1. Kegiatan Awal

Pada kegiatan awal guru mengucapkan salam pembuka dan memimpin doa bersama siswa. Setelah itu, guru mengkondisikan kelas agar suasana belajar lebih tertib, serta melakukan absensi untuk mengetahui kehadiran siswa. Selanjutnya, guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada kegiatan tersebut. Pada proses pembelajaran Guru menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar.

2. Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti ini dalam menjelaskan materi guru harus lebih memperhatikan kondisi siswa dikelas agar proses pembelajaran berjalan dengan aktif, efektif, dan kondusif. Pada kegiatan inti guru membagi kelompok terlebih dahulu yaitu kelompok pada pertemuan sebelumnya.

Kemudian guru menjelaskan pembelajaran diawali dengan penjelasan- penjelasan terhadap materi membuat teks prosedur cara menabung dan transaksi dengan menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Kemudian guru memberi tugas kepada kelompok dan membolehkan siswa yang cepat belajar untuk

mengajari siswa yang lambat belajar sampai akhirnya semua siswa menjadi tahu.

Dalam hal ini guru berperan dalam membantu siswa apabila siswa mengalami kesulitan dalam belajar dan menjawab pertanyaan yang telah diberikan. Oleh karena itu guru juga sebagai fasilitator, motivator dan mediator.

Guru kemudian melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui diskusi, atau presentasi, sehingga penerapan cerita bergambar dalam pembelajaran dapat membantu siswa mengembangkan berbagai keterampilan penting. Di akhir pembelajaran, guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi, sekaligus guru dan siswa melakukan tanya jawab mengenai pembelajaran yang telah dilaksanakan.

3. Kegiatan Penutup

Guru membuat kesimpulan bersama siswa setelah itu guru memberikan posttest kepada siswa. Guru juga mengajak siswa untuk mengakhiri pelajaran dengan membaca hamdalah bersama, kemudian menutup pembelajaran dengan salam.



Gambar 4. 14 Siswa Sedang Membaca Media Cerita Bergambar



Gambar 4. 15 Guru Memperhatikan Siswa Mengerjakan Tugas

Pada pertemuan terakhir siklus II ada peningkatan dari pertemuan kedua siklus II. Adapun hasil belajar siswa pada pertemuan terakhir siklus II adalah sebagai berikut:

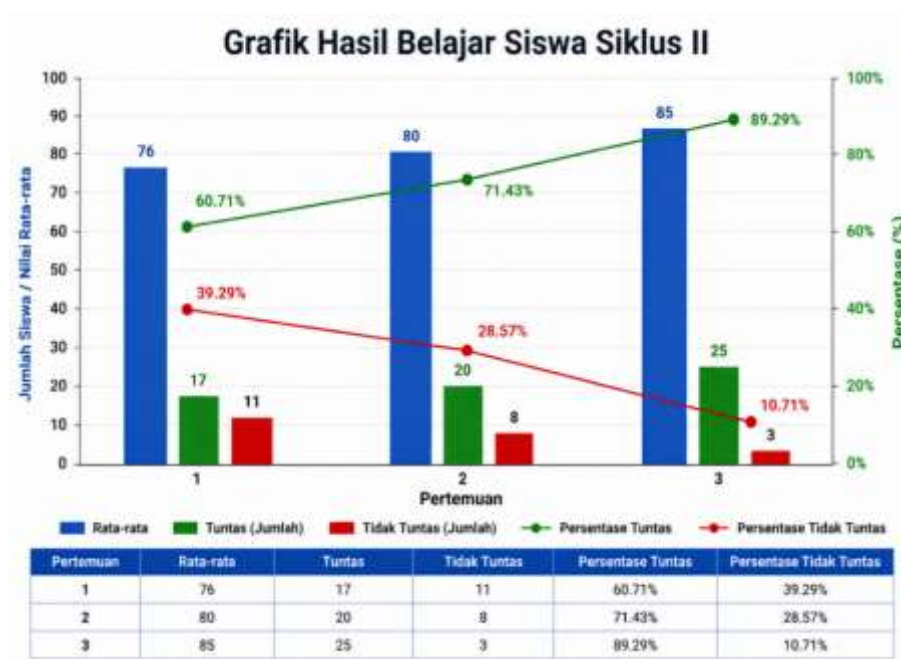
Tabel 4. 6 Rekapitulasi Hasil Belajar Siswa di Siklus II

Pertemuan	Rata-rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Tuntas	Persentase Tidak Tuntas
<i>Pretest</i>	76	17	11	60.71%	39.29%
<i>Posttest</i>	85	25	3	89.29%	10.71%

Berdasarkan data pada tabel hasil belajar siswa Siklus II, terlihat adanya peningkatan hasil belajar pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama *Pretest*, rata-rata nilai siswa mencapai 76 dengan jumlah siswa yang tuntas sebanyak 17 orang atau 60,71%, sedangkan 11 siswa atau 39,29% masih belum mencapai ketuntasan. Peningkatan terjadi pada pertemuan ketiga *Posttest*, di mana rata-rata nilai siswa mencapai 85. Pada pertemuan ini, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 25 orang atau 89,29%, sedangkan siswa yang belum tuntas hanya tersisa 3 orang atau 10,71%.

Peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan belajar pada setiap pertemuan menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar memberikan dampak positif terhadap hasil belajar siswa. Selain mampu meningkatkan

pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran, penggunaan media tersebut juga membantu siswa menjadi lebih aktif dan antusias dalam mengikuti proses pembelajaran. Dengan persentase ketuntasan belajar sebesar 89,29% pada pertemuan ketiga, indikator keberhasilan yang telah ditetapkan dalam penelitian telah tercapai, sehingga tindakan yang dilakukan pada Siklus II dapat dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa.



Gambar 4. 16 Grafik Hasil Belajar Siswa di Siklus II

Berdasarkan grafik hasil belajar siswa pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan yang signifikan pada setiap pertemuan. Rata-rata nilai siswa meningkat dari 76 pada pertemuan pertama menjadi 80 pada pertemuan kedua, kemudian mencapai 85 pada pertemuan ketiga. Sejalan dengan itu, jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar juga

mengalami peningkatan, yaitu dari 17 siswa (60,71%) pada pertemuan pertama menjadi 20 siswa (71,43%) pada pertemuan kedua, dan meningkat lagi menjadi 25 siswa (89,29%) pada pertemuan ketiga. Sebaliknya, jumlah siswa yang belum tuntas terus menurun dari 11 siswa (39,29%) menjadi 8 siswa (28,57%), dan akhirnya hanya 3 siswa (10,71%) pada pertemuan ketiga.

Peningkatan rata-rata nilai dan persentase ketuntasan tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa secara bertahap. Pada akhir Siklus II, persentase ketuntasan belajar telah mencapai 89,29%, sehingga indikator keberhasilan penelitian telah terpenuhi dan tindakan yang dilakukan dapat dinyatakan berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur.

3. Pengamatan Siklus II

Pada tahap ini, peneliti melakukan pengamatan selama proses pembelajaran. Pengamatan data ini bersumber dari pelaksanaan tindakan siklus I tidak hanya terfokus pada kegiatan siswa, tetapi juga pada cara mengajar guru. Pasca-tahapan tindakan, dilakukan observasi langsung menggunakan instrumen yang telah dipersiapkan untuk mengevaluasi dampak tindakan tersebut. Dalam fase ini, observer memantau jalannya pembelajaran secara menyeluruh, yang mencakup evaluasi terhadap perilaku belajar siswa sekaligus performa mengajar guru. Adapun hasil pengamatan dan penilaian tersebut dipaparkan sebagai berikut:

a. Hasil Observasi Aktivitas Belajar Siswa

Aktivitas belajar siswa pada pertemuan I, II, dan III yang diamati menggunakan lembar observasi yang telah disiapkan oleh peneliti. Data aktivitas belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada siklus II disajikan pada tabel berikut ini.

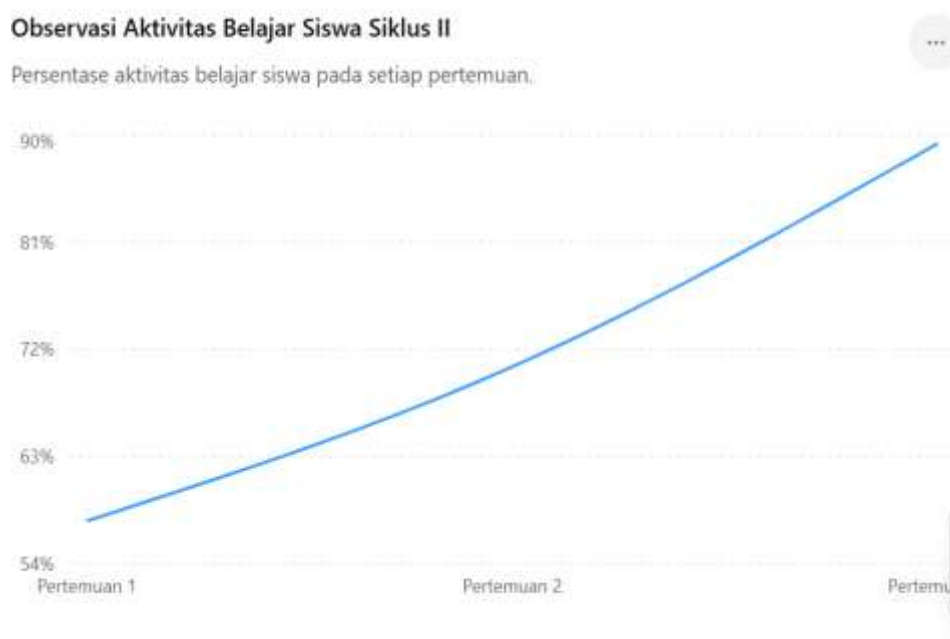
Tabel 4. 7 Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

Pertemuan	Skor Total	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Pertemuan 1	387	672	57.59%	Cukup
Pertemuan 2	474	672	70.54%	Baik
Pertemuan 3	600	672	89.29%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel observasi aktivitas belajar siswa pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, aktivitas belajar siswa memperoleh skor 387 dari skor maksimal 672 dengan persentase sebesar 57,59% dan berada pada kategori Cukup. Pada pertemuan kedua, skor meningkat menjadi 474 dengan persentase 70,54% sehingga masuk kategori Baik. Selanjutnya, pada pertemuan ketiga terjadi peningkatan yang sangat signifikan, yaitu memperoleh skor 600 dengan persentase 89,29% dan termasuk kategori Sangat Baik.

Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dalam mengikuti proses pembelajaran, baik dalam memperhatikan penjelasan guru, berdiskusi, menjawab pertanyaan, maupun terlibat dalam

kegiatan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar. Dengan demikian, penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa secara bertahap hingga mencapai kategori sangat baik pada akhir Siklus II.



Gambar 4. 17 Grafik Observasi Siswa Siklus II

Berdasarkan grafik observasi aktivitas belajar siswa pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan aktivitas belajar pada setiap pertemuan. Persentase aktivitas siswa meningkat dari 57,59% pada pertemuan pertama (kategori cukup) menjadi 70,54% pada pertemuan kedua (kategori baik), dan mencapai 89,29% pada pertemuan ketiga (kategori sangat baik). Hasil ini menunjukkan bahwa siswa semakin aktif dan terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar terbukti meningkatkan aktivitas belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur.

C. Hasil Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran

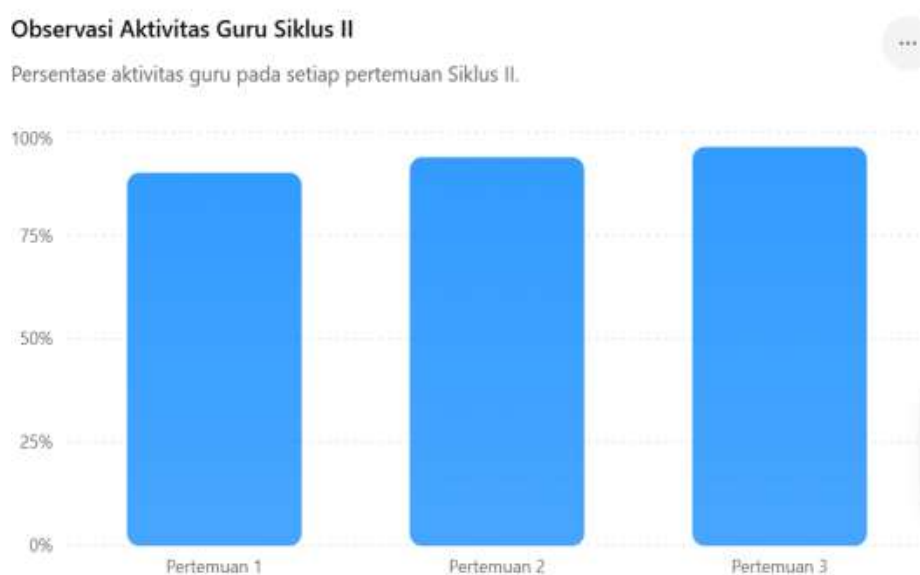
Selama proses pembelajaran berlangsung, aktivitas guru (peneliti) diamati oleh observer (kolaborator). Kegiatan yang dilakukan guru selama pembelajaran turut memengaruhi pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Tabel 4. 8 Observasi Aktivitas Guru dalam Pembelajaran Siklus II

Siklus	Pertemuan 1	Pertemuan 2	Pertemuan 3
2	90.00%	93.75%	96.25%
Jumlah Skor	224		
Rata-rata Persentase	93.33%		
Kategori	Sangat Baik		

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru pada Siklus II, terlihat adanya peningkatan kinerja guru pada setiap pertemuan. Persentase aktivitas guru pada pertemuan pertama mencapai 90,00%, kemudian meningkat menjadi 93,75% pada pertemuan kedua, dan kembali meningkat menjadi 96,25% pada pertemuan ketiga. Secara keseluruhan, guru memperoleh jumlah skor 224 dengan rata-rata persentase 93,33% yang berada pada kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa guru telah mampu melaksanakan pembelajaran menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dengan sangat baik. Guru semakin terampil dalam mengelola kelas, menyampaikan materi, memanfaatkan media pembelajaran, membimbing siswa selama proses pembelajaran,

serta melakukan evaluasi dan memberikan umpan balik. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa tindakan yang dilakukan pada Siklus II berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran dan mendukung tercapainya tujuan penelitian.



Gambar 4. 18 Grafik Observasi Aktivitas Guru siklus I

Berdasarkan grafik observasi aktivitas guru pada Siklus II, terlihat bahwa kinerja guru mengalami peningkatan yang konsisten pada setiap pertemuan. Pada pertemuan pertama, aktivitas guru mencapai 90,00% dengan kategori Sangat Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa pembelajaran telah dilaksanakan sesuai dengan rencana, mulai dari kegiatan pendahuluan, kegiatan inti, hingga kegiatan penutup. Guru mampu mengelola kelas dengan baik, menyampaikan tujuan pembelajaran secara jelas, serta memanfaatkan media cerita bergambar untuk membantu siswa memahami materi yang diajarkan.

D. Hasil Belajar Siswa Siklus II

Penilaian hasil belajar siswa didasarkan pada kemampuan siswa dalam mengerjakan soal yang diberikan dalam mencapai KKTP dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4. 9 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Pertemuan	Jumlah Skor	Rata- rata	Tuntas	Tidak Tuntas	Persentase Ketuntasan
<i>Pretest</i>	2.138	76	17	11	60.71%
<i>Posttest</i>	2.384	85	25	3	89.29%

Berdasarkan hasil penelitian pada Siklus II, terlihat peningkatan hasil belajar siswa yang cukup signifikan pada setiap pertemuan. Pada pertemuan *Pretest*, rata-rata nilai siswa mencapai 76 dengan tingkat ketuntasan 60,71%. Peningkatan yang lebih optimal terlihat pada pertemuan *Posttest*, yaitu rata-rata nilai mencapai 85 dengan tingkat ketuntasan 89,29%. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan tindakan pada Siklus II berjalan baik dalam meningkatkan pemahaman dan hasil belajar siswa, serta sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan.



Gambar 4. 19 Rekapitulasi Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan Grafik di atas menunjukkan peningkatan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar pada setiap pertemuan di Siklus II. Pada pertemuan pertama terdapat 17 siswa yang tuntas belajar, kemudian meningkat menjadi 20 siswa pada pertemuan kedua, dan mencapai 25 siswa pada pertemuan ketiga. Peningkatan jumlah siswa yang tuntas ini sejalan dengan meningkatnya rata-rata nilai kelas dari 76 menjadi 80, lalu 85, serta meningkatnya persentase ketuntasan dari 60,71% menjadi 89,29%. Hasil tersebut menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media cerita bergambar membantu siswa memahami materi dengan lebih baik sehingga hasil belajar mengalami peningkatan pada setiap pertemuan.

1. Refleksi Siklus II

a. Hasil Belajar Siklus II

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II, terjadi peningkatan yang cukup signifikan pada hasil belajar siswa dibandingkan Siklus I. Pada setiap pertemuan, rata-rata nilai siswa terus mengalami kenaikan hingga mencapai kategori baik, disertai dengan peningkatan jumlah siswa yang tuntas belajar. Pada pertemuan terakhir, sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), yaitu sekitar 89,29%, sehingga ketuntasan klasikal telah terpenuhi. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar mampu meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran secara optimal. Dengan demikian, tujuan penelitian untuk meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dapat dikatakan telah tercapai pada Siklus II.

b. Hasil Observasi Guru Siklus II

Hasil observasi terhadap aktivitas guru pada Siklus II menunjukkan adanya peningkatan kualitas pelaksanaan pembelajaran dibandingkan dengan Siklus I. Guru sudah lebih baik dalam mengelola kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, serta memanfaatkan media cerita bergambar secara lebih maksimal dalam kegiatan inti pembelajaran. Selain itu, interaksi guru dengan siswa juga semakin

aktif, ditandai dengan meningkatnya kemampuan guru dalam memberikan motivasi, umpan balik, serta mengarahkan siswa untuk lebih terlibat dalam pembelajaran. Secara keseluruhan, kinerja guru berada pada kategori baik hingga sangat baik, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih efektif, kondusif, dan mampu mendukung peningkatan hasil belajar siswa.

2. Refleksi

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II, dapat disimpulkan bahwa proses pembelajaran telah mengalami perbaikan yang sangat baik dibandingkan dengan Siklus I. Aktivitas siswa terlihat lebih aktif, antusias, dan berani dalam mengikuti pembelajaran, terutama dalam bertanya, menjawab pertanyaan, serta menyimpulkan materi. Selain itu, hasil belajar siswa juga mengalami peningkatan yang signifikan, di mana sebagian besar siswa telah mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yang ditetapkan. Hal ini menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar telah berhasil meningkatkan kualitas proses dan hasil pembelajaran. Dengan demikian, tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil dan penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena indikator keberhasilan telah tercapai. Namun selama pelaksanaan penelitian tindakan kelas, terdapat beberapa kendala yang ditemukan terutama pada Siklus I. Kendala tersebut antara lain rendahnya partisipasi siswa dalam diskusi, kurangnya keberanian siswa untuk menyampaikan pendapat, serta masih adanya

siswa yang mengalami kesulitan memahami materi melalui cerita bergambar. Selain itu, guru masih mengalami kesulitan dalam mengatur waktu pembelajaran sehingga beberapa kegiatan belum terlaksana secara maksimal. Untuk mengatasi kendala tersebut, pada Siklus II guru memberikan motivasi yang lebih intensif, memperjelas penyampaian cerita bergambar, meningkatkan bimbingan kepada siswa yang mengalami kesulitan, serta mengelola waktu pembelajaran dengan lebih baik. Perbaikan tersebut terbukti mampu meningkatkan aktivitas belajar siswa, aktivitas guru, dan hasil belajar siswa pada Siklus II.

3. Peningkatan Hasil Belajar

Tabel 4. 10 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

No	Nilai	Kategori	Jumlah Siklus I	Jumlah Siklus II	Persentase Siklus I	Persentase Siklus II
1	≥ 75	Tuntas	12	25	42.86%	89.29%
2	≥ 75	Belum Tuntas	16	3	57.14%	10.71%
	Jumlah Siswa		28	28	100%	100%
	Peningkatan Persentase					46.43%

Berdasarkan Tabel 4.10 yang menunjukkan perbandingan hasil posttest Siklus I dan Siklus II dengan KKTP sebesar 75, dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan hasil belajar siswa yang sangat signifikan. Pada Siklus I, jumlah siswa yang tuntas sebanyak 12 siswa dengan persentase 42,86%, sedangkan siswa yang belum tuntas sebanyak 16 siswa dengan persentase 57,14%. Setelah dilakukan tindakan perbaikan pada Siklus II, terjadi peningkatan yang cukup tinggi, yaitu jumlah siswa yang tuntas menjadi 25 siswa dengan persentase 89,29%, sedangkan siswa yang belum

tuntas menurun menjadi 3 siswa dengan persentase 10,71%. Dengan demikian, terjadi peningkatan persentase ketuntasan sebesar 46,43%. Hasil ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran berbasis cerita bergambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga sebagian besar siswa telah mencapai KKTP yang ditetapkan.



Gambar 4. 20 Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Grafik di atas menunjukkan perbandingan hasil belajar siswa antara Siklus I dan Siklus II berdasarkan persentase ketuntasan belajar. Pada Siklus I, siswa yang mencapai ketuntasan belajar sebesar 42,86% atau 12 siswa, sedangkan siswa yang belum tuntas sebesar 57,14% atau 16 siswa. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, persentase ketuntasan belajar meningkat menjadi 89,29% atau 25 siswa, sedangkan persentase siswa yang belum tuntas menurun menjadi 10,71% atau 3 siswa.

Dengan demikian, terjadi peningkatan persentase ketuntasan belajar sebesar 46,43% dari Siklus I ke Siklus II. Hasil tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar mampu meningkatkan hasil belajar siswa pada materi bertukar dan membayar.

E. Pembahasan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan dengan menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV MIN 4 Lampung Timur, diketahui bahwa hasil belajar peserta didik mengalami peningkatan. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan hasil belajar siswa pada setiap pertemuan dalam Siklus I dan Siklus II. Pada Siklus I masih terdapat sebagian siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP), sedangkan pada Siklus II terjadi peningkatan yang cukup signifikan hingga sebagian besar siswa telah mencapai ketuntasan belajar. Berikut ini disajikan gambaran hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan pada siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur melalui penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar dalam dua siklus penelitian.

1. Pembahasan Siklus I

Pada pertemuan pertama Siklus I, proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar mulai dilaksanakan di kelas IV MIN 4 Lampung Timur. Pada tahap ini, guru telah melaksanakan langkah-langkah pembelajaran sesuai dengan Modul ajar, seperti membuka pembelajaran dengan salam dan doa,

mengkondisikan kelas, menyampaikan tujuan pembelajaran, memberikan apersepsi, serta mulai memperkenalkan materi melalui media cerita bergambar. Guru juga sudah berusaha mengajak siswa untuk terlibat dalam pembelajaran melalui tanya jawab sederhana dan penjelasan materi yang disertai gambar agar lebih menarik.

Namun pada pelaksanaan pertemuan pertama ini siswa masih terlihat belum terbiasa dengan metode pembelajaran yang digunakan. Banyak siswa yang masih bersikap pasif, kurang percaya diri untuk bertanya, dan hanya beberapa siswa saja yang aktif merespon pertanyaan dari guru. Hal ini menyebabkan interaksi pembelajaran belum berjalan secara maksimal. Suasana kelas masih didominasi oleh penjelasan guru, sementara keterlibatan siswa masih terbatas.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, pelaksanaan pembelajaran berada pada kategori cukup baik, meskipun secara umum guru sudah mengikuti langkah pembelajaran dengan benar. Namun, masih terdapat beberapa aspek yang perlu ditingkatkan, terutama dalam hal mengelola keaktifan siswa, memberikan stimulus pertanyaan yang lebih merata, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Hasil observasi aktivitas siswa pada pertemuan ini juga menunjukkan bahwa tingkat keaktifan siswa masih rendah. Sebagian besar siswa masih belum berani menyampaikan pendapat, menjawab pertanyaan, maupun terlibat dalam diskusi kelas. Siswa juga masih mudah terdistraksi sehingga fokus belajar belum maksimal. Dari segi hasil belajar

pada pertemuan pertama Siklus I diperoleh bahwa dari 28 siswa hanya 6 siswa (22,43%) yang telah mencapai KKTP 75, sedangkan 22 siswa (78,57%) belum mencapai ketuntasan belajar.

Pada pertemuan kedua Siklus I, guru mulai melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran berdasarkan refleksi pertemuan sebelumnya. Guru lebih aktif memberikan motivasi kepada siswa, meningkatkan frekuensi pertanyaan, serta berusaha melibatkan lebih banyak siswa dalam proses pembelajaran. Media cerita bergambar juga digunakan lebih optimal untuk membantu siswa memahami isi materi secara lebih konkret dan menarik.

Pada pertemuan ini, suasana pembelajaran mulai menunjukkan sedikit perubahan dibandingkan pertemuan pertama. Beberapa siswa sudah mulai berani untuk menjawab pertanyaan guru, meskipun masih didominasi oleh siswa tertentu saja. Sebagian siswa lainnya masih terlihat pasif dan belum menunjukkan keterlibatan yang optimal dalam kegiatan pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru menunjukkan adanya peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya. Guru sudah lebih terarah dalam mengelola pembelajaran, meskipun masih terdapat beberapa hal yang perlu diperbaiki seperti pemerataan perhatian kepada seluruh siswa dan pengelolaan waktu pembelajaran agar lebih efektif. Observasi aktivitas siswa juga menunjukkan adanya peningkatan kecil dalam keaktifan, tetapi belum merata di seluruh kelas.

Hasil Belajar pada pertemuan ini mengalami sedikit peningkatan dibandingkan pertemuan pertama, yaitu sekitar 8 siswa mulai menunjukkan ketuntasan belajar, 20 siswa masih belum mencapai standar keberhasilan yang ditetapkan yaitu KKTP 75. Pada pertemuan ketiga Siklus I, siswa mulai menunjukkan adaptasi terhadap penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar. Siswa sudah mulai memahami alur pembelajaran dan mulai menunjukkan keberanian untuk terlibat dalam proses diskusi dan tanya jawab. Guru juga semakin aktif dalam membimbing siswa, memberikan penguatan materi, serta menciptakan suasana pembelajaran yang lebih interaktif.

Meskipun keaktifan siswa masih belum merata. Masih terdapat beberapa siswa yang belum aktif berpartisipasi dalam pembelajaran dan cenderung hanya menjadi pendengar. Namun sudah terlihat adanya peningkatan dibandingkan pertemuan sebelumnya, baik dari segi partisipasi maupun perhatian siswa terhadap pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan ini menunjukkan kategori lebih baik dibandingkan sebelumnya, karena guru sudah lebih mampu mengelola kelas dan mengarahkan pembelajaran sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Observasi aktivitas siswa juga menunjukkan peningkatan, meskipun masih perlu ditingkatkan pada siklus berikutnya agar seluruh siswa dapat terlibat secara aktif.

Dari hasil belajar diperoleh bahwa 12 siswa (42,86%) telah tuntas dan 16 siswa (57,14%) belum tuntas berdasarkan KKTP 75. Hasil ini

menunjukkan bahwa meskipun terdapat sedikit peningkatan dalam proses pembelajaran, ketuntasan belajar secara klasikal masih belum tercapai dan belum memenuhi indikator keberhasilan penelitian. Secara keseluruhan pelaksanaan Siklus I menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar sudah mulai memberikan dampak positif terhadap proses pembelajaran, namun hasilnya belum optimal. Hal ini terlihat terdapat beberapa kendala dalam proses pembelajaran, yaitu keaktifan siswa dalam kegiatan diskusi masih rendah, sebagian siswa belum berani untuk bertanya maupun menyampaikan pendapat, serta masih ada siswa yang mengalami kesulitan dalam memahami materi yang disampaikan melalui media cerita bergambar.

Selain itu, pengelolaan waktu oleh guru belum berjalan secara optimal sehingga beberapa kegiatan pembelajaran belum terlaksana dengan maksimal. Aktivitas guru yang masih berada pada kategori cukup hingga baik, aktivitas siswa yang masih belum aktif secara merata, serta hasil belajar siswa yang masih rendah dengan ketuntasan hanya 12 siswa (42,86%) dari 28 siswa. Untuk mengatasi permasalahan tersebut, pada Siklus II dilakukan berbagai perbaikan, yaitu guru memberikan motivasi yang lebih intensif kepada siswa, meningkatkan bimbingan selama proses pembelajaran, memberi kesempatan yang lebih luas kepada siswa untuk berpartisipasi dalam diskusi, serta mengoptimalkan penggunaan media cerita bergambar agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa, dan mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara maksimal.

2. Pembahasan Siklus II

Pada pertemuan pertama Siklus II, pembelajaran dengan menggunakan media berbasis cerita bergambar kembali dilaksanakan sebagai tindak lanjut dari hasil refleksi Siklus I. Pada tahap ini, guru telah melakukan perbaikan dalam proses pembelajaran, seperti meningkatkan motivasi belajar siswa, memberikan penjelasan yang lebih terarah, serta mengoptimalkan penggunaan media cerita bergambar agar lebih menarik dan mudah dipahami oleh siswa.

Pada kegiatan pembelajaran, siswa terlihat mulai lebih siap dan antusias dibandingkan dengan Siklus I. Beberapa siswa seperti Adnan, Danis, Dinda, Icha, dan Kinzia sudah mulai aktif menjawab pertanyaan guru dan terlibat dalam diskusi kelas. Namun masih terdapat beberapa siswa yang belum sepenuhnya aktif, seperti Ahmad A., Ahmad H., dan Aulia, yang masih cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, pelaksanaan pembelajaran berada pada kategori sangat baik dengan persentase 90%, karena guru sudah mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran dengan lebih terstruktur dan efektif. Observasi siswa juga menunjukkan adanya peningkatan keaktifan dibandingkan Siklus I, meskipun belum merata di seluruh siswa. Dari hasil belajar diketahui bahwa 17 siswa telah mencapai ketuntasan belajar (60,71%), sedangkan 11 siswa (39,29%) masih belum tuntas berdasarkan KKTP 75. Hal ini menunjukkan adanya

peningkatan dibandingkan Siklus I, meskipun masih perlu penguatan pada beberapa siswa yang belum mencapai ketuntasan.

Pada pertemuan kedua Siklus II, proses pembelajaran semakin menunjukkan peningkatan yang lebih baik. Guru semakin terampil dalam mengelola kelas, memberikan pertanyaan pemantik, serta mengarahkan siswa untuk lebih aktif dalam pembelajaran. Media cerita bergambar digunakan secara lebih maksimal untuk membantu pemahaman siswa terhadap materi.

Pada pertemuan ini, siswa seperti Adnan, Danis, Dinda, Felysha, Gyan, Icha, Khayla, Kinzia, dan M. Faiz terlihat lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran. Mereka mulai lebih percaya diri dalam menjawab pertanyaan dan terlibat dalam diskusi kelompok. Namun demikian, masih ada beberapa siswa seperti Ahmad A., Aulia, Davina, dan Indah yang masih membutuhkan bimbingan lebih lanjut agar dapat lebih aktif dalam pembelajaran.

Hasil observasi aktivitas guru pada pertemuan ini meningkat menjadi 93,75% dengan kategori sangat baik. Observasi siswa juga menunjukkan peningkatan yang cukup signifikan dalam hal keaktifan dan keterlibatan selama proses pembelajaran berlangsung. Hasil belajar mengalami peningkatan ketuntasan menjadi 20 siswa (71.43%) yang telah mencapai KKTP, sedangkan hanya 8 siswa (28,57%) yang belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran sudah mulai efektif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi.

Pada pertemuan ketiga Siklus II, proses pembelajaran berjalan dengan sangat baik dan lebih kondusif dibandingkan pertemuan sebelumnya. Guru telah mampu mengelola kelas secara optimal, memberikan arahan yang jelas, serta menciptakan suasana pembelajaran yang aktif dan menyenangkan. Penggunaan media cerita bergambar juga sudah sangat maksimal dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran.

Pada pertemuan ini, hampir seluruh siswa menunjukkan peningkatan keaktifan. Siswa seperti Adnan, Danis, Dinda, Icha, Kinzia, M. Azmi, Rizky P., Rizkia, Shakila, dan Zulfi terlihat sangat aktif dalam mengikuti pembelajaran, baik dalam diskusi, menjawab pertanyaan, maupun menyimpulkan materi. Sementara itu, beberapa siswa seperti Davina dan Minanur masih memerlukan sedikit bimbingan agar lebih percaya diri dalam mengikuti kegiatan pembelajaran.

Berdasarkan hasil observasi aktivitas guru, diperoleh skor 77 dengan persentase 96,25% yang termasuk dalam kategori sangat baik. Observasi aktivitas siswa juga menunjukkan bahwa pembelajaran berlangsung lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan dibandingkan siklus sebelumnya. Sedangkan hasil belajar diperoleh 25 siswa (89,29%) telah tuntas, sedangkan 3 siswa (10,71%) masih belum tuntas berdasarkan KKTP 75. Hasil ini menunjukkan bahwa sebagian besar siswa telah mampu memahami materi dengan baik dan mencapai indikator keberhasilan penelitian.

Perbaikan yang dilakukan tersebut berdampak positif terhadap proses pembelajaran, yang ditunjukkan dengan meningkatnya aktivitas guru dari rata-rata 73,75% pada Siklus I menjadi 93,33% pada Siklus II, aktivitas belajar siswa dari 43,65% menjadi 72,47%, serta meningkatnya persentase ketuntasan hasil belajar siswa dari 42,86% menjadi 89,29%. Dengan demikian, perbaikan tindakan pada Siklus II berhasil mengatasi kendala yang ditemukan pada Siklus I dan meningkatkan hasil belajar secara keseluruhan.

Namun hasil belajar pada Siklus II, masih terdapat 3 siswa yang belum mencapai Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) yaitu 75, meskipun secara umum hasil belajar siswa telah mengalami peningkatan yang signifikan. Ketiga siswa tersebut adalah Davina, Minanur, dan Farrel. Ketiga siswa tersebut masih mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran yang disampaikan melalui media cerita bergambar, terlihat dari kurangnya kemampuan mereka dalam menjawab soal evaluasi secara tepat, serta masih rendahnya pemahaman terhadap isi materi yang telah dipelajari.

Faktor lain yang mempengaruhi adalah kurangnya konsentrasi dan keaktifan siswa selama proses pembelajaran berlangsung, sehingga materi yang disampaikan belum sepenuhnya dipahami dengan baik. Sebagai tindak lanjut guru perlu memberikan bimbingan tambahan secara individual maupun kelompok kecil kepada siswa yang belum tuntas untuk meningkatkan minat belajar mereka. Peningkatan hasil belajar juga terlihat

jelas, di mana ketuntasan belajar meningkat hingga 89,29% (25 siswa tuntas dari 28 siswa). Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar efektif dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, sehingga tindakan pada Siklus II dinyatakan berhasil dan penelitian tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya.

Selain itu, dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD pada materi “Bertukar dan Membayar”, cerita bergambar memiliki banyak kelebihan. Gambar dan alur cerita dalam media ini membuat materi yang awalnya abstrak seperti sejarah uang, fungsi uang, dan sistem barter jadi lebih mudah dipahami siswa. Berbeda dengan ceramah yang monoton, cerita bergambar yang penuh warna dan narasi mampu menarik perhatian siswa, membuat mereka lebih penasaran, tidak mudah bosan, dan lebih fokus saat belajar.

Media cerita bergambar ini juga menggabungkan bacaan, gambar, dan cerita lisan sehingga cocok untuk berbagai gaya belajar siswa. Melalui tokoh dan cerita dalam gambar, siswa juga jadi lebih aktif berimajinasi, berdiskusi, berani menyampaikan pendapat, dan mampu menyimpulkan pembelajaran sendiri. Dengan demikian, siswa dapat melihat langsung hubungan antara materi transaksi uang dengan kehidupan sehari-hari, sehingga pembelajaran terasa lebih nyata dan bermakna.

Hasil penelitian ini juga sejalan dengan beberapa penelitian terdahulu bahwa penggunaan media pohon pintar dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik. Salah satunya penelitian yang dilakukan Fitri Puspita dkk, yang berjudul "Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya,"¹ menemukan bahwa sebagian besar siswa mencapai kriteria ketuntasan setelah diberikan media cerita bergambar. Perbedaannya terletak pada metodologi; Puspita menggunakan studi eksperimen kuantitatif murni, sedangkan peneliti menggunakan PTK untuk memperbaiki hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur.

Setelah diterapkan media cerita bergambar terbukti berdampak pada hasil belajar siswa kelas IV, ketuntasan belajar siswa mengalami peningkatan. Hal ini sejalan dengan penelitian Zahra Yuniar dkk "Pengaruh Media terhadap Minat Baca Siswa Kelas III MI" yang menyatakan bahwa buku cerita bergambar berpengaruh sebesar 52,8% terhadap minat baca siswa.² Dengan meningkatnya minat baca dan keterlibatan emosional siswa terhadap cerita, pemahaman materi "Bertukar dan Membayar" menjadi lebih optimal. Dengan demikian, jumlah siswa yang tidak tuntas di akhir Siklus II dapat diminimalkan hingga tersisa 10,71% saja.

¹ Puspita, Triyogo, and Rosalina, 'Published by LP3MKIL YLIP (Yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Linggau Jurnal Language Education and Literature Penerapan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya'.

² Hidayat, Laili, and Ummah, 'Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah'.

Selain itu, penelitian Pinky Akalia dan Sujarwo “Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Menggunakan Media Cerita Bergambar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Kelas II SD Swasta An-Nur Tanjung Morawa” juga membuktikan bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca dan minat belajar siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.³ Perbedaannya, penelitian Akalia dan Sujarwo berfokus pada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas II, sedangkan penelitian ini berfokus pada peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur.

Hasil yang serupa ditemukan oleh Siti Maftuhah dan Tana Lina Muzna Al Sana, “Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Miftahul Falah”.⁴ Hasil penelitian ini memperkuat temuan penelitian Anda bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan keaktifan dan hasil belajar siswa. Persamaannya terletak pada penggunaan media cerita bergambar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sedangkan perbedaannya terletak pada jenjang kelas dan metode penelitian yang digunakan.

Penelitian Sukniasih dkk, “Peran Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa dalam Meningkatkan Kreativitas dan

³ Hendrayana, ‘Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume II Nomor 1, Juni 2017’.

⁴ Maftuhah, S., & Al Sana, T. L. M. (2024). Penerapan Media Cerita Bergambar pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Miftahul Falah. *Madrasah Ibtidaiyah Education Journal*, 1(2), 68–77.

Komunikasi Peserta Didik di Sekolah Dasar”⁵ Hasil penelitian Sukniasih dkk. mendukung penelitian ini karena menunjukkan bahwa media cerita bergambar dapat meningkatkan kualitas pembelajaran. Jika penelitian Sukniasih berfokus pada kreativitas dan komunikasi siswa, penelitian Anda menunjukkan dampak langsung terhadap peningkatan hasil belajar Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media cerita bergambar memberikan dampak positif terhadap proses dan hasil pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Media ini mampu membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, meningkatkan keaktifan siswa dalam mengikuti kegiatan belajar, serta membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah. Temuan tersebut sejalan dengan berbagai penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa media cerita bergambar dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan keterlibatan siswa dan hasil belajar, sehingga dapat menjadi salah satu alternatif media yang tepat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

⁵ Sukniasih and others, ‘Peran Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Komunikasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar’.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian tindakan kelas (PTK) yang telah dilaksanakan di kelas IV MIN 4 Lampung Timur dengan menggunakan media pembelajaran berbasis cerita bergambar pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media tersebut dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan adanya peningkatan yang signifikan dari Siklus I ke Siklus II. Pada Siklus I, ketuntasan belajar siswa masih rendah yaitu sebesar 42,86% atau sebanyak 12 dari 28 siswa yang mencapai $KKTP \geq 75$. Setelah dilakukan perbaikan pembelajaran pada Siklus II, terjadi peningkatan yang signifikan menjadi 89,29% atau sebanyak 25 dari 28 siswa yang mencapai ketuntasan. Selain itu, aktivitas guru dan aktivitas siswa juga mengalami peningkatan pada setiap pertemuan, di mana pembelajaran menjadi lebih aktif, interaktif, dan menyenangkan. Demikian dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar berhasil dalam meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, maka peneliti memberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Guru disarankan untuk terus menggunakan media pembelajaran yang menarik, seperti media cerita bergambar, agar siswa lebih aktif dan mudah memahami materi pembelajaran.
2. Guru perlu lebih meningkatkan pengelolaan kelas dan pemerataan partisipasi siswa agar seluruh siswa dapat terlibat dalam proses pembelajaran.
3. Siswa diharapkan lebih aktif dalam mengikuti pembelajaran, berani bertanya, serta berani menyampaikan pendapat agar pemahaman materi semakin meningkat.
4. Peneliti selanjutnya dapat mengembangkan penelitian ini dengan menggunakan media atau metode pembelajaran yang berbeda untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Amalia, Yustri Suryo, 'Analisis Pengaruh Desain Produk, Layanan Purna Jual Dan Promosi Terhadap Keputusan Pembelian Sepeda Motor Yamaha Mio Fino 125 (Study Pada Yamaha Mataram Sakti Pedurungan Semarang)', *Sustainability (Switzerland)*, 11.1 (2019), Pp. 1–14
- Asmidar Dhalimunthe, And Nur Wahyuni, 'Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia Di Kelas 1B SD Negeri 104202 Desa Bandar Setia', *Pragmatik : Jurnal Rumpun Ilmu Bahasa Dan Pendidikan*, 3.2 (2025), Pp. 01–12, Doi:10.61132/Pragmatik.V3i2.1509
- Damayanti, Lely, 'Pengaruh Media Cerita Bergambar Terhadap Kehidupan Sosial Anak Didik Kelompok B Tk Desa Ngepeh Saradan Madiun Tahun Ajaran 2014-2015', *Jurnal Care*, 03 (2016), Pp. 11–23
- Darlis, Ahmad, And Others, 'Pendidikan Berbasis Merdeka Belajar', *Journal Analytica Islamica*, 11.2 (2022), P. 393,
- Endrawati, 'Upaya Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Penggunaan Media Jam Pada Materi Pengukuran Waktu Kelas Ii Nu 16 Kaligading Boja Kendal Pelajaran 2014/2015', 2014, Pp. 6–15
- Fadlan, N, A Hidayat, And Ratna, 'Pengembangan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran IPS Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Kelas IV SDN Inpres Rabakodo', *Ilmu Pendidikan, Bahasa, Sastra Dan Budaya*, 3.2 (2025), Pp. 191–201
- Fikriyyah, Hana Faiha, R Nunung Nurwati, And Meilany Budiarti Santoso, 'Dampak Pola Asuh Otoriter Terhadap Perkembangan Psikososial Anak Usia Prasekolah', *Jurnal Penelitian Dan Pengabdian Kepada Masyarakat (JPPM)*, 3.1 (2022), P. 11
- Fitra, D, 'Kurikulum Merdeka Dalam Pendidikan Modern', *Jurnal Inovasi*

Edukasi, 06.02 (2023), Pp. 149–56

Gultom, Johannes Jefria, ‘Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar’, *Pemanfaatan Media Dalam Proses Belajar Mengajar*, 48.1 (2010), Pp. 2–3

Hasan, Hajar, And Others, ‘Pengembangan Sistem Informasi Dokumentasi Terpusat Pada Stmik Tidore Mandiri’, 2.1 (2022), Pp. 23–29

Hasanah, Hasyim, ‘Teknik-Teknik Observasi (Sebuah Alternatif Metode Pengumpulan Data Kualitatif Ilmu-Ilmu Sosial)’, *At-Taqaddum*, 8.1 (2017), P. 21

Hendrayana, Sopyan, ‘Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar, ISSN Cetak : 2477-2143 ISSN Online : 2548-6950 Volume II Nomor 1, Juni 2017’, *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, II Nomor 1 (2017), Pp. 24477–2143

Hidaya, Zahra Yuniar Panca, Idah Faridah Laily, And Inayatul Ummah, ‘Pengaruh Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Terhadap Minat Baca Siswa Kelas III Madrasah Ibtidaiyah’, *Journal Of Integrated Elementary Education*, 2.2 (2022), Pp. 144–56

Indonesia CP Bahasa, ‘Bahasa Indonesia Fase A - Fase F’, *Journal Of Chemical Information And Modeling*, 53.9 (2022), P. 6

Irawani, Fivi, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Gambar Oleh Guru Sejarah Pada Siswa Kelas Xi Madrasah Aliyah Swasta Al-Jihad Kota Pontianak’, *Masa*, 2.1 (2020), Pp. 29–37

Ismaya, Nur Imas, And Aang Solahudin Anwar, ‘Efektivitas Penggunaan Media Gambar Dalam Pembelajaran Membaca Siswa Sdn Kutaampel 1’, *Abdima Jurnal Pengabdian ...*, 2.1 (2023), Pp. 197–205

Jasmine, ‘Pengembangan Media Puzzle Suku Kata Berbasis Kearifan Lokal Keterampilan Membaca Permulaan Siswa Kelas 1 Sekolah Dasar’, 2014,

Pp. 11–30

Jauhar, Muhammad Raihan, ‘Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Penerapan Kurikulum Merdeka Di Sekolah Pada Mata Pelajaran Sejarah’, 2023

Jeanny Indrastoeti, Ismail, Yulianti, ‘Penyusunan Instrumen Penilaian Ranah Afektif Berbasis Kurikulum 2013 Sekolah Dasar’, *Jurnal Semar*, 2019, Pp. 1–4

Karini, Ani, Mashudi, And Aminuyati, ‘Pengaruh Lingkungan Keluarga Terhadap Hasil Belajar Siswa Smp Negeri 3 Seponti Kabupaten Kayong Utara’, *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Khatulistiwa*, 8.3 (2019), Pp. 1–9

Khasana Kurniawati, Tukiyo Tukiyo, And Bayu Purbha Sakti, ‘Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V SDIT Persada Bayat’, *Dharma Acariya Nusantara: Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 2.2 (2024), Pp. 187–97

Kurniawa, Agung, ‘Studi Eksperimen Penerapan Model Pembelajaran Simpson Dalam Meningkatkan Psikomotorik Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MA NU Miftahul Ulum Loram Kulon Jati Kudus - IAIN Kudus Repository’, 2018, Pp. 8–32

Langi, Arruan, And Eunice Widyanti Setyaningtyas, ‘Pengembangan Media Cerita Bergambar Interaktif Untuk Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas II Sekolah Dasar’, *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5.12 (2022), Pp. 5296–303

Maftuhah, Siti, And Tana Lina Muzna Al Sana, ‘Penerapan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas V MI Miftahul Falah’, *Madrasah Ibtidaiyah Education Journal*, 1.2 (2024), Pp. 68–77

Magdalena, Ina, And Others, ‘Analisis Faktor Siswa Tidak Memperhatikan

- Penjelasan Guru', *Nusantara: Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 2.2 (2020), Pp. 283–95
- , 'Analisis Penggunaan Teknik Pre-Test Dan Post-Test Pada Mata Pelajaran Matematika Dalam Keberhasilan Evaluasi Pembelajaran Di Sdn Bojong 04', *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), Pp. 150–65
- Miftah, M., 'Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa', *Jurnal Kwangsan*, 1.2 (2013), P. 95
- Millah, Ahlan Syaeful, And Others, 'Analisis Data Dalam Penelitian Tindakan Kelas', *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1.2 (2023), Pp. 140–53
- Nersa, Mutiara, 'Strategi Pembelajaran Berbasis Cerita Dalam Menanamkan Nilai Agama Dan Moral Pada Anak Usia Dini', *Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2.2 (2025), Pp. 99–109
- Nurfadhillah, Septy, And Others, 'Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar', *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3.2 (2021), Pp. 243–55
- Nurseto, Tejo, 'Jurnal Ekonomi Dan Pendidikan, Volume 8 Nomor 1, April 2011', *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8.1 (2011), Pp. 19–35
- O'Collins, Gerald, And Mario Farrugia, 'Penelitian Tindakan Kelas', *Catholicism: The Story Of Catholic Christianity*, VI.1 (2003), Pp. 1–424
- Pagarra H & Syawaludin, Dkk, *Media Pembelajaran*, Badan Penerbit UNM, 2022
- Pelatihan, Kompetensi, And Others, 'Metode Transformasi Pengetahuan Terhadap Peningkatan', 24.3 (2019)
- Prastika Damayanti, Anggun, Yovitha Yuliejantiningasih, And Desi Maulia, 'Interaksi Sosial Teman Sebaya Terhadap Motivasi Belajar Siswa', *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5.2 (2021), Pp. 163–67

- Puspita, Fitri, Agus Triyogo, And Eliya Rosalina, 'Published By LP3MKIL YLIP (Yayasan Linggau Inda Pena) South Sumatera, Indonesia Linggau Jurnal Language Education And Literature Penerapan Media Cerita Bergambar Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD Negeri Sukakarya', 2.2 (2022), Pp. 1–9
- Rahmawati, Rahmawati, And Husni Abdullah, 'Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Tema Diri Sendiri Pada Siswa Kelas I Sdn Ketemasdungus Mojokerto', *Jpgsd*, 02.03 (2014), Pp. 1–6
- Ramadhani, Ade Vilya, And Others, 'Pemanfaatan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa SD', *Jurnal Insan Pendidikan Dan Sosial Humaniora*, 3.2 (2025), Pp. 1–13
- Ramadhani, Yovinka Putri, And Eunice Widyanti Setyaningtyas, 'Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Tema 4 "Hidup Bersih Dan Sehat" SD Kelas II', *Jurnal Studi Guru Dan Pembelajaran*, 4.2 (2021), Pp. 509–17, Doi:10.30605/Jsgp.4.2.2021.1307
- Serlin Isini¹, Meluzubaida Mahmud, Ardiansyah, Roy Hasiru, Sudirman, 'Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar Siswa Di SMPN 2 Bulawa Kecamatan Bulawa Kabupaten Bone Bolango Provinsi Gorontalo', *Journal Of Economic And Business Education*, 11.1 (2025), Pp. 1–14
- Siregar, Nur Asyiah, Nikmah Royani Harahap, And Hotni Sari Harahap, 'Hubungan Antara Pretest Dan Posttest Dengan Hasil Belajar Siswa Kelas Vii B Di Mts Alwashliyah Pantai Cermin', *Edunomika*, 07.01 (2023), Pp. 1–13
- Sri, Lestari, 'Laporan Penelitian Tindakan Kelas Meningkatkan', *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Melalui Penggunaan Bangun Ruang Siswa*

Kelas Iv Sd Di Sdn 3 Jenengan Sawit Boyolali Tahun 2009/2010 Disusun, 2009

Sukendra, I Komang, And I Kadek Surya Atmaja, *Efektivitas Metode Gerak Dan Lagu Terhadap Penguasaan Kosakata Bahasa Inggris Anak Usia Dini Di Tk Al-Manar, Journal Academia*, 2020

Sukniasih, And Others, ‘Peran Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dalam Meningkatkan Kreativitas Dan Komunikasi Peserta Didik Di Sekolah Dasar’, *Jurnal Pelita PAUD*, 9.1 (2024), Pp. 255–61

Susianti, Oni Marlina, ‘Perumusan Variabel Dan Indikator Dalam Penelitian Kuantitatif Kependidikan’, *Jurnal Pendidikan Rokania*, 9.1 (2024), Pp. 18–30

Suwarni, Endang Sri, ‘Penelitian Kelas Penggunaan Media Gambar Untuk Meningkatkan Kemampuan Bercerita Dalam Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa Kelas II SD Negeri 1 Sragen’, *Universitas Sebelas Maret Surakarta*, 15.1 (2016), Pp. 165–75

Tarihoran, Nengsi Romawati, And Raikhapoor Raikhapoor, ‘Penerapan Media Komunikasi Dalam Pembelajaran Oleh Mahasiswa PPA Semester 3’, *Nubuat : Jurnal Pendidikan Agama Kristen Dan Katolik*, 1.4 (2024), Pp. 216–29

Wahyudin, Dinn, And Others, ‘Kajian Akademik Kurikulum Merdeka’, *Kemendikbud*, 2024, Pp. 1–143

Wahyuni, Sri, And Others, ‘Mata Pelajaran Bahasa Indonesia’, 6.2 (2023), Pp. 264–69

Yuananda, R. H., Musyadad, F., & Utaminingtyas, S, ‘Manfaat Media Cerita Bergambar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Peserta Didik Sekolah

Dasar', *Dikdastika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Ke-SD-An*, 10.2 (2024),

Yulianto, Agus, 'Penerapan Model Kooperatif Tipe Tps (Think Pair Share) Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Di Kelas Vi Sdn 42 Kota Bima', *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 1.2 (2021), Pp. 6–11

Zainudin, Ubbabudin, 'Ranah Kognitif, Afektif Dan Psikomotorik Sebagai Objek Evaluasi Hasil Belajar Peserta Didik', *ILJ: Islamic Learning Journal (Jurnal Pendidikan Islam)*, 17 (1385), P. 302

LAMPIRAN-LAMPIRAN

OUTLINE

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR

HALAMAN SAMPUL

HALAMAN JUDUL

HALAMAN NOTA DINAS

HALAMAN PERSETUJUAN

ABSTRAK

ABSTRACT

HALAMAN ORISINALITAS PENELITIAN

HALAMAN MOTTO

HALAMAN PERSEMBAHAN

HALAMAN KATA PENGANTAR

DAFTAR ISI

DAFTAR TABEL

DAFTAR GAMBAR

DAFTAR LAMPIRAN

BAB 1 PENDAHULUAN

- A. Pendahuluan
- B. Identifikasi Masalah
- C. Batasan Masalah
- D. Rumusan Masalah
- E. Tujuan dan Manfaat Penelitian
- F. Penelitian Relevan

BAB II LANDASAN TEORI

- A. Hasil Belajar
 - 1. Pengertian Hasil Belajar
 - 2. Jenis-Jenis Hasil Belajar
 - 3. Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Hasil Belajar
- B. Pelajaran Bahasa Indonesia

1. Pengertian Bahasa Indonesia
2. Tujuan Pelajaran Bahasa Indonesia
3. Capaian Pembelajaran Dan Tujuan Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Bertukar dan Membayar Kelas IV

C. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran
2. Fungsi Media Pembelajaran
3. Langkah-Langkah Pemanfaatan Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran

D. Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

1. Pengertian Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar
2. Manfaat Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar
3. Langkah-Langkah Menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar
4. Kelebihan dan Kekurangan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar
5. Hipotesis Tindakan

BAB III METODE PENELITIAN

- A. Rancangan Penelitian
- B. Definisi Operasional Variabel
- C. Lokasi Penelitian
- D. Subjek Penelitian dan Objek Penelitian
- E. Rencana Tindakan
- F. Teknik Pengumpulan Data
- G. Instrumen Pengumpulan Data
- H. Teknis Analisis Data
- I. Indikator Keberhasilan

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

- A. Hasil Penelitian
 1. Deskripsi kondisi awal (sebelum pelaksanaan PTK)
 2. Siklus 1
 3. Siklus 2
 4. Peningkatan kemampuan atau hasil belajar dan kualitas pembelajaran
- B. Pembahasan

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN****RIWAYAT HIDUP**

Metro, 02 Januari 2026

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Firma Andrian, M.Pd
NIP.199307022023212029



Siti Nurgiyanti
NPM. 2201032022

Tujuan Pembelajaran (TP) dan Indikator Hasil Belajar

No	Tujuan Pembelajaran (TP)	Indikator Hasil Belajar	Ranah	Tingkat
1.	Siswa dapat mengidentifikasi dan menyimpulkan pelajaran dari cerita tentang barter dan uang.	Siswa dapat menjelaskan pelajaran yang diambil dari cerita barter dan uang	Kognitif	Pemahaman (C2)
2.	Siswa dapat menerapkan kaidah penulisan yang tepat saat menuliskan nilai uang, baik dalam bentuk angka maupun huruf.	Siswa dapat menuliskan nilai uang dengan benar dalam angka dan huruf.	Kognitif	Penerapan (C3)
3.	Siswa dapat menulis teks prosedur yang menjelaskan cara menabung atau melakukan transaksi sederhana dengan jelas.	Siswa dapat menyusun teks prosedur yang sistematis dan terstruktur.	Kognitif	Kreativitas (C6)

Lembar Ceklis Dokumentasi

No	Jenis Dokumentasi	Deskripsi	Keterangan
1.	Surat Izin Penelitian	Surat izin dari pihak madrasah untuk melakukan penelitian.	
2.	Daftar Hadir Siswa	Daftar hadir siswa kelas IV MIN 4 Lampung Timur.	
3.	Lembar Observasi	Lembar observasi kegiatan pembelajaran menggunakan media cerita bergambar.	
4.	<i>Pre-test</i> dan <i>Post-test</i>	Hasil tes awal (<i>pre-test</i>) dan tes akhir (<i>post-test</i>) siswa.	
5.	Foto Kegiatan Pembelajaran	Dokumentasi foto selama proses pembelajaran.	
6.	Hasil Ulangan Harian	Rekapitulasi nilai ulangan harian siswa.	

A. INFORMASI MODUL			
Nama Penyusun	SITI NURGIYANTI	Fase/Kelas	B/ KELAS IV
Satuan Pendidikan	MIN 4 LAMPUNG TIMUR	Mata Pelajaran	BAHASA INDONESIA
Alokasi Waktu	4 JP (2 Pertemuan)	Tahun Pelajaran	2025/2026
B. KOMPONEN INTI			
Kompetensi Awal	<ol style="list-style-type: none"> 1. Mengenal kegiatan bertukar dan membayar dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana cara melakukannya dengan benar. 2. Mengetahui perbedaan antara bertukar dan membayar, serta situasi-situasi yang melibatkan kedua kegiatan tersebut. 3. Memahami pentingnya kegiatan bertukar dan membayar dalam kehidupan sehari-hari. 4. Memahami dan mengenal berbagai contoh situasi bertukar dan membayar melalui cerita bergambar dan teks yang diberikan. 5. Menggunakan keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak untuk mendiskusikan serta menulis mengenai materi tersebut. 		
Capaian Pembelajaran	<p>Siswa diharapkan dapat memahami dan menjelaskan konsep barter serta fungsinya dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat dalam menulis dan berbicara, termasuk penulisan nilai uang dengan angka dan huruf. Siswa juga diharapkan dapat berbicara dengan sikap yang sopan dan menggunakan intonasi yang tepat saat menyampaikan pendapat, menyusun teks prosedur dengan jelas dan terstruktur, serta berkolaborasi dalam diskusi kelompok mengenai topik keuangan.</p>		
	Tujuan Pembelajaran	Indikator	
	<p>Siswa diharapkan dapat:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat mengidentifikasi dan menyimpulkan pelajaran yang dapat diambil dari cerita 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa dapat menjelaskan pelajaran yang diambil dari cerita barter dan 	

	tentang barter dan uang.	uang.
Profil Pelajar Pancasila	<p>1. Mandiri</p> <p>Siswa dapat melakukan kegiatan bertukar dan membayar dengan mandiri, serta mengambil keputusan yang bijaksana dalam bertransaksi.</p> <p>2. Bernalar Kritis</p> <p>Siswa menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bertukar dan membayar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang bijak dan rasional.</p> <p>3. Kreatif</p> <p>Siswa mengekspresikan pemahamannya dalam bentuk cerita bergambar yang menggambarkan kegiatan bertukar dan membayar.</p>	
Pemahaman Bermakna	<p>Siswa dapat memahami bahwa setiap peristiwa besar dalam kehidupan, seperti kegiatan bertukar dan membayar, memiliki makna mendalam yang mengajarkan kita untuk:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi, dan berempati dengan orang lain melalui kegiatan bertukar dan membayar. 2. Menyadari bahwa setiap generasi memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi dalam bidang apapun, dengan cara yang bijaksana dan berkelanjutan, misalnya dalam membangun hubungan yang saling menguntungkan dan harmonis antara sesama. 	
Pertanyaan Pemantik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Apa yang kalian ketahui tentang sistem barter, dan bagaimana cara kerja sistem ini dalam kehidupan sehari-hari? 2. Kenapa uang lebih praktis digunakan dibandingkan dengan barter dalam transaksi sehari-hari? 	
Sarana-Prasarana	<ol style="list-style-type: none"> 1. Ruang Kelas 2. Spidol dan Penghapus 3. Papan Tulis atau Papan Smartboard 4. Laptop dan Proyektor 	

	5. Cerita Bergambar
Target Peserta Didik	Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa	28 Peserta Didik
Assesmen	Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran 1. Assesmen individu 2. Assesmen kelompok
Jenis Assesmen	1. Asesmen Proses 2. Asesmen Tertulis 3. Asesmen Produk 4. Asesmen Unjuk Kerja
Media Pembelajaran	Cerita Bergambar
Metode Pembelajaran	Tatap muka, Ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan tanya jawab.
Materi Pembelajaran	BAB V: Bertukar dan Membayar 1. Cerita Tentang Barter dan Uang
Sumber Belajar	1. Sumber Utama Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kemendikbudristek (Jakarta: 2021) Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kemendikbudristek (Jakarta: 2021) 2. Sumber Alternatif Guru dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Kegiatan Pembelajaran	Pertemuan 1&2 : Cerita tentang Barter dan Uang Alokasi Waktu: 2 x 35 Menit (70 Menit) Metode : Ceramah Interaktif, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok

Media : Cerita Bergambar, Kartu Gambar

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- a. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.
- b. Guru mengkondisikan kelas.
- c. Guru mengabsensi kehadiran siswa.
- d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- e. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.
- f. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

2. Kegiatan Inti (55 menit)

Langkah-langkah Pembelajaran:

- a. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran tentang Barter dan Uang.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran.
- c. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.
- d. Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran.
- e. Guru memperkenalkan cerita pada materi tentang Barter dan Uang kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.
- f. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita bergambar.
- g. Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.
- h. Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai

	<p>elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi tentang Barter dan Uang. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting. Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. <p>3. Kegiatan Penutupan (10 menit)</p> <ol style="list-style-type: none"> Guru melakukan evaluasi Guru membuat kesimpulan Guru menutup pelajaran
Pelaksanaan Assesmen	<p>Sikap</p> <ol style="list-style-type: none"> Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung Mengamati refleksi peserta didik <p>Pengetahuan : Memberikan tugas tertulis, lisan dan tes tertulis</p> <p>Keterampilan : Presentasi, proyek dan portofolio</p>
Remedial dan Pengayaan	<ol style="list-style-type: none"> Remedial <ol style="list-style-type: none"> Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas. Guru memberikan semangat kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas. Guru memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok. Pengayaan: Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik

	yang telah tuntas capaian pembelajaran.						
Kriteria Penilaian	1. Observasi:						
	No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
			1	2	3	4	
	1.	Siswa Mengikuti Pembelajaran dengan tertib					
	2.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi bertukar dan membayar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar					
	3.	Kesediaan siswa dalam bertanya					
	4.	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru					
	5.	Siswa memperhatikan perintah/arahan dari guru					
	6.	Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran					
Penilaian Profil Pancasila	1. Mandiri Siswa dapat melakukan kegiatan bertukar dan membayar dengan mandiri, serta mengambil keputusan yang bijaksana dalam bertransaksi.						

No	Nama Peserta Didik	Nilai Mandiri			
		BB	MB	BSH	BSB
1.					
2.					
3.					
4.					

No	Nama Peserta Didik	Nilai Bernalar Kritis			
		BB	MB	BSH	BSB
1.					
2.					
3.					
4.					

2. Bernalar Kritis

Siswa menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bertukar dan membayar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang bijak dan rasional.

3. Kreatif

Siswa mengekspresikan pemahamannya dalam bentuk cerita bergambar yang menggambarkan kegiatan bertukar dan membayar.

	No	Nama Peserta Didik	Nilai Kreatif			
			BB	MB	BSH	BSB

Keterangan :
 Berilah tanda (√) pada kolom nilai
 BSB = Berkembang Sangat Baik (A = 86 – 100)
 BSH = Berkembang Sesuai Harapan (B = 71 – 85)
 MB = Mulai Berkembang (C = 56 – 70)
 BB = Belum Berkembang (D = 0 – 55)
 Nilai P3 = (Jumlah skor siswa / Jumlah skor maksimal) X 100

Refleksi Guru	<ol style="list-style-type: none"> 1. Saya menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran. 2. Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas. 3. Saya meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita. 4. Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi. 5. Saya memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik. 6. Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik. 7. Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru ini. 8. Saya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran. 9. Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.
----------------------	---

	10. Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran Bab V.
Refleksi Peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Materi apa yang sudah kalian pahami? 2. Bagian mana yang belum kalian pahami? 3. Masihkah ada kesulitan dalam memahami materi? 4. Apa yang masih ingin kamu pelajari?
C. LAMPIRAN	
Bahan bacaan guru dan peserta didik	<ol style="list-style-type: none"> 1. Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Lihat Sekitar SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021. 2. Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	1.
Bahan Ajar	 



Glosarium

1. **Barter:** Sistem pertukaran barang atau jasa tanpa menggunakan uang. Dalam sistem ini, pihak yang terlibat saling menukarkan barang yang mereka miliki dengan barang yang mereka butuhkan.
2. **Uang:** Alat pembayaran yang diterima secara umum dan digunakan untuk membeli barang atau jasa. Uang dapat berupa uang logam atau kertas yang memiliki nilai tertentu.
3. **Bank:** Lembaga keuangan yang menerima simpanan, memberikan pinjaman, dan menyediakan berbagai layanan finansial lainnya seperti transfer uang.
4. **Koperasi:** Organisasi yang dimiliki dan dioperasikan oleh anggota untuk memenuhi kebutuhan ekonomi mereka, seperti membeli barang dengan harga lebih murah.
5. **Rekening:** Catatan yang digunakan oleh bank untuk mencatat transaksi keuangan pelanggan, yang dapat digunakan untuk menabung atau transaksi lainnya.
6. **Mata Uang:** Uang yang digunakan oleh suatu negara yang memiliki nilai tertentu, seperti Rupiah di Indonesia. Dapat berupa uang kertas atau logam.
7. **Kesepakatan:** Suatu persetujuan yang dibuat oleh dua pihak atau lebih

	<p>untuk melakukan tindakan tertentu, misalnya perjanjian tentang harga atau tukar menukar barang.</p> <p>8. Pembayaran: Proses memberikan uang atau barang sebagai imbalan atas barang atau jasa yang diterima.</p>
Daftar Pustaka	<p><i>Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.</i></p> <p><i>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Bahasa Indonesia: Buku Siswa Kelas IV (Edisi Revisi). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</i></p>

Mengetahui,
Guru Kelas



Qodiran, S.Pd

Metro,

Mahasiswa



Siti Nurgiyanti
NPM. 2201010104

Menyetujui,
Kepala MIN 4 Lampung
Timur



Ahmad Husin, M.Pd.
NIP. 197604232003121005

D. INFORMASI MODUL

Nama Penyusun	SITI NURGIYANTI	Fase/Kelas	B/ KELAS IV
Satuan Pendidikan	MIN 4 LAMPUNG TIMUR	Mata Pelajaran	BAHASA INDONESIA
Alokasi Waktu	4 JP (2 Pertemuan)	Tahun Pelajaran	2025/2026

E. KOMPONEN INTI

Kompetensi Awal	6. Menenal kegiatan bertukar dan membayar dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana cara melakukannya dengan benar. 7. Mengetahui perbedaan antara bertukar dan membayar, serta situasi-situasi yang melibatkan kedua kegiatan tersebut. 8. Memahami pentingnya kegiatan bertukar dan membayar dalam kehidupan sehari-hari. 9. Memahami dan mengenal berbagai contoh situasi bertukar dan membayar melalui cerita bergambar dan teks yang diberikan. 10. Menggunakan keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak untuk mendiskusikan serta menulis mengenai materi tersebut.	
Capaian Pembelajaran	Siswa diharapkan dapat memahami dan menjelaskan konsep barter serta fungsinya dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat dalam menulis dan berbicara, termasuk penulisan nilai uang dengan angka dan huruf. Siswa juga diharapkan dapat berbicara dengan sikap yang sopan dan menggunakan intonasi yang tepat saat menyampaikan pendapat, menyusun teks prosedur dengan jelas dan terstruktur, serta berkolaborasi dalam diskusi kelompok mengenai topik keuangan.	
	Tujuan Pembelajaran	Indikator
	Siswa diharapkan dapat: 2. Siswa dapat menerapkan kaidah penulisan yang tepat saat menuliskan nilai uang, baik dalam bentuk angka maupun	2. Siswa dapat menuliskan nilai uang dengan benar dalam angka dan huruf.

	huruf.	
Profil Pelajar Pancasila	<p>4. Mandiri</p> <p>Siswa dapat melakukan kegiatan bertukar dan membayar dengan mandiri, serta mengambil keputusan yang bijaksana dalam bertransaksi.</p> <p>5. Bernalar Kritis</p> <p>Siswa menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bertukar dan membayar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang bijak dan rasional.</p> <p>6. Kreatif</p> <p>Siswa mengekspresikan pemahamannya dalam bentuk cerita bergambar yang menggambarkan kegiatan bertukar dan membayar.</p>	
Pemahaman Bermakna	<p>Siswa dapat memahami bahwa setiap peristiwa besar dalam kehidupan, seperti kegiatan bertukar dan membayar, memiliki makna mendalam yang mengajarkan kita untuk:</p> <p>3. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi, dan berempati dengan orang lain melalui kegiatan bertukar dan membayar.</p> <p>4. Menyadari bahwa setiap generasi memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi dalam bidang apapun, dengan cara yang bijaksana dan berkelanjutan, misalnya dalam membangun hubungan yang saling menguntungkan dan harmonis antara sesama.</p>	
Pertanyaan Pemantik	<p>3. Bagaimana cara menulis nilai uang dalam bentuk angka dan huruf? Mengapa penulisan yang benar itu penting?</p> <p>4. Jika ada transaksi senilai Rp 150.000, bagaimana kalian menulisnya dengan benar baik dalam angka maupun huruf?</p>	
Sarana-Prasarana	<p>6. Ruang Kelas</p> <p>7. Spidol dan Penghapus</p> <p>8. Papan Tulis atau Papan Smartboard</p> <p>9. Laptop dan Proyektor</p> <p>10. Cerita Bergambar</p>	

Target Peserta Didik	Peserta didik Reguler
Jumlah Siswa	28 Peserta Didik
Assesmen	Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran 3. Asesmen individu 4. Asesmen kelompok
Jenis Asesmen	5. Asesmen Proses 6. Asesmen Tertulis 7. Asesmen Produk 8. Asesmen Unjuk Kerja
Media Pembelajaran	Cerita Bergambar
Metode Pembelajaran	Tatap muka, Ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan tanya jawab.
Materi Pembelajaran	BAB V: Bertukar dan Membayar 2. Menulis Nilai Uang Bentuk Angka Dan Huruf
Sumber Belajar	3. Sumber Utama Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kemendikbudristek (Jakarta: 2021) Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kemendikbudristek (Jakarta: 2021) 4. Sumber Alternatif Guru dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Kegiatan Pembelajaran	Pertemuan 3 & 4 : Menulis Nilai Uang dalam Bentuk Angka dan Huruf Alokasi Waktu : 2 x 75 Menit (150 Menit) Metode : Ceramah Interaktif, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok

Media : Cerita Bergambar, Kartu Gambar, Video Pembelajaran

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- g. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.
- h. Guru mengkondisikan kelas.
- i. Guru mengabsensi kehadiran siswa.
- j. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- k. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.
- l. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

2. Kegiatan Inti (55 menit)

Langkah-langkah Pembelajaran:

- a. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran Menulis Nilai Uang dalam Bentuk Angka dan Huruf.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran.
- c. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.
- d. Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- e. Guru memperkenalkan cerita pada materi menulis nilai uang dalam bentuk angka dan huruf kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.
- f. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita bergambar.
- g. Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.
- h. Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan

	<p>penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.</p> <ul style="list-style-type: none"> i. Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi menulis nilai uang dalam bentuk angka dan huruf. j. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting. k. Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi. l. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan. <p>3. Kegiatan Penutupan (10 menit)</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Guru melakukan evaluasi e. Guru membuat kesimpulan f. Guru menutup pelajaran
Pelaksanaan Assesmen	<p>Sikap</p> <ul style="list-style-type: none"> 3. Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung 4. Mengamati refleksi peserta didik <p>Pengetahuan : Memberikan tugas tertulis, lisan dan tes tertulis</p> <p>Keterampilan : Presentasi, proyek dan portofolio</p>
Remedial dan Pengayaan	<p>3. Remedial</p> <ul style="list-style-type: none"> d. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas. e. Guru memberikan semangat kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas. f. Guru memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok. <p>4. Pengayaan: Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik</p>

	yang telah tuntas capaian pembelajaran.						
Kriteria Penilaian	2. Observasi:						
	No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
			1	2	3	4	
	7.	Siswa Mengikuti Pembelajaran dengan tertib					
	8.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi bertukar dan membayar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar					
	9.	Kesediaan siswa dalam bertanya					
	10.	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru					
	11.	Siswa memperhatikan perintah/arahan dari guru					
	12.	Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran					
	3. Instrumen Penilaian untuk Menulis Nilai Uang dalam Angka dan Huruf						
	No.	Nama Peserta Didik	Mampu Menuliskan Nilai Mata Uang dengan Benar dan Cepat	Mampu Menuliskan Nilai Mata Uang dengan Benar	Mampu Menuliskan Sebagian Nilai Mata Uang dengan Benar	Belum Mampu Menuliskan Nilai Uang dengan Benar	
	4	Sangat Baik					

3	Baik				
2	Cukup				
1	Kurang				

**Penilaian
Profil
Pancasila**

4. Mandiri

Siswa dapat melakukan kegiatan bertukar dan membayar dengan mandiri, serta mengambil keputusan yang bijaksana

dalam

No	Nama Peserta Didik	Nilai Mandiri			
		BB	MB	BSH	BSB
1.					
2.					
3.					
4.					

bertransaksi.

No	Nama Peserta Didik	Nilai Bernalar Kritis			
		BB	MB	BSH	BSB

5. Bernalar Kritis

Siswa menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bertukar dan membayar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang bijak dan rasional.

1.					
2.					
3.					
4.					

6. Kreatif

Siswa mengekspresikan pemahamannya dalam bentuk cerita bergambar yang menggambarkan kegiatan bertukar dan membayar.

No	Nama Peserta Didik	Nilai Kreatif			
		BB	MB	BSH	BSB

Keterangan :

Berilah tanda (√) pada kolom nilai

BSB = Berkembang Sangat Baik (A = 86 – 100)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (B = 71 – 85)

MB = Mulai Berkembang (C = 56 – 70)

BB = Belum Berkembang (D = 0 – 55)

Nilai P3 = (Jumlah skor siswa / Jumlah skor maksimal) X 100

Refleksi Guru

11. Saya menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran.
12. Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.
13. Saya meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.
14. Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.
15. Saya memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai

	<p>dengan kompetensi peserta didik.</p> <p>16. Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.</p> <p>17. Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru ini.</p> <p>18. Saya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran.</p> <p>19. Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.</p> <p>20. Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran Bab V.</p>
Refleksi Peserta didik	<p>5. Materi apa yang sudah kalian pahami?</p> <p>6. Bagian mana yang belum kalian pahami?</p> <p>7. Masihkah ada kesulitan dalam memahami materi?</p> <p>8. Apa yang masih ingin kamu pelajari?</p>
F. LAMPIRAN	
Bahan bacaan guru dan peserta didik	<p>3. Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Lihat Sekitar SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.</p> <p>4. Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.</p>
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	2.

Bahan Ajar



Glosarium

9. **Barter:** Sistem pertukaran barang atau jasa tanpa menggunakan uang. Dalam sistem ini, pihak yang terlibat saling menukarkan barang yang mereka miliki dengan barang yang mereka butuhkan.
10. **Uang:** Alat pembayaran yang diterima secara umum dan digunakan untuk membeli barang atau jasa. Uang dapat berupa uang logam atau kertas yang memiliki nilai tertentu.

	<p>11. Tabungan:</p> <p>12. Uang yang disimpan untuk digunakan di masa depan, biasanya disimpan di bank atau tempat yang aman.</p> <p>13. Bank: Lembaga keuangan yang menerima simpanan, memberikan pinjaman, dan menyediakan berbagai layanan finansial lainnya seperti transfer uang.</p> <p>14. Koperasi: Organisasi yang dimiliki dan dioperasikan oleh anggota untuk memenuhi kebutuhan ekonomi mereka, seperti membeli barang dengan harga lebih murah.</p> <p>15. Rekening: Catatan yang digunakan oleh bank untuk mencatat transaksi keuangan pelanggan, yang dapat digunakan untuk menabung atau transaksi lainnya.</p> <p>16. Mata Uang: Uang yang digunakan oleh suatu negara yang memiliki nilai tertentu, seperti Rupiah di Indonesia. Dapat berupa uang kertas atau logam.</p> <p>17. Kesepakatan: Suatu persetujuan yang dibuat oleh dua pihak atau lebih untuk melakukan tindakan tertentu, misalnya perjanjian tentang harga atau tukar menukar barang.</p> <p>18. Pembayaran: Proses memberikan uang atau barang sebagai imbalan atas barang atau jasa yang diterima.</p>
Pustaka Daftar	<p><i>Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.</i></p> <p><i>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Bahasa Indonesia: Buku Siswa Kelas IV (Edisi Revisi). Pusat Kurikulum dan Perbukuan.</i></p>

Mengetahui,
Guru Kelas


Qodiran, S.Pd

Metro,

Mahasiswa


Siti Nurgiyanti
NPM. 2201010104

Menyetujui,
Kepala MIN 4 Lampung
Timur


Ahmad Husin, M.Pd.
NIP. 197604232003121005

G. INFORMASI MODUL

Nama Penyusun	SITI NURGIYANTI	Fase/Kelas	B/ KELAS IV
Satuan Pendidikan	MIN 4 LAMPUNG TIMUR	Mata Pelajaran	BAHASA INDONESIA
Alokasi Waktu	4 JP (2 Pertemuan)	Tahun Pelajaran	2025/2026

H. KOMPONEN INTI

Kompetensi Awal	11. Mengenal kegiatan bertukar dan membayar dalam kehidupan sehari-hari, serta bagaimana cara melakukannya dengan benar. 12. Mengetahui perbedaan antara bertukar dan membayar, serta situasi-situasi yang melibatkan kedua kegiatan tersebut. 13. Memahami pentingnya kegiatan bertukar dan membayar dalam kehidupan sehari-hari. 14. Memahami dan mengenal berbagai contoh situasi bertukar dan membayar melalui cerita bergambar dan teks yang diberikan. 15. Menggunakan keterampilan berbicara, menulis, membaca, dan menyimak untuk mendiskusikan serta menulis mengenai materi tersebut.	
Capaian Pembelajaran	Siswa diharapkan dapat memahami dan menjelaskan konsep barter serta fungsinya dalam kehidupan sehari-hari, menggunakan kaidah kebahasaan yang tepat dalam menulis dan berbicara, termasuk penulisan nilai uang dengan angka dan huruf. Siswa juga diharapkan dapat berbicara dengan sikap yang sopan dan menggunakan intonasi yang tepat saat menyampaikan pendapat, menyusun teks prosedur dengan jelas dan terstruktur, serta berkolaborasi dalam diskusi kelompok mengenai topik keuangan.	
	Tujuan Pembelajaran	Indikator
	Siswa diharapkan dapat: 3. Siswa dapat menulis teks prosedur yang menjelaskan cara menabung atau melakukan transaksi sederhana dengan	3. Siswa dapat menyusun teks prosedur yang sistematis dan terstruktur.

	jelas.	
Profil Pelajar Pancasila	<p>7. Mandiri</p> <p>Siswa dapat melakukan kegiatan bertukar dan membayar dengan mandiri, serta mengambil keputusan yang bijaksana dalam bertransaksi.</p> <p>8. Bernalar Kritis</p> <p>Siswa menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bertukar dan membayar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang bijak dan rasional.</p> <p>9. Kreatif</p> <p>Siswa mengekspresikan pemahamannya dalam bentuk cerita bergambar yang menggambarkan kegiatan bertukar dan membayar.</p>	
Pemahaman Bermakna	<p>Siswa dapat memahami bahwa setiap peristiwa besar dalam kehidupan, seperti kegiatan bertukar dan membayar, memiliki makna mendalam yang mengajarkan kita untuk:</p> <p>5. Mengembangkan kemampuan berkomunikasi, bernegosiasi, dan berempati dengan orang lain melalui kegiatan bertukar dan membayar.</p> <p>6. Menyadari bahwa setiap generasi memiliki tanggung jawab untuk berkontribusi dalam bidang apapun, dengan cara yang bijaksana dan berkelanjutan, misalnya dalam membangun hubungan yang saling menguntungkan dan harmonis antara sesama.</p>	
Pertanyaan Pemantik	<p>5. Apa yang kalian ketahui tentang menabung? Mengapa menabung itu penting?</p> <p>6. Apa yang dimaksud dengan transaksi? Kalian pernah melakukan transaksi apa saja?</p>	
Sarana-Prasarana	<p>11. Ruang Kelas</p> <p>12. Spidol dan Penghapus</p> <p>13. Papan Tulis atau Papan Smartboard</p> <p>14. Cerita Bergambar</p> <p>15. Laptop dan Proyektor</p>	
Target Peserta	Peserta didik Reguler	

Didik	
Jumlah Siswa	28 Peserta Didik
Assesmen	Guru menilai ketercapaian tujuan pembelajaran 5. Assesmen individu 6. Assesmen kelompok
Jenis Assesmen	9. Asesmen Proses 10. Asesmen Tertulis 11. Asesmen Produk 12. Asesmen Unjuk Kerja
Media Pembelajaran	Cerita Bergambar
Metode Pembelajaran	Tatap muka, Ceramah interaktif, diskusi kelompok, dan tanya jawab.
Materi Pembelajaran	BAB V: Bertukar dan Membayar 3. Membuat Teks Prosedur Cara Menabung Dan Transaksi
Sumber Belajar	5. Sumber Utama Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kemendikbudristek (Jakarta: 2021) Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kemendikbudristek (Jakarta: 2021) 6. Sumber Alternatif Guru dapat menggunakan alternatif sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar dan disesuaikan dengan tema yang sedang dibahas.
Kegiatan Pembelajaran	Pertemuan 5&6 : Membuat Teks Prosedur Cara Menabung dan Transaksi Alokasi Waktu: 2 x 35 Menit (70 Menit) Metode : Ceramah Interaktif, Tanya Jawab, Diskusi Kelompok Media : Cerita Bergambar, Kartu Gambar

1. Kegiatan Pendahuluan (10 menit)

- m. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.
- n. Guru mengkondisikan kelas.
- o. Guru mengabsensi kehadiran siswa.
- p. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa.
- q. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.
- r. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.

2. Kegiatan Inti (55 menit)

Langkah-langkah Pembelajaran:

- a. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran Membuat Teks Prosedur Cara Menabung dan Transaksi.
- b. Siswa memperhatikan penjelasan dari guru tentang materi pembelajaran.
- c. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.
- d. Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran
- e. Guru memperkenalkan cerita pada materi membuat teks prosedur cara menabung dan transaksi kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.
- f. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita bergambar.
- g. Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.
- h. Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.
- i. Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi yang sama.

	<p>j. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting.</p> <p>k. Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi.</p> <p>l. Guru dan siswa melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.</p> <p>3. Kegiatan Penutupan (10 menit)</p> <p>g. Guru melakukan evaluasi</p> <p>h. Guru membuat kesimpulan</p> <p>i. Guru menutup pelajaran</p>											
<p>Pelaksanaan Asesmen</p>	<p>Sikap</p> <p>5. Melakukan observasi selama kegiatan berlangsung dan menuliskannya pada jurnal, baik positif maupun negative.</p> <p>6. Mengamati refleksi peserta didik</p> <p>Pengetahuan : Memberikan tugas tertulis, lisan dan tes tertulis</p> <p>Keterampilan : Presentasi, proyek dan portofolio</p>											
<p>Remedial dan Pengayaan</p>	<p>5. Remedial</p> <p>g. Remedial dapat diberikan kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas.</p> <p>h. Guru memberikan semangat kepada peserta didik yang capaian pembelajarannya belum tuntas.</p> <p>i. Guru memberikan tugas bagi peserta didik yang belum tuntas dalam bentuk pembelajaran ulang, bimbingan perorangan, belajar kelompok.</p> <p>6. Pengayaan: Pengayaan diberikan untuk menambah wawasan peserta didik yang telah tuntas capaian pembelajaran.</p>											
<p>Kriteria Penilaian</p>	<p>4. Observasi:</p> <table> <tr> <th rowspan="2">No</th> <th rowspan="2">Aspek yang Diamati</th> <th colspan="4">Skor</th> <th rowspan="2">Ket</th> </tr> <tr> <th>1</th> <th>2</th> <th>3</th> <th>4</th> </tr> </table>	No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket	1	2	3	4
No	Aspek yang Diamati			Skor					Ket			
		1	2	3	4							

13.	Siswa Mengikuti Pembelajaran dengan tertib					
14.	Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi bertukar dan membayar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar					
15.	Kesediaan siswa dalam bertanya					
16.	Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru					
17.	Siswa memperhatikan perintah/arahan dari guru					
18.	Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran					

5. Instrumen Penilaian untuk Menulis Prosedur Sederhana

No.	Nama Peserta Didik	Mampu Menulis Teks Prosedur dengan Urutan yang Benar dalam Kalimat yang Jelas dan Mudah Dipahami	Mampu Menulis Teks Prosedur dengan Urutan Benar	Mampu Menulis Teks Prosedur dengan Sebagian Urutan Benar	Belum Mampu Menulis Teks Prosedur
4	Sangat Baik				
3	Baik				
2	Cukup				
1	Kurang				

Penilaian Profil Pancasila	<div>7. Mandiri</div> <p>Siswa dapat melakukan kegiatan bertukar dan membayar dengan mandiri, serta mengambil keputusan yang bijaksana dalam</p> <table><tr><th rowspan="2">No</th><th rowspan="2">Nama Peserta Didik</th><th colspan="4">Nilai Mandiri</th></tr><tr><th>BB</th><th>MB</th><th>BSH</th><th>BSB</th></tr><tr><td>1.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>2.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>3.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>4.</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table> <table><tr><th>No</th><th>Nama Peserta Didik</th><th>Nilai Bernalar Kritis</th></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table> <p>bertransaksi.</p> <div>8. Bernalar Kritis</div> <p>Siswa menganalisis nilai-nilai yang terkandung dalam kegiatan bertukar dan membayar, serta menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari dengan cara yang bijak dan rasional.</p>	No	Nama Peserta Didik	Nilai Mandiri				BB	MB	BSH	BSB	1.						2.						3.						4.						No	Nama Peserta Didik	Nilai Bernalar Kritis			
No	Nama Peserta Didik			Nilai Mandiri																																					
		BB	MB	BSH	BSB																																				
1.																																									
2.																																									
3.																																									
4.																																									
No	Nama Peserta Didik	Nilai Bernalar Kritis																																							

		BB	MB	BSH	BSB
1.					
2.					
3.					
4.					

9. Kreatif

Siswa mengekspresikan pemahamannya dalam bentuk cerita bergambar yang menggambarkan kegiatan bertukar dan membayar.

No	Nama Peserta Didik	Nilai Kreatif			
		BB	MB	BSH	BSB

Keterangan :

Berilah tanda (√) pada kolom nilai

BSB = Berkembang Sangat Baik (A = 86 – 100)

BSH = Berkembang Sesuai Harapan (B = 71 – 85)

MB = Mulai Berkembang (C = 56 – 70)

BB = Belum Berkembang (D = 0 – 55)

Nilai P3 = (Jumlah skor siswa / Jumlah skor maksimal) X 100

Refleksi Guru

21. Saya menyiapkan media dan alat peraga sebelum memulai pembelajaran.
22. Saya melakukan kegiatan pendahuluan dan mengajak peserta didik berdiskusi, membuat prediksi terhadap tema yang akan dibahas.
23. Saya meminta peserta didik mengamati gambar sampul cerita sebelum membacakan isi cerita.
24. Saya membahas tanggapan seluruh peserta didik dalam kegiatan berdiskusi.

	<p>25. Saya memberikan alternatif kegiatan pendampingan dan pengayaan sesuai dengan kompetensi peserta didik.</p> <p>26. Saya memperhatikan reaksi peserta didik dan menyesuaikan strategi pembelajaran dengan rentang perhatian dan minat peserta didik.</p> <p>27. Saya memilih dan menggunakan media dan alat peraga pembelajaran yang relevan di luar yang disarankan Buku Guru ini.</p> <p>28. Saya memanfaatkan alat peraga dalam pembelajaran.</p> <p>29. Saya mengumpulkan hasil pekerjaan peserta didik sebagai asesmen formatif peserta didik.</p> <p>30. Saya mengajak peserta didik melakukan refleksi pemahaman dan keterampilan mereka pada akhir pembelajaran Bab V.</p>
Refleksi Peserta didik	<p>9. Materi apa yang sudah kalian fahami?</p> <p>10. Bagian mana yang belum kalian fahami?</p> <p>11. Masihkah ada kesulitan dalam memahami materi?</p> <p>12. Apa yang masih ingin kamu pelajari?</p>
I. LAMPIRAN	
Bahan bacaan guru dan peserta didik	<p>5. Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia Lihat Sekitar SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.</p> <p>6. Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, Dan Teknologi Republik Indonesia, 2021.</p>
Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD)	3.

Bahan Ajar



Glosarium

19. **Barter:** Sistem pertukaran barang atau jasa tanpa menggunakan uang. Dalam sistem ini, pihak yang terlibat saling menukarkan barang yang mereka miliki dengan barang yang mereka butuhkan.
20. **Uang:** Alat pembayaran yang diterima secara umum dan digunakan untuk membeli barang atau jasa. Uang dapat berupa uang logam atau kertas yang memiliki nilai tertentu.

	<p>21. Tabungan: Uang yang disimpan untuk digunakan di masa depan, biasanya disimpan di bank atau tempat yang aman.</p> <p>22. Bank: Lembaga keuangan yang menerima simpanan, memberikan pinjaman, dan menyediakan berbagai layanan finansial lainnya seperti transfer uang.</p> <p>23. Koperasi: Organisasi yang dimiliki dan dioperasikan oleh anggota untuk memenuhi kebutuhan ekonomi mereka, seperti membeli barang dengan harga lebih murah.</p> <p>24. Rekening: Catatan yang digunakan oleh bank untuk mencatat transaksi keuangan pelanggan, yang dapat digunakan untuk menabung atau transaksi lainnya.</p> <p>25. Mata Uang: Uang yang digunakan oleh suatu negara yang memiliki nilai tertentu, seperti Rupiah di Indonesia. Dapat berupa uang kertas atau logam.</p> <p>26. Kesepakatan: Suatu persetujuan yang dibuat oleh dua pihak atau lebih untuk melakukan tindakan tertentu, misalnya perjanjian tentang harga atau tukar menukar barang.</p> <p>27. Pembayaran: Proses memberikan uang atau barang sebagai imbalan atas barang atau jasa yang diterima.</p>
Daftar Pustaka	<p>Nukman, E. Y., & Setyowati, C. E. (2021). Buku Panduan Guru Bahasa Indonesia: Lihat Sekitar untuk SD Kelas IV. <i>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia</i>.</p> <p>Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2021). Bahasa Indonesia: Buku Siswa Kelas IV (Edisi Revisi). <i>Pusat Kurikulum dan Perbukuan</i>.</p>

Mengetahui,
Guru Kelas


Qodiran, S.Pd

Metro,

Mahasiswa


Siti Nurgiyanti
NPM. 2201010104

Menyetujui,
Kepala MIN 4 Lampung
Timur


Ahmad Husin, M.Pd.
NIP. 197604232003121005

SOAL ESSAYY

1. Apa yang dimaksud dengan barter?
2. Tuliskan 3 aturan dalam penulisan nilai uang dengan angka?
3. Pernahkah kalian melakukan barter atau melihat orang melakukan barter? Jika ya, barang apa yang saling dipertukarkan?
4. Tuliskan langkah langkah tentang cara membeli minuman di kantin!
5. Tuliskan dengan angka “sepuluh ribu lima ratus rupiah”!
6. Beri contoh barter di rumah/di sekolah (barter makanan:misalnya siswa membawa bekal dua jenis snack, lalu menukar dengan teman yang mau.)Tuliskan contohnya!
7. Tuliskan dengan huruf “Rp. 155.000 dan Rp. 256.000”!
8. Contoh Cerita:

Hari ini, Beni pergi ke bank bersama ibunya.

Beni ingin menabung uang Rp10.000.

- Beni dan ibunya masuk ke bank lalu ambil nomor antrian (antrian menabung).
- Setelah dipanggil, petugas memberi Beni formulir setoran dan Beni mengisi nama.
- Beni menyerahkan uang Rp10.000 ke petugas kasir.
- Petugas menghitung uangnya dan memasukkan ke tabungan Beni.
- Petugas lalu menuliskan jumlah tabungan dan tanggalnya di buku tabungan.
- Beni menerima buku tabungan dan melihat tulisan: Tabungan Beni bertambah Rp10.000.

Jadi tuliskan langkah langkah manual menabung di bank sesuai dengan cerita diatas!

9. Pahami soal cerita dibawah ini!

Rani pergi ke pasar. Pertama, Rani ingin membeli apel. Rani punya pisang, tapi penjual apel tidak mau pisang karena dia butuh beras. Akhirnya Rani mencari penjual lain yang mau menukar pisangnya dengan beras, lalu menukar beras itu dengan apel. Prosesnya jadi agak lama. Hari berikutnya, Rani ingin membeli apel lagi. Penjual apel memberi harga Rp2.000. Rani tinggal bayar pakai uang dan apel langsung diberikan.

Menurutmu, barter lebih mudah atau lebih sulit daripada memakai uang? Jelaskan alasanmu!

10. Tuliskan dengan huruf “Rp. 167.000 dan Rp. 380.000”!

RUBRIK PENILAIAN

Isi Jawaban	Jawaban sangat lengkap dan jelas, mencakup semua aspek yang	Jawaban cukup jelas, mencakup sebagian besar aspek, tetapi kurang detail	Jawaban tidak lengkap, mencakup beberapa aspek, tetapi banyak	Jawaban sangat minim atau tidak relevan dengan
-------------	---	--	---	--

	diharapkan dengan contoh yang relevan.	atau contoh.	kekurangan.	pertanyaan.
Pemahaman Konsep	Menunjukkan pemahaman yang mendalam terhadap konsep barter dan uang, serta prosedur transaksi.	Menunjukkan pemahaman yang baik terhadap konsep, dengan beberapa kesalahan minor.	Menunjukkan pemahaman dasar, tetapi masih banyak salah paham.	Tidak menunjukkan pemahaman terhadap konsep yang diujikan.
Kaidah Kebahasaan	Semua kalimat jelas, terstruktur dengan baik, dan menggunakan kaidah bahasa yang tepat.	Mayoritas kalimat jelas, tetapi masih ada beberapa kesalahan yang tidak mengganggu pemahaman.	Beberapa kalimat sulit dipahami, banyak kesalahan bahasa yang mengganggu pemahaman.	Banyak kesalahan kebahasaan yang membuat jawaban sulit dipahami.
Kejelasan dan Keteraturan	Jawaban terorganisir dengan sangat baik, memudahkan pembaca mengikuti pemikiran.	Jawaban terorganisir dengan baik, tetapi ada beberapa bagian yang kurang jelas.	Jawaban kurang teratur, menyulitkan pemahaman alur pemikiran.	Jawaban kacau dan tidak teratur, sulit diikuti.

Sistem Penskoran

Total Skor Maksimal: 100 poin (10 poin untuk setiap pertanyaan, dengan 4 kriteria penilaian)

Penilaian Total

- Jumlahkan Skor dari Setiap Kriteria untuk setiap soal.
- Skor Total dihitung sebagai berikut:

Skor Total = Skor Isi + Skor Pemahaman + Skor Kebahasaan + Skor Keteraturan

Kategori Skor dan Penilaian

Total skor	Kategori	Interpretasi
91 - 100	Sangat memuaskan	Siswa menunjukkan pemahaman yang sangat baik dan jelas.
81 - 90	Memuaskan	Siswa menunjukkan pemahaman yang baik dengan beberapa kekurangan.
75 - 80	Cukup	Siswa menunjukkan pemahaman dasar tetapi banyak kesalahan.
51 - 74	Kurang	Siswa tidak menunjukkan pemahaman yang memadai dari konsep.
0 - 50	Sangat kurang	Siswa tidak dapat menjawab atau jawaban tidak relevan.

Metro, 02 Januari 2026

Mengetahui
Dosen Pembimbing



Firma Andrian, M.Pd
NIP.199307022023212029



Siti Nurgiyanti
NPM. 2201032022

ALAT PENGUMPUL DATA (APD)

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR

A. Observasi

Lembar Observasi Guru dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 07 Mei 2026

Siklus/Pertemuan : I/1

Petunjuk pengisian beri tanda ceklis (√) pada setiap kegiatan yang guru laksanakan.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	a. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.			√		
	b. Guru mengkondisikan kelas.			√		
	c. Guru mengabsensi kehadiran siswa.			√		
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa			√		
	e. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.		√			
	f. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.		√			
2.	Kegiatan Inti					

	h. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.		√			
	i. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.		√			
	j. Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran		√			
	k. Guru memperkenalkan cerita pada materi bertukar dan membayar kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.		√			
	l. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita bergambar.			√		
	m. Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.		√			
	n. Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.			√		
	o. Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi yang sama.		√			
	p. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting.			√		
	q. Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi.				√	
	r. Guru melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.			√		
3.	Kegiatan Penutup					
	d. Guru melakukan Evaluasi			√		
	e. Guru mebuat kesimpulan			√		

	f. Guru menutup pembelajaran			√		
Jumlah Skor		53				
Persentase		66.25%				

Keterangan:

Berilah tanda (√) pada kolom skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Lembar Observasi Guru dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Sabtu, 09 Mei 2026

Siklus/Pertemuan : I/2

Petunjuk pengisian beri tanda ceklis (✓) pada setiap kegiatan yang guru laksanakan.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	a. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.			✓		
	b. Guru mengkondisikan kelas.			✓		
	c. Guru mengabsensi kehadiran siswa.			✓		
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa			✓		
	e. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.			✓		
	f. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.		✓			
2.	Kegiatan Inti					
	a. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.			✓		
	b. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.			✓		
	c. Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran		✓			
	d. Guru memperkenalkan cerita pada materi bertukar dan membayar kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.		✓			
	e. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita bergambar.			✓		

	f. Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.			√		
	g. Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.			√		
	h. Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi yang sama.			√		
	i. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting.			√		
	j. Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi.				√	
	k. Guru melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.			√		
3.	Kegiatan Penutup					
	a. Guru melakukan Evaluasi			√		
	b. Guru mebuat kesimpulan			√		
	c. Guru menutup pembelajaran			√		
Jumlah Skor		58				
Persentase		72.5%				

Keterangan:

Berilah tanda (√) pada kolom skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Lembar Observasi Guru dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Rabu, 13 Mei 2026

Siklus/Pertemuan : I/3

Petunjuk pengisian beri tanda ceklis (√) pada setiap kegiatan yang guru laksanakan.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	a. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.				√	
	b. Guru mengkondisikan kelas.				√	
	c. Guru mengabsensi kehadiran siswa.				√	
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa			√		
	e. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.				√	
	f. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.			√		
2.	Kegiatan Inti					
	a. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.			√		
	b. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.			√		
	c. Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran			√		
	d. Guru memperkenalkan cerita pada materi bertukar dan membayar kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.		√			
	e. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa			√		

	pertanyaan terkait cerita bergambar.					
	f. Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.			√		
	g. Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.			√		
	h. Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi yang sama.			√		
	i. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting.				√	
	j. Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi.				√	
	k. Guru melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.			√		
3.	Kegiatan Penutup					
	a. Guru melakukan Evaluasi			√		
	b. Guru mebuat kesimpulan			√		
	c. Guru menutup pembelajaran				√	
Jumlah Skor		66				
Persentase		82.5%				

Keterangan:

Berilah tanda (√) pada kolom skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Lembar Observasi Guru dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Rabu, 20 Mei 2026

Siklus/Pertemuan : II/1

Petunjuk pengisian beri tanda ceklis (√) pada setiap kegiatan yang guru laksanakan.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	a. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.				√	
	b. Guru mengkondisikan kelas.				√	
	c. Guru mengabsensi kehadiran siswa.				√	
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa				√	
	e. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.				√	
	f. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.			√		
2.	Kegiatan Inti					
	a. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.				√	
	b. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.				√	
	c. Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran			√		
	d. Guru memperkenalkan cerita pada materi bertukar dan membayar kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.			√		
	e. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa				√	

	pertanyaan terkait cerita bergambar.					
	f. Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.			√		
	g. Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.			√		
	h. Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi yang sama.			√		
	i. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting.				√	
	j. Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi.				√	
	k. Guru melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.			√		
3.	Kegiatan Penutup					
	a. Guru melakukan Evaluasi			√		
	b. Guru mebuat kesimpulan				√	
	c. Guru menutup pembelajaran				√	
Jumlah Skor		72				
Persentase		90%				

Keterangan:

Berilah tanda (√) pada kolom skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Lembar Observasi Guru dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Kamis, 21 Mei 2026

Siklus/Pertemuan : II/2

Petunjuk pengisian beri tanda ceklis (√) pada setiap kegiatan yang guru laksanakan.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	a. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.				√	
	b. Guru mengkondisikan kelas.				√	
	c. Guru mengabsensi kehadiran siswa.				√	
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa				√	
	e. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.				√	
	f. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.				√	
2.	Kegiatan Inti					
	a. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.				√	
	b. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.				√	
	c. Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran				√	
	d. Guru memperkenalkan cerita pada materi bertukar dan membayar kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.			√		
	e. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa				√	

	pertanyaan terkait cerita bergambar.					
	f. Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.			√		
	g. Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.			√		
	h. Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi yang sama.			√		
	i. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting.				√	
	j. Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi.				√	
	k. Guru melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.			√		
3.	Kegiatan Penutup					
	a. Guru melakukan Evaluasi				√	
	b. Guru mebuat kesimpulan				√	
	c. Guru menutup pembelajaran				√	
Jumlah Skor		75				
Persentase		93.75%				

Keterangan:

Berilah tanda (√) pada kolom skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Lembar Observasi Guru dengan menggunakan Media Pembelajaran Berbasis Cerita Bergambar

Kelas/Semester : IV/2

Hari/Tanggal : Sabtu, 23 Mei 2026

Siklus/Pertemuan : II/3

Petunjuk pengisian beri tanda ceklis (√) pada setiap kegiatan yang guru laksanakan.

No	Aspek yang Diamati	Skor				Ket
		1	2	3	4	
1.	Pendahuluan					
	a. Guru mengucapkan salam pembuka dan berdoa bersama siswa.				√	
	b. Guru mengkondisikan kelas.				√	
	c. Guru mengabsensi kehadiran siswa.				√	
	d. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran kepada siswa				√	
	e. Guru memberikan apersepsi dan motivasi yang orientasinya pada pemecahan masalah.				√	
	f. Guru mengajak siswa untuk bernyanyi bersama untuk membangkitkan semangat siswa untuk belajar.				√	
2.	Kegiatan Inti					
	a. Guru menjelaskan tentang materi pembelajaran.				√	
	b. Guru memilih cerita yang sesuai dengan materi pelajaran dan menarik bagi minat siswa.				√	
	c. Guru menyiapkan gambar-gambar yang akan digunakan dalam proses pembelajaran				√	
	d. Guru memperkenalkan cerita pada materi bertukar dan membayar kepada siswa. Mengajak siswa untuk berdiskusi mengenai pengetahuan mereka tentang materi tersebut.				√	
	e. Guru dapat merangsang diskusi dengan memberikan beberapa pertanyaan terkait cerita				√	

	bergambar.					
	f. Guru membacakan cerita secara langsung atau gunakan media digital untuk menampilkan gambar dan teks.			√		
	g. Setelah selesai membaca, guru mengajak siswa untuk diskusi mengenai elemen-elemen penting dalam cerita, seperti tokoh, konflik, dan penyelesaian, untuk memperdalam pemahaman siswa.			√		
	h. Guru mengajak siswa untuk menggambar atau membuat cerita mereka sendiri yang berkaitan dengan materi yang sama.			√		
	i. Guru melakukan penilaian terhadap pemahaman siswa melalui kuis, diskusi, atau presentasi. Dengan menerapkan penggunaan buku cerita bergambar dalam pembelajaran, siswa dapat mengembangkan berbagai keterampilan penting.				√	
	j. Guru memberikan umpan balik untuk membantu siswa lebih memahami materi.				√	
	k. Guru melakukan tanya jawab terhadap pembelajaran yang dilaksanakan.				√	
3.	Kegiatan Penutup					
	a. Guru melakukan Evaluasi				√	
	b. Guru mebuat kesimpulan				√	
	c. Guru menutup pembelajaran				√	
Jumlah Skor		77				
Persentase		96.25%				

Keterangan:

Berilah tanda (√) pada kolom skor

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Observasi siswa Siklus 1 pertemuan 1 *Pretest*

No.	Nama	Indikator						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	Skor
1.	Adn	1	2	1	1	1	1	7
2.	Ahm A.	1	1	2	1	1	2	8
3.	Ahm H.	1	1	1	1	1	1	6
4.	Ar	2	2	1	1	1	2	9
5.	Au	1	2	1	1	1	1	7
6.	Dan	3	3	3	3	4	3	19
7.	Dav	1	2	1	1	1	2	8
8.	Din	1	1	1	1	1	2	7
9.	Far	2	2	1	1	1	2	9
10.	Fel	2	2	1	1	1	2	9
11.	Gy	2	1	1	1	1	2	8
12.	Ic	2	2	2	1	1	1	9
13.	In	2	1	1	1	1	1	7
14.	Kha	2	2	2	1	1	2	10
15.	Kho	2	2	1	1	1	2	9
16.	Kin	2	2	2	1	1	2	10
17.	M. F	2	2	1	1	1	2	9
18.	Min	2	1	1	1	1	1	7
19.	M. Al	1	2	1	1	1	1	7
20.	M. Az	4	3	3	3	3	3	19
21.	Ni	2	2	2	1	1	2	10
22.	Ri	2	2	2	1	1	2	10

23.	R P.	2	2	2	1	1	2	10
24.	R S.	2	2	1	1	1	2	9
25.	Shaf	1	2	1	1	1	1	7
26.	Shak	2	2	2	1	1	2	10
27.	Ya	1	2	1	1	1	1	7
28.	Zu	2	2	2	1	1	2	10
Jumlah		50	52	41	32	33	49	257
Persentase		44,64%	46,43%	36,61%	28,57%	29,46%	43,75%	38,24%

Aspek yang diamati:

1. Siswa Mengikuti Pembelajaran dengan tertib
2. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi bertukar dan membayar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar
3. Kesiadaan siswa dalam bertanya
4. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
5. Siswa melaksanakan perintah/arahan dari guru
6. Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran

Keterangan:

Berilah skor pada kolom

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Observasi siswa Siklus 1 pertemuan 3 *Posttest*

No.	Nama	Indikator						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	Skor
1.	Ad	2	2	2	1	1	2	10
2.	Ahm A.	2	2	2	1	2	2	11
3.	Ahm H.	2	2	1	1	2	2	10
4.	Ar	2	2	2	1	2	2	11
5.	Au	2	2	1	2	1	1	9
6.	Dan	4	3	3	3	4	3	20
7.	Dav	2	2	2	1	1	2	10
8.	Din	2	2	2	1	1	2	10
9.	Far	3	2	2	1	2	2	12
10.	Fel	2	2	2	2	1	2	11
11.	Gy	3	2	2	1	1	2	11
12.	Ic	2	2	2	1	2	2	11
13.	In	2	2	2	1	1	2	10
14.	Kha	3	2	2	2	2	2	13
15.	Kho	2	3	2	2	1	2	12
16.	Kin	2	2	2	2	2	2	12
17.	M. F	2	2	2	2	2	2	12
18.	Min	2	2	2	1	1	2	10
19.	M. Al	2	2	2	1	1	2	10
20.	M. Az	4	4	3	3	3	4	21
21.	Ni	3	2	2	2	2	2	13
22.	R	3	2	2	2	1	2	12

23.	R P.	3	2	2	1	2	2	12
24.	R S.	3	2	2	2	2	2	13
25.	Shaf	3	2	2	2	1	2	12
26.	Shak	3	3	2	2	2	2	14
27.	Ya	2	2	2	1	1	2	10
28.	Zu	3	2	2	2	2	2	13
Jumlah		70	61	56	44	46	58	335
Persentase		62.50%	54.46%	50.00%	39.29%	41.07%	51.79%	49.85%

Aspek yang diamati:

1. Siswa Mengikuti Pembelajaran dengan tertib
2. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi bertukar dan membayar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar
3. Kesiadaan siswa dalam bertanya
4. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
5. Siswa melaksanakan perintah/arahan dari guru
6. Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran

Keterangan:

Berilah skor pada kolom

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1= Kurang

Observasi siswa Siklus II pertemuan 1 *Pretest*

No.	Nama	Indikator						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	Skor
1.	Adn	3	3	2	2	2	2	12
2.	Ahm A.	3	3	2	2	2	2	12
3.	Ahm H.	3	2	2	2	2	2	11
4.	Ar	3	3	2	2	2	2	12
5.	Au	3	2	2	2	2	2	11
6.	Dan	4	3	3	3	4	4	21
7.	Dav	3	2	2	2	2	3	14
8.	Din	3	3	2	2	2	2	12
9.	Far	3	3	2	2	2	2	12
10.	Fel	3	2	2	2	2	3	14
11.	Gy	3	3	2	2	2	3	15
12.	Ic	3	2	2	2	2	3	14
13.	In	3	3	2	2	2	3	15
14.	Kha	3	2	2	2	2	3	14
15.	Kho	3	3	2	2	2	3	15
16.	Kin	3	3	2	2	2	3	15
17.	M. F	3	3	2	2	2	2	12
18.	Min	3	2	2	2	2	2	11
19.	M. A	3	2	2	2	2	3	14
20.	M. Az	4	4	4	3	3	4	22
21.	Ni	3	3	2	2	2	3	15
22.	R	3	2	2	2	2	3	14

23.	R P.	3	3	2	2	2	2	12
24.	R S.	3	3	2	2	2	3	14
25.	Shafi	3	2	2	2	2	2	11
26.	Shak	3	3	2	2	2	3	15
27.	Ya	3	2	2	1	1	3	12
28.	Zu	3	3	2	2	2	3	15
Jumlah		86	74	59	57	58	75	387
Persentase		76.79%	66.07%	52.68%	50.89%	51.79%	66.96%	57.59%

Aspek yang diamati:

1. Siswa Mengikuti Pembelajaran dengan tertib
2. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi bertukar dan membayar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar
3. Kesiadaan siswa dalam bertanya
4. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
5. Siswa melaksanakan perintah/arahan dari guru
6. Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran

Keterangan:

Berilah skor pada kolom

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1 = Kurang

Berdasarkan hasil observasi aktivitas siswa pada Siklus II Pertemuan 1, diperoleh data bahwa aktivitas siswa selama proses pembelajaran mulai menunjukkan peningkatan dibandingkan siklus sebelumnya Hasil rekapitulasi skor observasi menunjukkan bahwa jumlah skor keseluruhan aktivitas siswa adalah 387 dari skor maksimal 672. Dengan demikian, diperoleh persentase aktivitas siswa sebesar 57,6%.

Observasi siswa Siklus II pertemuan 3

No.	Nama	Indikator						Jumlah
		1	2	3	4	5	6	Skor
1.	Adn	4	4	3	3	3	4	21
2.	Ahm A.	4	4	3	3	3	4	21
3.	Ahm H.	4	4	3	3	3	4	21
4.	Ar	4	4	3	3	3	4	21
5.	Au	4	3	3	3	3	4	20
6.	Dan	4	4	4	4	4	4	24
7.	Dav	4	4	3	3	3	4	21
8.	Din	4	4	3	3	3	4	21
9.	Far	4	4	3	3	3	4	21
10.	Fel	4	4	3	3	3	4	21
11.	Gy	4	4	3	3	4	4	22
12.	Ic	4	3	3	3	3	4	20
13.	In	4	3	3	3	3	4	20
14.	Kha	4	4	3	3	3	4	21
15.	Kho	4	4	3	3	3	4	21
16.	Kin	4	4	3	3	4	4	22
17.	M. F	4	4	3	3	3	4	21
18.	Min	4	4	3	3	3	4	21
19.	M. A	4	4	3	3	3	4	21
20.	M. Az	4	4	4	4	4	4	24
21.	Ni	4	4	3	3	4	4	22
22.	R	4	4	3	3	4	4	22

23.	R P	4	4	3	3	4	4	22
24.	R S.	4	4	3	3	4	4	22
25.	Shaf	4	4	3	3	3	4	21
26.	Shak	4	4	3	3	3	4	21
27.	Ya	4	4	3	3	3	4	21
28.	Zu	4	4	3	3	3	4	21
Jumlah		112	107	87	87	95	112	600
Persentase		100%	95.54%	77.68%	77.68%	84.82%	100%	89.29%

Aspek yang diamati:

1. Siswa Mengikuti Pembelajaran dengan tertib
2. Siswa memperhatikan penjelasan guru tentang materi bertukar dan membayar dengan penggunaan media pembelajaran berbasis cerita bergambar
3. Kesiadaan siswa dalam bertanya
4. Siswa menjawab pertanyaan yang diberikan oleh guru
5. Siswa melaksanakan perintah/arahan dari guru
6. Siswa dapat menyimpulkan pembelajaran

Keterangan:

Berilah skor pada kolom

4 = Sangat Baik

3 = Baik

2 = Cukup

1= Kurang

Nilai pretest pertemuan 1 siklus I

no	Nama	Skor Awal Pertemuan Pertama	Kriteria	
			Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Adnan	50		√
2.	Ahmad A.	55		√
3.	Ahmad H.	40		√
4.	Arifin	60		√
5.	Aulia	50		√
6.	Danis	80	√	
7.	Davina	55		√
8.	Dinda	50		√
9.	Farrel	60		√
10.	Felysha	60		√
11.	Gyan	55		√
12.	Icha	65		√
13.	Indah	50		√
14.	Khayla	75	√	
15.	Khoirunnisak	60		√
16.	Kinzia	75	√	
17.	M. Faiz	60		√
18.	Minanur	50		√
19.	M. Ali	55		√
20.	M. Azmi	80	√	
21.	Niara	65		√
22.	Rizkia	75	√	

23.	Rizky P.	70		√
24.	Rizky S.	65		√
25.	Shafidzan	50		√
26.	Shakila	70		√
27.	Yaafi	55		√
28.	Zulfi	75	√	
	Jumlah	1.710	6	22
	Rata-Rata	60		
	Persentase	61.07%	21.43%	78.57%

Hasil Belajar Pertemuan 3 Siklus I

no	Nama	Skor Awal Pertemuan Pertama	Pertemuan 2	Pertemuan 3	Kriteria	
					Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Adnan	50	55	75	√	
2.	Ahmad A.	55	50	60		√
3.	Ahmad H.	40	50	60		√
4.	Arifin	60	60	65		√
5.	Aulia	50	55	60		√
6.	Danis	80	85	85	√	
7.	Davina	55	55	60		√
8.	Dinda	50	60	75	√	
9.	Farrel	60	60	65		√
10.	Felysha	60	60	65		√
11.	Gyan	55	50	65		√
12.	Icha	65	70	75	√	
13.	Indah	50	55	60		√
14.	Khayla	75	75	80	√	
15.	Khoirunnisak	60	60	65		√
16.	Kinzia	75	80	85	√	
17.	M. Faiz	60	65	75	√	√
18.	Minanur	50	55	60		√
19.	M. Ali	55	60	65		√
20.	M. Azmi	80	80	85	√	
21.	Niara	65	65	70		√

22.	Rizkia	75	80	80	√	
23.	Rizky P.	70	75	80	√	
24.	Rizky S.	65	65	70		√
25.	Shafidzan	50	60	65		√
26.	Shakila	70	75	80	√	
27.	Yaafi	55	55	60		√
28.	Zulfi	75	75	80	√	
	Jumlah	1.710	1.785	1.970	12	16
	Rata-Rata	60	63	70		
	Persentase	61.07%	63.75%	70,36%	42,86%	57,14%

Hasil belajar pertemuan 1 siklus II

no	Nama	Skor Awal Pertemuan Pertama	Pertemuan 1	Kriteria	
				Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Adnan	50	75	√	
2.	Ahmad A.	55	70		√
3.	Ahmad H.	40	70		√
4.	Arifin	60	70		√
5.	Aulia	50	70		√
6.	Danis	80	88	√	
7.	Davina	55	70		√
8.	Dinda	50	80	√	
9.	Farrel	60	70		√
10.	Felysha	60	75	√	
11.	Gyan	55	72		√
12.	Icha	65	80	√	
13.	Indah	50	70		√
14.	Khayla	75	85	√	
15.	Khoirunnisak	60	70		√
16.	Kinzia	75	88	√	
17.	M. Faiz	60	80	√	
18	Minanur	50	70		√
19.	M. Ali	55	72		√
20.	M. Azmi	80	88	√	
21.	Niara	65	75	√	
22.	Rizkia	75	80	√	

23.	Rizky P.	70	80	√	
24.	Rizky S.	65	75	√	
25.	Shafidzan	50	75	√	
26.	Shakila	70	85	√	
27.	Yaafi	55	75	√	
28.	Zulfi	75	80	√	
	Jumlah	1.710	2.138	17	11
	Rata-Rata	60	76		
	Persentase	61.07%	76.36%	60.71%	39.29%

Hasil belajar pertemuan 3 siklus II

no	Nama	Skor Awal	Pertemuan 1	Peretemuan 2	Pertemuan 3	Kriteria	
						Tuntas	Tidak Tuntas
1.	Adnan	50	75	85	85	√	
2.	Ahmad A.	55	70	74	80	√	
3.	Ahmad H.	40	70	72	80	√	
4.	Arifin	60	70	75	80	√	
5.	Aulia	50	70	74	80	√	
6.	Danis	80	88	90	95	√	
7.	Davina	55	70	72	74		√
8.	Dinda	50	80	85	90	√	
9.	Farrel	60	70	72	74		√
10.	Felysha	60	75	80	85	√	
11.	Gyan	55	72	75	80	√	
12.	Icha	65	80	85	90	√	
13.	Indah	50	70	74	80	√	
14.	Khayla	75	85	85	90	√	
15.	Khoirunnisak	60	70	74	80	√	
16.	Kinzia	75	88	90	95	√	
17.	M. Faiz	60	80	85	90	√	
18.	Minanur	50	70	74	74		√
19.	M. Ali	55	72	75	85	√	
20.	M. Azmi	80	88	90	99	√	
21.	Niara	65	75	80	85	√	
22.	Rizkia	75	80	85	90	√	

23.	Rizky P.	70	80	85	90	√	
24.	Rizky S.	65	75	80	85	√	
25.	Shafidzan	50	75	80	85	√	√
26.	Shakila	70	85	88	90	√	
27.	Yaafi	55	75	80	85	√	
28.	Zulfi	75	80	85	88	√	
	Jumlah	1.710	2.138	2.249	2.384	25	3
	Rata-Rata	60	76	80	85		
	Persentase	61.07%	76.36%	80.32%	85.14%	89.29%	10.71%



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
UNIT PENUNJANG AKADEMIK PERPUSTAKAAN**

NPP: 1807062F0000001

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47299;

Website: www.metrouniv.ac.id; e-mail: perpustakaan@metrouniv.ac.id

**SURAT KETERANGAN BEBAS PUSTAKA
Nomor : P-521/Un.36/S/U.1/OT.01/06/2026**

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung menerangkan bahwa :

Nama : SITI NURGIYANTI
NPM : 2201032022
Fakultas / Jurusan : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan / PGMI

Adalah anggota Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung Tahun Akademik 2025/2026 dengan nomor anggota 2201032022.

Menurut data yang ada pada kami, nama tersebut di atas dinyatakan bebas administrasi Perpustakaan Universitas Islam Negeri Jember Siwo Lampung.

Demikian Surat Keterangan ini dibuat, agar dapat dipergunakan seperlunya.

Metro, 09 Juni 2026
Kepala Perpustakaan,

Ash Gufroni, S.I.Pust.
NIP.19920428 201903 1 009



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBAR SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1733/In.28.1/J/TL.00/12/2025
Lampiran : -
Perihal : **SURAT BIMBINGAN SKRIPSI**

Kepada Yth.,
Firma Andrian (Pembimbing 1)
(Pembimbing 2)
di-

Tempat
Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dalam rangka penyelesaian Studi, mohon kiranya Bapak/Ibu bersedia untuk membimbing mahasiswa :

Nama : **SITI NURGIYANTI**
NPM : 2201032022
Semester : 7 (Tujuh)
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : **PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR**

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Dosen Pembimbing membimbing mahasiswa sejak penyusunan proposal s/d penulisan skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :
 - a. Dosen Pembimbing 1 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV setelah diperiksa oleh pembimbing 2;
 - b. Dosen Pembimbing 2 bertugas mengarahkan judul, outline, alat pengumpul data (APD) dan memeriksa BAB I s/d IV sebelum diperiksa oleh pembimbing 1;
2. Waktu menyelesaikan skripsi maksimal 2 (semester) semester sejak ditetapkan pembimbing skripsi dengan Keputusan Dekan Fakultas;
3. Mahasiswa wajib menggunakan pedoman penulisan karya ilmiah edisi revisi yang telah ditetapkan dengan Keputusan Dekan Fakultas;

Demikian surat ini disampaikan, atas kesediaan Bapak/Ibu diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 08 Desember 2025

Ketua Jurusan,



Dea Tara Ningtyas M.Pd

NIP 19940304 201801 2 002

PERMOHONAN SURAT IZIN RESEARCH

Kepada Yth.,
Dekan Fakultas
di-
IAIN Metro

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama	: SITI NURGIYANTI
NPM	: 2201032022
Fakultas	: Fakultas Tarbiyah Dan Ilmu Keguruan
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester	: 8 (Delapan)
IPK Sementara	: 3,83 (Tiga Koma Delapan Tiga)
Alamat Tempat Tinggal	: DUSUN IV , RT/RW 015/008 , MEKAR JAYA ,LAMPUNG TIMUR , LAMPUNG HP. 87891077123

Dengan ini mengajukan permohonan Surat Izin Research dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi. Judul dan Tempat Research sebagai berikut:

Judul Tugas Akhir/Skripsi	: PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR
Tempat Research	: MIN 4 LAMPUNG TIMUR

Sebagai bahan pertimbangan, berikut ini saya lampirkan persyaratannya:

1. Asli Kartu Rencana Studi (KRS) terbaru (memprogram Tugas Akhir/Skripsi)
2. Fotokopi Pengesahan Proposal
3. Fotokopi Surat Bimbingan Skripsi yang dikeluarkan Jurusan
4. Fotokopi Kartu Konsultasi Bimbingan Skripsi Acc BAB I-III (untuk S1), Acc Outline (untuk D3)

Demikian Surat Permohonan ini saya sampaikan, atas perkenannya diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum. Wr. Wb.



Metro, 11 Mei 2026
Pendaftar,

SITI NURGIYANTI
NPM 2201032022



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBER
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjusila.ac.id; humas@uinjusila.ac.id

Nomor : B-1822/In.28/D.1/TL.00/05/2026
Lampiran : -
Perihal : **IZIN RESEARCH**

Kepada Yth.,
KEPALA MIN 4 LAMPUNG TIMUR
di-
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan Surat Tugas Nomor: B-1821/In.28/D.1/TL.01/05/2026, tanggal 12 Mei 2026 atas nama saudara:

Nama : **SITI NURGIYANTI**
NPM : 2201032022
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Maka dengan ini kami sampaikan kepada KEPALA MIN 4 LAMPUNG TIMUR bahwa Mahasiswa tersebut di atas akan mengadakan research/survey di MIN 4 LAMPUNG TIMUR, dalam rangka menyelesaikan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR".

Kami mengharapkan fasilitas dan bantuan Bapak/Ibu untuk terselenggaranya tugas tersebut, atas fasilitas dan bantuannya kami ucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Metro, 12 Mei 2026
Wakil Dekan Akademik dan
Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JEMBRANA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki. Hajar Dewantara No.118, Iringmulyo 15 A, Metro Timur Kota Metro Lampung 34112
Telepon (0725) 47297; Faksimili (0725) 47296; www.uinjember.ac.id; humas@uinjember.ac.id

SURAT TUGAS

Nomor: B-1821/In.28/D.1/TL.01/05/2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Metro, menugaskan kepada saudara:

Nama : SITI NURGIYANTI
NPM : 2201032022
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Untuk : 1. Mengadakan observasi/survey di MIN 4 LAMPUNG TIMUR, guna mengumpulkan data (bahan-bahan) dalam rangka menyelesaikan penulisan Tugas Akhir/Skripsi mahasiswa yang bersangkutan dengan judul "PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR".

2. Waktu yang diberikan mulai tanggal dikeluarkan Surat Tugas ini sampai dengan selesai.

Kepada Pejabat yang berwenang di daerah/instansi tersebut di atas dan masyarakat setempat mohon bantuannya untuk kelancaran mahasiswa yang bersangkutan, terima kasih.

Dikeluarkan di : Metro
Pada Tanggal : 12 Mei 2026

Wakil Dekan Akademik dan Kelembagaan,



Dr. Tubagus Ali Rachman Puja
Kesuma M.Pd
NIP 19880823 201503 1 007





KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN LAMPUNG TIMUR
MIN 4 LAMPUNG TIMUR
NPSN: 60705795 NSM: 111118070004 AKREDITASI: "A"
Jln. KH. A. Dahlan No. 521 Brja Sakti Kec Way Jepara Kab. Lampung Timur
Website: www.min4lampungtimur.sch.id Email: min4lmtm@gmail.com

Nomor : B-038/Mi.08.04/Kp.07.1/V/2026
Lampiran : -
Perihal : Konfirmasi Izin Penelitian

Kepada : UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Yth.

di -

tempat

Dengan hormat,

Menanggapi Surat Nomor B-1821/In.28/D.1/TL.01/05/2026, tanggal 12 Mei 2026 mengenai Permohonan Izin Penelitian saudara:

Nama : Siti Nurgiyanti
NIM : 2201032022
Semester : 8 (Delapan)
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS CERITA BERGAMBAR UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA KELAS IV MIN 4 LAMPUNG TIMUR

Dengan ini kami mengizinkan saudara bersangkutan untuk melakukan penelitian di gedung kantor kami. Untuk informasi lebih lanjut silahkan kepada saudara Siti Nurgiyanti Untuk menghubungi Guru kelas yang Bersangkutan.

Demikian surat balasan ini, untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Way Jepara, 12 Mei 2026
Kepala MIN 4 Lampung Timur

Ahmad Husin, M.Pd.
NIP.
197604232003121005



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusla.ac.id, e-mail: humas@uinjusla.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Siti Nurgiyanti
NPM : 2201032022

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
14.	Senin 27 April 2026	- Perbaiki Modul - Perbaiki Media - acc Outline - Perbaiki APD	
15.	Rabu 06 Mei 2026	ACC APD	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Firma Andrian, M.Pd.
NIP. 19930702 202321 2 029



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775 Faksimili (0725) 47200, Website: www.uinjula.ac.id, e-mail: humas@uinjula.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Siti Nurgiyanti
NPM : 2201032022

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
10	Senin 24 februari 2020	<ul style="list-style-type: none"> - APD diprint - lampirkan kisi-kisi soal - lampirkan rubrik penilaian - Modul di bawah - Modul diprint - pretest pada Modul - perbaiki langkah & Serunitan - Penilaian profil penerapan 	

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Firma Andrian, M.Pd.
NIP. 19930702 202321 2 029



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775. Faksimili (0725) 47296. Website www.uinjula.ac.id, e-mail humas@uinjula.ac.id

**KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG**

Nama : Siti Nurgiyanti
NPM : 2201032022

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
II	Selasa 03 Maret 2025.	<p>Perbaiki Outline</p> <p>Perbaiki Modul</p> <ul style="list-style-type: none"> - Capaian Pembelajaran - JP diganti 2 x 35 menit -/ Durasi Kegiatan inti - Susunlah langkah 3 Pembelajaran - 1 Tp 1 modul - Penilaian Progl pelajar Pancasila (Observasi, wawancara). - Lembar Observasi susunlah dgn proposal. - Perbaiki soal pretest posttest - Buat media pembelajaran. 	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Firma Andrian, M.Pd.
NIP. 19930702 202321 2 029



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki. Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297; 42775; Faksimili (0725) 47296; Website: www.uinjusla.ac.id, e-mail: humas@uinjusla.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Siti Nurgiyanti
NPM : 2201032022

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
12.	Rabu 01 April 2026	Perbaikan Outline & modul Perbaikan APD	
12.	Senin 13 April 2026	Perbaikan kegiatan inti modul Sesuaikan Tujuan pembelajaran	

Mengetahui,
Ketua Program Studi PGMI

Dea Fara Ningyias, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Firma Andrian, M.Pd.
NIP. 19930702 202321 2 029



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI JURAI SIWO LAMPUNG
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Jalan Ki Hajar Dewantara No. 118 Iringmulyo 15 A Metro Timur Kota Metro Lampung 34111
Telepon (0725) 47297, 42775 Faksimili (0725) 47296, Website: www.uinjusla.ac.id, e-mail: humas@uinjusla.ac.id

KARTU KONSULTASI BIMBINGAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN JURAI SIWO LAMPUNG

Nama : Siti Nurgiyanti
NPM : 2201032022

Program Studi : PGMI
Semester : VIII

No	Hari/ Tanggal	Materi yang dikonsultasikan	Tanda Tangan Mahasiswa
16.	Selasa 09 Juni 2026	- Perbaiki Di Bab 4 - Pengolahan data - Perbaiki kesimpulan - Melengkapi lampiran - lampiran - Pembahasan dibandingkan dengan Penelitian lain yang relevan	
17.	Kamis, 11 Juni 2026	ACE U/ten Muragomah	

Mengetahui
Ketua Program Studi PGMI

Dea Tara Ningtyas, M.Pd.
NIP. 19940304 201801 2 002

Dosen Pembimbing

Firma Andrian, M.Pd.
NIP. 19930702 202321 2 029

DOKUMENTASI PENELITIAN



**Guru Mengucapkan Salam Pembuka Dan Memimpin Doa
Bersama Siswa.**



Siswa Mengerjakan Soal *Pretest*



Siswa Belajar Menggunakan Media Cerita Bergambar



Perwakilan Kelompok Maju Untuk Presentasi



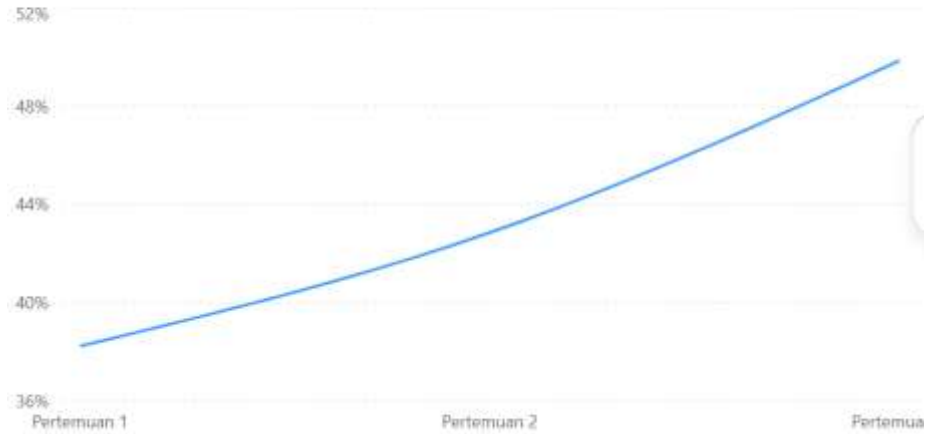
Guru Menjelaskan Materi Menggunakan Media Cerita Bergambar



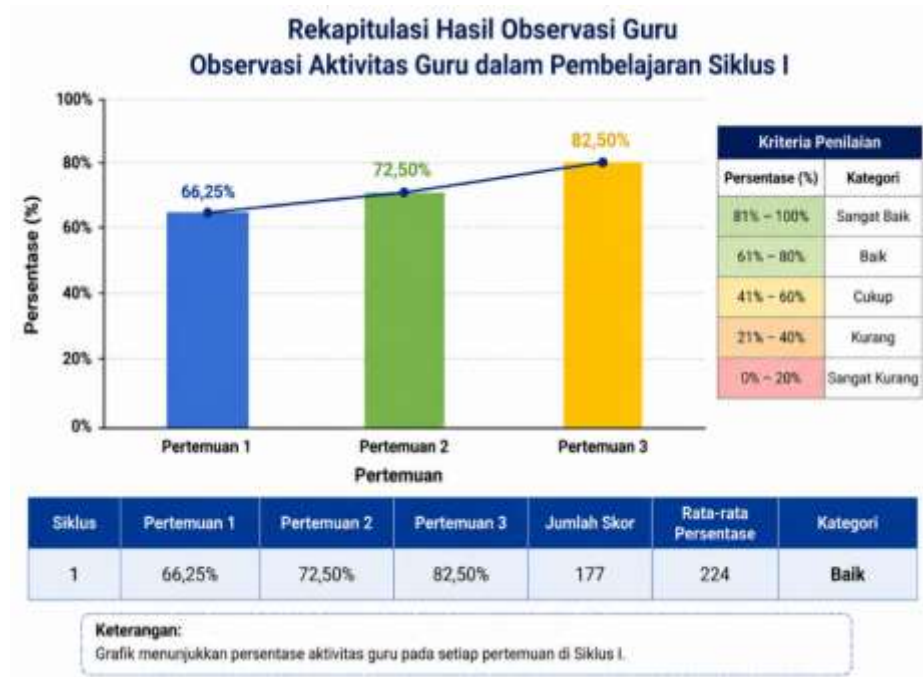
Siswa Berdiskusi Terkait Pembelajaran Menggunakan Media

Perkembangan Aktivitas Belajar Siswa Siklus I

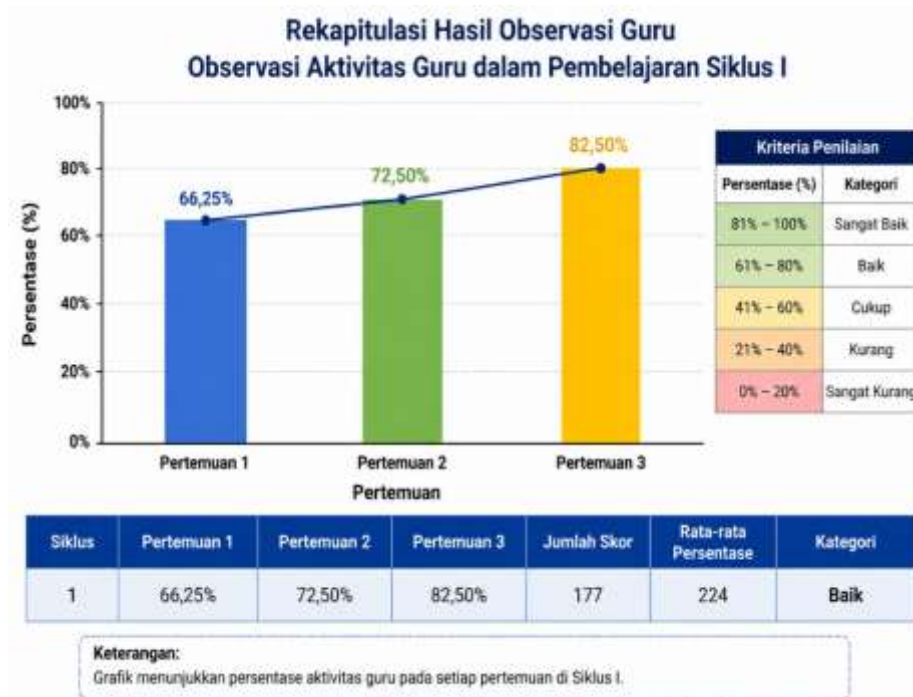
Persentase aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuan di Siklus I.



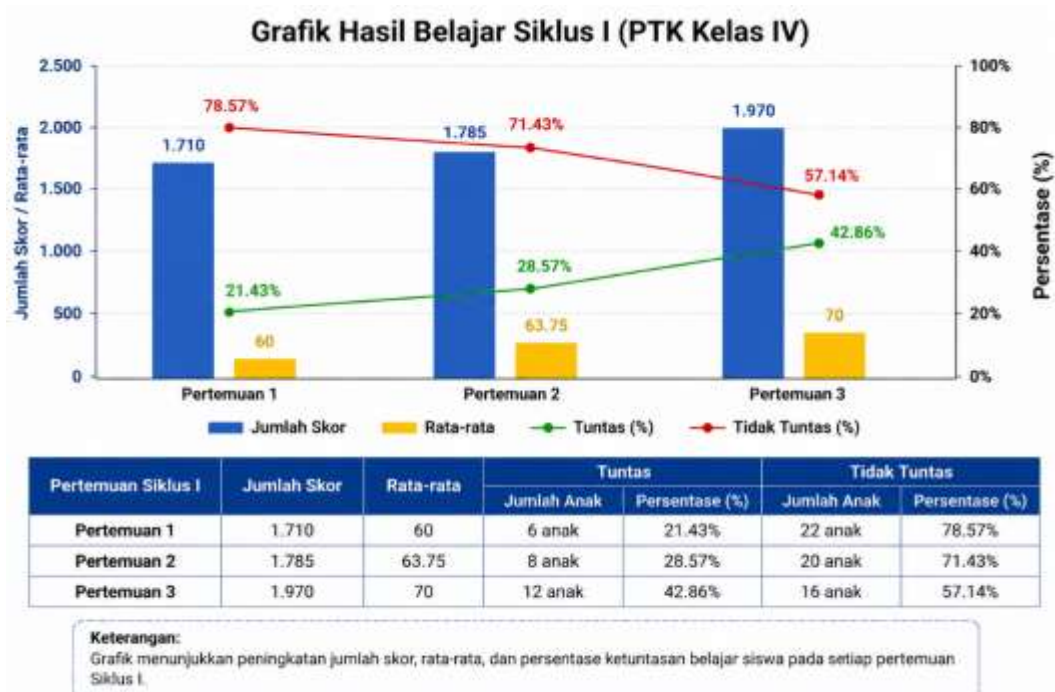
Grafik Observasi Siswa Siklus I



Grafik Observasi Guru Siklus I



Grafik Observasi Guru Siklus I



Grafik Hasil Belajar Siklus I



Siswa Berdiskusi Dengan Bantuan Media



Siswa Berdiskusi Mengenai Elemen-Elemen Penting Dalam Cerita



Guru Memperhatikan Kondisi Kelas



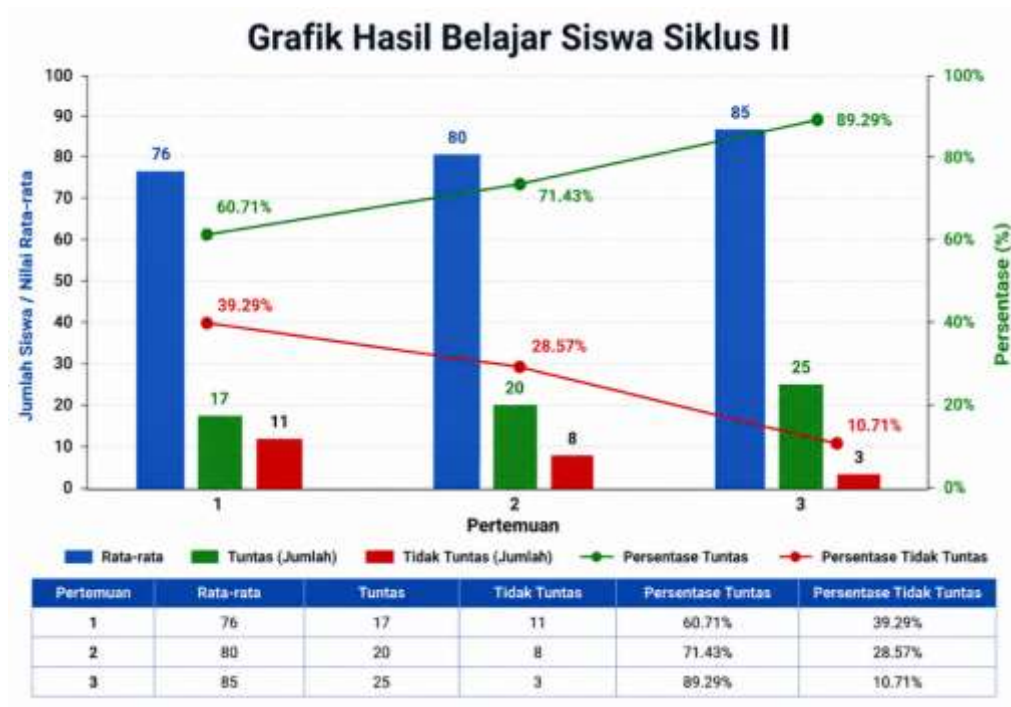
Guru Membuat Kesimpulan Bersama Siswa



Siswa Sedang Membaca Media Cerita Bergambar



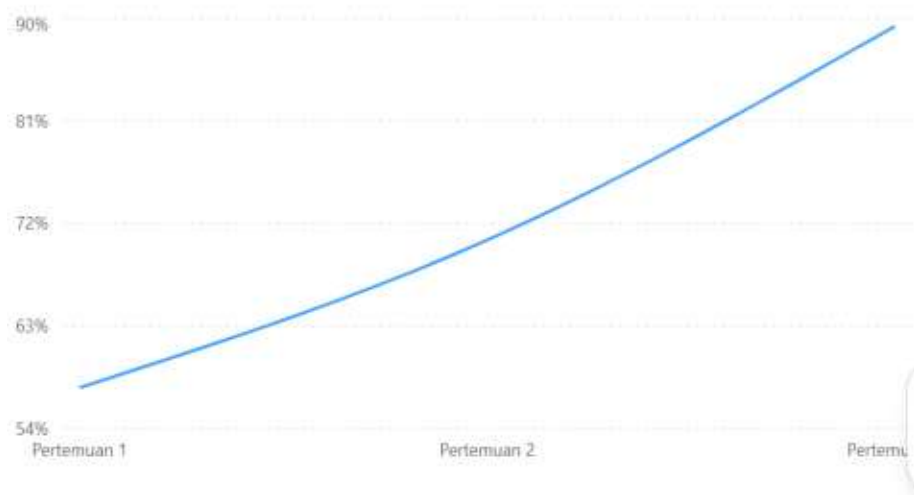
Guru Memperhatikan Siswa Mengerjakan Tugas



Grafik Hasil Belajar Siswa di Siklus II

Observasi Aktivitas Belajar Siswa Siklus II

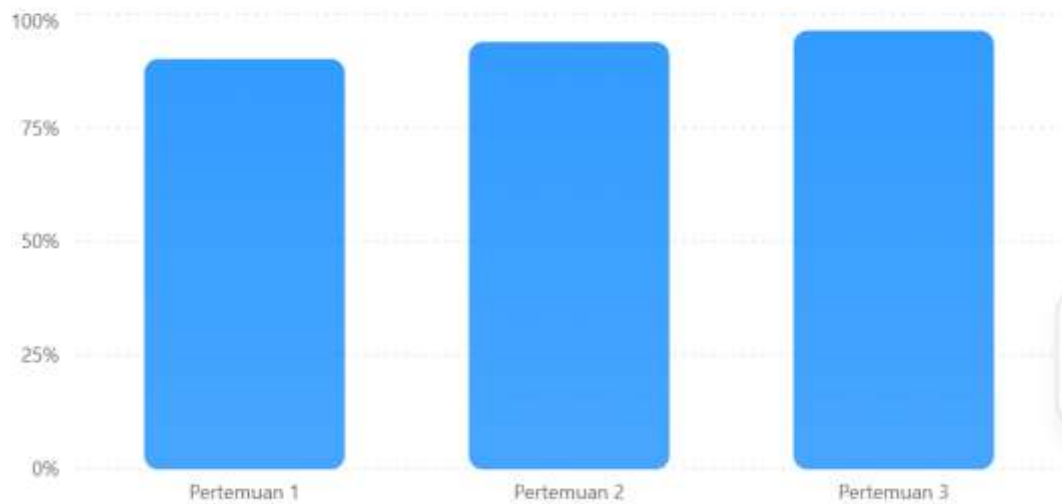
Persentase aktivitas belajar siswa pada setiap pertemuan.



Grafik Observasi Siswa Siklus II

Observasi Aktivitas Guru Siklus II

Persentase aktivitas guru pada setiap pertemuan Siklus II.



Grafik Observasi Aktivitas Guru siklus II

Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Perbandingan persentase ketuntasan dan ketidaktuntasan belajar siswa pada Siklus I dan Siklus II.



Perbandingan Hasil Belajar Siklus I dan Siklus II

Nilai Pretest Terkecil Siklus 1

Pretest

NAMA : Ananda
KELAS : 4C

SOAL ESSAY

1. Apa yang dimaksud dengan barter?
2. Tuliskan 3 aturan dalam prosedur nilai uang dengan angka!
3. Persepsi kalian melakukan barter atau melihat orang melakukan barter? Jika ya, barang apa yang saling dipertukarkan?
4. Tuliskan langkah langkah testing cara membeli minuman di kafe!
5. Tuliskan dengan angka "sepuluh ribu lima ratus rupiah!"
6. Beri contoh barter di rumah/sdi sekolah (barter makanan misalnya siswa membawa bekal dan jenis snack, lalu menukar dengan teman yang mau (Tuliskan contohnya!)
7. Tuliskan dengan huruf "Rp. 155.000 dan Rp. 355.000"
8. Ceritakan Cerita:
Beri ini, Beri pergi ke bank bersama Buaya.
Beri ingin menabung uang Rp10.000.
 - > Beri dan Buaya masuk ke bank lalu ambil nomor antrian (antrian menabung).
 - > Setelah dipanggil, petugas menerima Beri dan Buaya serta dan Beri mengisi nama.
 - > Beri menyerahkan uang Rp10.000 ke petugas bank.
 - > Petugas menghitung uangnya dan memasukkan ke tabung Beri.
 - > Petugas lalu menuliskan jumlah tabungan dan tanggalnya di buku tabungan.
 - > Beri menerima buku tabungan dan melihat tabung. Tabungan Beri bertambah Rp10.000.
9. Jelaskan langkah langkah manual menabung di bank sesuai dengan cerita diatas!
Pahami soal cerita dibawah ini!
Rani pergi ke pasar. Pertama, Rani ingin membeli apel. Rani punya piang, tapi penjual apel tidak mau piang karena dia butuh beras. Akhirnya Rani mencari penjual lain yang mau menukar piangnya dengan beras, lalu menukar beras itu dengan apel. Kemudian jual apel lama. Hari berikutnya, Rani ingin membeli apel lagi. Penjual apel menerima harga Rp2.000. Rani tinggal bayar piang yang dia dapat langsung diberikan. Kemudian, barter lebih mudah atau lebih sulit daripada memakai uang? Jelaskan alasannya!
10. Tuliskan dengan huruf "Rp. 167.000 dan Rp. 380.000"

Jawabkan

1. Pertukaran barang/jasa
2. Menggunakan pemisah ribuan dengan titik, tulis angka sesuai nominalnya menggunakan Rp. dan angka.
3. Pernah. Pertukaran antara pemilik dan penghapus

4. Bude beli minuman Sabu X
5. 10.000, 500.000 X
6. Rapai dinunah waktu main mi menggunakan hpnya. berus dia menggunakan hpnya.
7. Seribu lima puluh ribu, dua puluh lima enam ribu. X
8. Menabung pengkal Bayu X
9. enak beli piang uang X
10. Seratus enam puluh ribu, tiga ratus delapan lima ribu. X

Nilai Pretest Terbesar

Pretest

NAMA : Dina
KELAS : 4 - C

SOAL ESSAY

1. Apa yang dimaksud dengan barter?
2. Tuliskan 3 atom dalam penulisan nilai uang dengan angka?
3. Pernahkah kalian melakukan barter atau melihat orang melakukan barter? Jika ya, barang apa yang saling dipertukarkan?
4. Tuliskan langkah langkah tentang cara membeli minuman di kantin?
5. Tuliskan dengan angka "sepuluh ribu lima ratus rupiah"
6. Beri contoh barter di rumah/di sekolah (berikan skenario minimalnya siswa menukarkan buku dan jenis snack, lalu menukar dengan teman yang mau.) Tuliskan contohnya!
7. Tuliskan dengan huruf "Rp. 135.000 dan Rp. 256.000"
8. Contoh Cerita:
Hari ini, Beni pergi ke bank bernama ibunya.
Beni ingin menabung uang Rp10.000.
 - Beni dan ibunya masuk ke bank lalu antri nomor antrian (antrian menabung).
 - Setelah dipanggil, petugas memberi Beni formulir setoran dan Beni mengisi nama.
 - Beni menyerahkan uang Rp10.000 ke petugas kasir.
 - Petugas menghitung uangnya dan memasukkan ke tabung Beni.
 - Petugas lalu menuliskan jumlah tabungan dan tanggalnya di buku tabungan.
 - Beni menerima buku tabungan dan melihat tulisan: Tabungan Beni bertambah Rp10.000.
 Jadi tuliskan langkah langkah manual menabung di bank sesuai dengan cerita diatas!
9. Perhatikan soal cerita dibawah ini!
Rani pergi ke pasar. Pertama, Rani ingin membeli apel. Rani punya piang, tapi penjual apel tidak mau piang karena dia butuh beras. Akhirnya Rani mencari penjual lain yang mau menukar piangnya dengan beras, lalu menukar beras itu dengan apel. Prosesnya jadi agak lama. Hari berikutnya, Rani ingin membeli apel lagi. Penjual apel memberi harga Rp2.000. Rani tinggal bayar pakai uang dua apel langsung diberikan. Menurutmu, barter lebih mudah atau lebih sulit daripada memakai uang? Jelaskan alasannya!
10. Tuliskan dengan huruf "Rp. 167.000 dan Rp. 380.000"

Jawaban

1. Tukar Menukar barang
2. Menggunakan Rp. dan Angka
3. Tulis angka sesuai nomornya
4. Menggunakan pemisah ribuan dengan titik
5. Pernah bertukar jajan dengan teman

6. Dikang kekenan, pinin minuman, lalu bayar
Rp. 10.000
7. Saya Menukar Ribu dengan teman Seandainya
8. Seandainya lima puluh lima rupiah
Dua Ribu lima puluh enam rupiah
9. Dikang ke bank, Mendukung di petugas
10. Sulit barter karena harus menyewakan apa yang kita mau, Itu uang kita bisa langsung bayar
11. Seandainya Enam puluh tujuh ribu rupiah
12. Tiga Ribu delapan puluh ribu rupiah

Nilai Posttest

Post Test

NAMA : Diah
KELAS : XI.1

KOALITASI

1. Apa yang dimaksud dengan huruf?
2. Tuliskan 5 macam huruf pada huruf a-z yang dengan angket
3. Persepsi huruf adalah persepsi huruf atau melihat suatu huruf dengan huruf? Jika ya, buktikan apa yang telah dipelajari?
4. Tuliskan langkah-langkah untuk cara membaca minimum di kelas
5. Tuliskan dengan angka "sepuluh ribu lima ratus empat"
6. Beri contoh huruf di rumah/suatu huruf (contoh: hurufnya siswa membaca buku dan jenis buku, lalu membaca dengan teman yang ada [Tuliskan contohnya])
7. Tuliskan dengan huruf "Rp. 125.000 dan Rp. 210.000"
8. Contoh Cerita:
Hari ini, Beni pergi ke bank bersama ibunya.
Beni ingin menabung uang Rp10.000.
 - > Beni dan ibunya masuk ke bank lalu ambil nomor antrian (sekarang menunggu).
 - > Setelah dipanggil, petugas memberi Beni formulir antrian dan Beni mengisi formulir.
 - > Beni menyerahkan uang Rp10.000 ke petugas bank.
 - > Petugas menghitung uang dan memasukkan ke tabung Beni.
 - > Petugas lalu menuliskan jumlah tabungan dan tanggalnya di buku tabungan.
 - > Beni menerima buku tabungan dan melihat salinan. Tabungan Beni bertambah Rp10.000.
 Jadi tuliskan langkah-langkah minimal membaca di bank sesuai dengan cerita diatas!
9. Petrus dan cerita dibawah ini!
Hari pergi ke pasar. Petrus, Beni ingin membeli apel. Beni punya piyung, tapi penjual apel tidak mau piyung karena dia butuh uang. Akhirnya Beni mencari penjual lain yang mau menerima piyungnya dengan uang, lalu membeli buah itu dengan apel. Petrusnya jadi anak lain. Hari berikutnya, Beni ingin membeli apel lagi. Penjual apel memberi harga Rp2.000. Beni tinggal bayar pakai uang dan apel langsung diberikan. Menunggu, huruf lebih mudah atau lebih sulit daripada membaca? Jelaskan alasannya!
10. Tuliskan dengan huruf "Rp. 107.000 dan Rp. 280.000"

Jawaban

1. Tukar Menerima Barang

2. Tukar Uang sesuai Nominalnya

3. Petrus dan Beni dengan titik

• Menawarkan Rp - dan Uang

4. Petrus dan Beni Menerima / Beri Sekelompok

4. Datang ke bank. Menawarkan Nominal yang mau ditabung.
Menerima Nominal. Menerima Nominal.

5. Rp. 10.500

6. Menawarkan Uang / Jajan lalu bertukar dengan teman.
Maka menerima dengan garmen.

7. • Seratus lima puluh lima ribu rupiah
• Dua ratus lima puluh enam ribu rupiah

8. Hari ini pergi ke bank.

1. Menawarkan nomor antrian
2. Mengisi formulir
3. Menyerahkan Uang Rp 10.000 ke petinggi bank
4. Petinggi Menghitung dan memasukkan ke tabungan Beni
5. Menerima tabungan dan melihat tabungan bertambah

9. Untuk berinteraksi lebih cepat Uang kita bisa langsung bayar

10. • Seratus enam puluh tujuh ribu rupiah
• Tiga ratus delapan puluh ribu rupiah

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama Siti Nurgiyanti, lahir di Sumber Sari pada tanggal 15 Maret 2004. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara dari pasangan Bapak Suhadi dan Ibu Epi Eka Setia Wati. Penulis berasal dari keluarga sederhana yang menjunjung tinggi nilai pendidikan dan kerja keras. Pendidikan awal penulis dimulai di RA Al-Istiqomah Sadar Sriwijaya, kemudian dilanjutkan ke SD Negeri 4 Teluk Dalem. Setelah lulus SD, penulis melanjutkan ke SMP Negeri 2 Way Jepara dan kemudian ke SMK Negeri 3 Metro. Setelah menyelesaikan pendidikan di SMK, penulis melanjutkan studi ke jenjang perguruan tinggi di UIN Jurai Siwo Lampung, Fakultas Tarbiah Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah untuk memperdalam ilmu dan mengembangkan diri.