

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
BERBANTU *AUGMENTED REALITY* PADA TEMA 8 SUBTEMA 1  
PEMBELAJARAN 2 MATERI SIKLUS AIR KELAS 5 SD**  
(Penelitian Tindakan Kelas pada Siswa Kelas 5 SDN 1 Munjuljaya Purwakarta)

**SKRIPSI**

diajukan untuk memenuhi sebagian syarat untuk memperoleh gelar Sarjana  
Pendidikan Konsentrasi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



oleh  
Nur Hanifah Hidayat  
NIM : 1806761

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
KAMPUS PURWAKARTA  
2022**

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN  
MENGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL  
BERBANTU *AUGMENTED REALITY* PADA TEMA 8 SUBTEMA 1  
PEMBELAJARAN 2 MATERI SIKLUS AIR KELAS 5 SD**

Oleh

**Nur Hanifah Hidayat**

Sebuah skripsi yang diajukan untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar  
Sarjana Pendidikan pada Fakultas Pendidikan Guru Sekolah Dasar

© **Nur Hanifah Hidayat** 2022

Universitas Pendidikan Indonesia

Agustus 2022

Hak Cipta dilindungi undang-undang.

Skripsi ini tidak boleh diperbanyak seluruhnya atau sebagian,  
dengan dicetak ulang, difoto kopi, atau cara lainnya tanpa ijin dari penulis.

Nur Hanifah Hidayat, 2022

**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK  
DIGITAL BERBANTUAN *AUGMENTED REALITY* PADA TEMA 8 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2 MATERI  
SIKLUS AIR KELAS 5 SD.**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository. upi. edu | perpustakaan. upi. edu

**LEMBAR PENGESAHAN**  
**NUR HANIFAH HIDAYAT**  
**UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN**  
**MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL**  
**BERBANTU *AUGMENTED REALITY* PADA POKOK BAHASAN SIKLUS**  
**AIR KELAS 5 SD**

(Penelitian Tindakan Kelas pada siswa kelas 5 di SDN I Munjuljaya, Kecamatan  
Munjul, Kabupaten Purwakarta )

disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

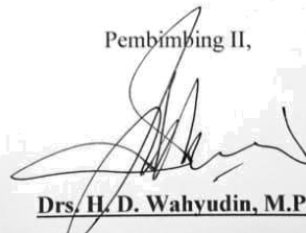
Pembimbing I,



**Primanita Sholihah Rosmana, M.Pd**

NIP. 920200 11991010620 I

Pembimbing II,



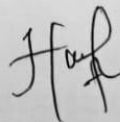
**Drs. H. D. Wahyudin, M.Pd**

NIP. 1959091519860JT004

Mengetahui,

Ketua Program Studi S1 PGSD

UPI Kampus Purwakarta



**Dr. Hafiziani Eka Putri, M.Pd.**

NIP. 198205162008012015

## ABSTRAK

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil belajar peserta didik yang kian hari makin menurun. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah untuk mengetahui efektivitas penggunaan media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* sebagai upaya untuk menaikkan hasil belajar peserta didik kelas 5 SD pada materi tentang siklus air yang dipelajari pada tema 8 subtema 1 pembelajaran 2. Hasil belajar merupakan sebuah angka yang dapat menunjukkan seseorang telah mencapai sebuah ketuntasan yang sudah ditentukan sebelumnya atau yang ingin dicapai. Peneliti menggunakan jenis penelitian tindakan kelas yang dilakukan pada kelas 5 di SDN 1 Munjuljaya, kecamatan Munjul, kabupaten Purwakarta dalam penelitian ini. Penelitian tindakan kelas ini dilakukan sebanyak dua kali atau dua siklus. Siklus pertama dilaksanakan menggunakan media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality*. Kemudian di siklus kedua menggunakan media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* dan media *puzzle* sebagai media pembantu dan tambahan pada siklus kedua ini. Lalu untuk pengumpulan data diambil dari hasil tes tulis, hasil observasi pengamatan pendidik, hasil pengamatan peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung serta dokumentasi. Penyajian hasil penelitian akan dipaparkan memakai tabel dan grafik. Hasil analisis penelitian menerangkan adanya perubahan yang signifikan pada hasil belajar peserta didik di pokok bahasan siklus air ini sesudah menggunakan media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* di materi tersebut. Maka berasal dari itu dapat disimpulkan penggunaan media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* ini bisa menaikkan atau meningkatkan pengetahuan serta pemahaman peserta didik sebagai akibatnya hasil belajarnya pun meningkat jua. Dibandingkan sebelumnya yang hanya memakai metode ceramah pada menjelaskan materi siklus air. Kemudian media pembelajaran komik digital berbantuan *augmented reality* ini sangat efektif digunakan saat pembelajaran daring maupun luring ini dan mampu meningkatkan minat literasi pada peserta didik yang duduk di kelas 5 SD.

**Kata kunci** : Media Pembelajaran, Komik Digital, *Augmented Reality*, Hasil Belajar.

## **ABSTRACT**

*This research is motivated by the learning outcomes of students which are decreasing day by day. The purpose of this study is to determine the effectiveness of using digital comics learning media assisted by augmented reality as an effort to improve the learning outcomes of 5th grade elementary school students in mareri about the water cycle studied in theme 8 sub-theme 1 learning 2. Learning outcomes are a number that can be calculated. Shows someone has achieved a predetermined mastery or something to be achieved. The researcher used this type of classroom action research which was conducted in grade 5 at SDN 1 Munjuljaya, Munjul sub district, Purwakarta district in this study. This classroom action research was conducted twice or in two cycles. The first cycle was carried out using digital comic learning media assisted by augmented reality. Then in the second cycle using digital comic learning media assisted by augmented reality and puzzle media as auxiliary and additional media in this second cycle. Then for data collection, it was taken from the results of the written test, the results of the observations of the teacher's observations, the results of the observations of students during the learning process and documentation. Presentation of research results will be described using tables and graphs. The results of the research analysis explain that there is a significant change in student learning outcomes in the subject of the water cycle after using augmented reality assisted digital comic learning media in the material. So from that it can be concluded that the use of digital comic learning media assisted by augmented reality can increase or increase the knowledge and understanding of students as a result of which learning outcomes also increase. Compared to the previous one who only used the lecture method to explain the water cycle material. Then this augmented reality-assisted digital comic learning media is very effectively used during online and offline learning and is able to increase literacy interest in students who are in 5th grade.*

**Keywords** :*Learning Media, Digital Comics, Augmented Reality, Learning Outcomes.*

## DAFTAR ISI

ABSTRAK .....	2
<i>ABSTRACT</i> .....	3
KATA PENGANTAR .....	5
PERNYATAN .....	7
UCAPAN TERIMA KASIH.....	8
DAFTAR ISI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR GAMBAR .....	10
DAFTAR TABEL.....	13
DAFTAR LAMPIRAN.....	14
BAB I.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
PENDAHULUAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.1 Latar Belakang.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.2 Rumusan Masalah .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.3 Tujuan Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.4 Manfaat Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
1.5 Struktur Organisasi Skripsi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB II.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KAJIAN TEORI.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.1 Hasil Belajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.2 Media Pembelajaran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.3 Komik Digital .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.4 <i>Augmented Reality</i> .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
2.5 Penelitian Relevan .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB III.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

Nur Hanifah Hidayat, 2022

UPAYA MENINGKATKAN HASIL BELAJAR SISWA DENGAN MENGGUNAKAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBANTUAN AUGMENTED REALITY PADA TEMA 8 SUBTEMA 1 PEMBELAJARAN 2 MATERI SIKLUS AIR KELAS 5 SD.

Universitas Pendidikan Indonesia | repository. upi. edu | perpustakaan. upi. edu

METODE .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.1    Metode Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.2    Desain Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.3    Tempat dan Waktu Penelitian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.4    Populasi dan Teknik Pengambilan Sampel	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.5    Tahapan Pelaksanaan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.6    Teknik Pengumpulan Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
3.7    Teknik Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB IV .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
TEMUAN DAN PEMBAHASAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1    Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.1    Analisis Data Pra Siklus .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.2    Pelaksanaan Siklus 1 .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.1.3    Pelaksanaan Siklus II .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2    Analisis Data .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.1    Analisis Data Ketuntasan Siklus I...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.2.2    Analisis Data Ketuntasan siklus II ...	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
4.3    Pembahasan Hasil Penelitian.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
BAB V.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
KESIMPULAN, IMPLIKASI, SARAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.1    Kesimpulan.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.2    Implikasi.....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
5.3    Saran .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
DAFTAR PUSTAKA .....	15
LAMPIRAN INSTRUMEN PENELITIAN .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>

RIWAYAT HIDUP.....**Error! Bookmark not defined.**

#### DAFTAR GAMBAR

Gambar 3. 1 Tahapa PTK menurut Kemmis Taggart**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 1Grafik Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Va SDN 1 Munjuljaya Purwakarta Pra siklus.....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 2 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Va SDN 1 MUnjuljaya Purwakarta siklus 1 .....**Error! Bookmark not defined.**

Gambar 4. 3 Grafik Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas Va SDN 1 Munjuljaya Purwakarta Siklus II .....**Error! Bookmark not defin**



## DAFTAR TABEL

- Tabel 3. 1 Tingkat Penguasaan .....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 2 Ketuntasan Belajar .....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 3 Kategori Skor Nilai .....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 3. 4 Kategori Keberhasil .....**Error! Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 1 Tingkat Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Pra Siklus ..... **Error!  
Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 2 Hasil eksplorasi pengamatan Pendidik Siklus I**Error! Bookmark not  
defined.**
- Tabel 4. 3 Hasil Eksplorasi Kegiatan Peserta Didik Siklus I**Error! Bookmark not  
defined.**
- Tabel 4. 4 Hasil Eksplorasi Pengamatan Pendidik Siklus II**Error! Bookmark not  
defined.**
- Tabel 4. 5 Hasil Eksplorasi Pengamatan Peserta Didik Siklus II**Error! Bookmark  
not defined.**
- Tabel 4. 6 Analisis Ketuntasan Hasil Belajar Peserta Didik Siklus I..... **Error!  
Bookmark not defined.**
- Tabel 4. 7 Analisis Hasil Ketuntasan Belajar Peserta Didik Siklus II ..... **Error!  
Bookmark not de**

## DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1.1 Surat Persetujuan Penelitian .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.2 Surat Memenuhi penelitian dari Sekolah**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.3 Jerjak Soal.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.4 Rubrik Eksplorasi Hasil Belajar Peserta Didik**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.5 Jerjak Media Pembelajaran.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.6 Jerjak Pembelajaran .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.7 Lembar Timbal Balik Peserta Didik **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.8 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.9 Soal – soal.....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.10 Sejarah dan Denah SDN 1 Munjuljaya Purwakarta ..... **Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.11 Foto kegiatan siklus 1 .....**Error! Bookmark not defined.**
- Lampiran 1.12 Lampiran 1 11 Foto kegiatan Siklus II**Error! Bookmark not define**

## DAFTAR PUSTAKA

- Anitah, S. (2010). *Media Pembelajaran*. Surakarta: Yuma Pustaka
- Arikunto, S. (2006). *Dasar – Dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara
- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242.
- Kamelia, L. (2015). Perkembangan Teknologi Augmented Reality Sebagai Media Pembelajaran Interaktif Pada Mata Kuliah Kimia Dasar. *Jurnal Istek*, 9(1), 243–251.
- Miarso, Y. (2011). *Menyemai Benih Teknologi Pendidikan*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- Muhson, A. (2010). Pengembangan media pembelajaran berbasis teknologi informasi. *Jurnal pendidikan akuntansi indonesia*, 8(2), 2-7.
- Mustaqim, I. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis *augmented reality*. *Jurnal Edukasi Elektro* , 1 (1), 36-43.
- Nana S. (2002). *Dasar – Dasar Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa. Misyikat: *Jurnal Ilmu-ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171-210.
- Pakpahan, A. F., dkk. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran. Medan: Yayasan Kita Menulis, 53 – 60.
- Pamoedji,dkk. (2017). Mudah Membuat *Game Augmented Reality (AR) dan Virtual Reality (VR) dengan Unity 3D*. PT. Elex Media Komputindo.
- Rakhmat, dkk. (2006). *Pengukuran dan Penilaian Hasil Belajar*. Andira, Bandung.
- SannyA., & HendawatiY. (2022). Pengaruh Pendekatan (*Science, Technology, Engineering, Matematic*) STEM Berbantuan Media Komik terhadap

- Kemampuan Literasi Sains. *Renjana Pendidikan:Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 445-454.
- Saurina, N. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Anak Usia Dini Menggunakan *Augmented Reality*. *Jurnal Iptek* , 20 (1), 95-108.
- Slameto. (2010). *Belajar dan Faktor – Faktor yang Mempengaruhinya*, Jakarta: Gunung, PT. Rineka Cipta.
- SopiantiS., HendawatiY., & SumiatiT. (2022). Analisis Hasil Belajar IPA Melalui Model *E-Learning* Berbantuan Media Vidio pada Siswa Kelas IV SD. *Renjana Pendidikan:Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Dasar*, 2(1), 130-134.
- Suprihatin, S. (2015). Upaya guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. *Jurnal Pendidikan Ekonomi UM Metro*, 3(1), 73-82.
- Susilana, R., & Riyana, C. (2008). Media pembelajaran: hakikat, pengembangan, pemanfaatan, dan penilaian. CV. Wacana Prima.
- Syah, M. (2009). *Psikologi Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Tamara, S. A. (2019). Pengemangan Media Komik Digital Berbasis Keterampilan Proses Sains Peserta Didik Kelas X pada Materi Ekosistem Mata Pelajaran Biologi di Tingkat SMA/MA (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).
- Winataputra, U. S. (2006).et al, *Strategi Belajar Mengajar*, Jakarta: Universitas Terbuka.
- Wardani, I.(2007). *Penelitian Tindakan Kelas*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Zainal A., dkk, (2009), *Penelitian Tindakan Kelas Untuk Guru SD, SLB dan TK*, Bandung: Yrama Widya.