

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP
HASIL BELAJAR SISWA PADA MATERI SIKLUS
MAKHLUK HIDUP KELAS IV SDN 068344
MEDAN TUNTUNGAN
T.P 2025/2026**

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup untuk kelas IV SD Negeri 068344 Medan Tuntungan Tahun pelajaran 2025/2026. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pre-eksperimental Design (nondesigns) dengan desain penelitian one group pre-test-post test, penelitian ini hanya melibatkan satu kelas dengan jumlah sampel 20 siswa. Instrumen penelitian ini berupa essay. Teknik analisis data menggunakan bantuan Ms.Excel. Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilaksanakan maka dapat disimpulkan bahwa media komik memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa pada materi siklus makhluk hidup kelas IV SD Negeri 068344 Medan Tuntungan. Hal ini berdasar pada data-data yang diperoleh setelah diadakan penelitian, hasil analisis data menunjukkan bahwa pre test diperoleh rata –rata 56,4, sedangkan nilai rata-rata post test adalah 80,9. Berdasarkan hasil analisis statistic inferensial dengan menggunakan rumus uji t dapat diketahui bahwa nilai t hitung sebesar 9,45 dengan frekuensi dk sebesar $20-1=19$, pada taraf signifikan 0,05 diperoleh t tabel 2,093. Menandakan bahwa hasil diberi perlakuan mengalami peningkatan.

Kata kunci : Hasil belajar, siklus makhluk hidup, Media komik

***THE EFFECT OF COMIC MEDIA USE ON STUDENTS
LEARNING OUTCOMES IN THE LIVING THINGS
CYCLE MATERIAL IN GRADE IV SDN 068344
MEDAN TUNTUNGAN
T.A 2025/2026***

ABSTRACT

This study aims to determine the effect of comic media on student learning outcomes on the material of the cycle of living things for class IV of SD Negeri 068344 Medan Tuntungan in the academic year 2025/2026. The type of research used in this study is pre –experimental design research (non – design) with a one group pre-test – post-test research design. This study only involved 1 class with a sample of 20 students. The research instrument was an essay. The data analysis technique used Ms Excel. Based on the results of the research that has been carried out, it can be concluded that comic media has a significant influence on student learning outcomes on the material of the cycle of living things for class IV of SD Negeri 068344 Medan Tuntungan. This is based on the data obtained after the research, the results of the data analysis showed that the pre- test results obtained an average of 56,4 while the average post –test value was 80,9 based on the results of the inferential statistical analysis using the t-test formula, it can be seen that the calculated t value is 9,45 with a dk frequency of $20-1=19$, at a t table was 2,093. This indicates that the results of the treatment have increased.

Keywords : Learning outcomes, cycle of living things, comic media