

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

SDN Karang Mekar 1 didirikan tahun 1954. Sekolah ini dipimpin oleh ibu Rusmina, S.Pd. dengan dukungan 30 tenaga pendidik dan beberapa staf lainnya. Fasilitas disekolah ini meliputi 18 ruang kelas, ruang kepala madrasah, ruang tamu, ruang guru, ruang TU, perpustakaan, taman baca, uks, toilet guru dan toilet siswa, sanggar pramuka, lapangan olah raga, taman, toga/ *green house*, musholla, kantin, parkir, dan pos satpam. Pada tahun ajaran 2024-2025 SDN Karang Mekar 1 memiliki 521 siswa. Kelas III terdiri dari 98 siswa, kelas III A 35 siswa, kelas III B 27 siswa dan kelas IIIC 36 siswa. Informasi lebih lanjut mengenai sekolah termasuk sejarah berdirinya, letak geografis, visi, misi, tujuan, sarana dan prasarana, guru dan karyawan serta peserta siswa. Penelitian ini juga sesuai dengan visi misi dan tujuan dari SDN Karang Mekar 1 informasi tersebut bisa dilihat pada lampiran 2-4 halaman 112.

2. Deskripsi Pelaksanaan Pembelajaran

Penelitian ini dilaksanakan di SDN Karang Mekar 1 yang beralamat di Jl. Pangeran Antasari No. 3, RT 29, Karang Mekar, Kecamatan Banjarmasin Timur, Kota Banjarmasin Kalimantan Selatan yang dilaksanakan dari tanggal 6 Januari – 6 Februari 2025. Pembelajaran dilaksanakan selama waktu 3 minggu dari tanggal 13 Januari – 30 Januari 2025 dalam 4 kali pertemuan. Penelitian ini menggunakan sampel 1 kelas yaitu kelas IIIB yang berjumlah 27 siswa. Sebelum melaksanakan

pembelajaran dikelas, peneliti yang bertindak sebagai guru terlebih dahulu mempersiapkan modul ajar, media pembelajaran, lembar test tes keterampilan bercerita dan angket karakter. Pengumpulan data dilakukan ketika pembelajaran berlangsung.

Pelaksanaan pembelajaran terbagi menjadi 4 proses sebagai berikut:

a. Pre-Test

Pre-test dilaksanakan pada pertemuan pertama pada hari kamis, 16 Januari 2025. Untuk mengamati keterampilan bercerita dan karakter siswa, pada saat *pre-test* peneliti tidak menggunakan bantuan media dalam pelaksanaan bercerita pada materi tersesat dengan cerita pasar malam dan mengaitkan dengan karakter gemmar membaca.

1) Kegiatan Awal

Pada awal kegiatan pembelajaran, Guru menyapa siswa dengan memberikan salam, menanyakan keadaan, dan mengondisikan siswa pada situasi belajar yang menyenangkan, kemudian Siswa berdoa bersama, Guru memeriksa kehadiran siswa, Guru menyemangatkan siswa dengan nyanyian *ice breaking* “tepuk Semangat” sebelum memasuki materi baru siswa menjawab pertanyaan pemantik yaitu pernahkah kalian mendengar cerita, cerita apa yang pernah kalian dengar dan mengaitkan dengan cara bercerita. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, pembelajaran dimulai dengan mengorientasikan siswa pada kenyataan yang dialami sehari-hari mengenai cerita menarik yang dikaitkan

kepada toleransi beragama. Kemudian guru menjelaskan terkait cara bercerita serta cerita yang berkaitan tentang teman beda agama dan cara saling bertoleransi. Selanjutnya guru membacakan cerita “pasar malam” yang ada pada hal 108 siswa mendengarkan sambil memperhatikan cerita tersebut dibuku paket.

Setelah guru selesai membacakan cerita “pasar malam” siswa diminta memahami cerita tersebut dan diberi waktu 15 menit untuk menceritakan ulang cerita tersebut didepan kelas secara bergantian.

Guru memberikan angket kepada siswa untuk mengukur karakter toleransi dan gemmar membaca siswa diawal.

3) Kegiatan Penutup

Pada penutup, siswa bersama guru merangkum poin-poin penting dari pembelajaran hari itu. Siswa diberi kesempatan bertanya jika ada yang belum dipahami. guru juga mengajak siswa untuk refleksi dan menyampaikan perasaan mereka tentang pembelajaran yang telah berlangsung. Sebagai penutup, guru memberikan arahan mengenai materi yang akan dipelajari selanjutnya, yakni bercerita menggunakan komik dengan cerita toleransi beragama, lalu menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

b. *Treatment 1*

Treatment 1 dilaksanakan pada pertemuan kedua yang bertepatan pada hari Jum'at, 24 Januari 2025. Pada pertemuan ini peneliti menggunakan media komik moderasi beragama untuk menyampaikan mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan cerita toleransi antar suku, toleransi beragama, toleransi makanan khas, toleransi

antar hobi dan toleransi bahasa daerah. Namun yang akan diceritakan ulang siswa hanya toleransi beragama.

1) Kegiatan Awal

Pada awal kegiatan pembelajaran, Guru menyapa siswa dengan memberikan salam, menanyakan keadaan, dan mengondisikan siswa pada situasi belajar yang menyenangkan, kemudian Siswa berdoa bersama, Guru memeriksa kehadiran siswa, Guru menyemangatkan siswa dengan nyanyian *ice breaking* “tepuk Semangat” sebelum memasuki materi baru guru meminta siswa mengingat materi sebelumnya dan mengaitkan dengan bercerita. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan ini, Siswa memperhatikan penjelasan peneliti tentang materi bercerita mengenai media komik moderasi beragama yang di gunakan sebagai media bercerita , Siswa di ajak mengenali dan mengamati media komik moderasi beragama yang telah di berikan oleh peneliti.

Guru membagikan komik kepada siswa, Siswa dan guru membaca dan memahami bersama cerita pada komik tentang toleransi beragama, Kemudian guru meminta 3 siswa maju kedepan membacakan cerita toleransi beragama yang ada pada komik moderasi beragama, siswa yang lain mendengarkan cerita mereka. Guru menjelaskan makna toleransi yang ada pada cerita tersebut kemudian meminta siswa membaca cerita lainya pada komik dan menegaskan bahwa membaca bisa dilakukan diluar jam pelajaran serta buku yang beragam.

3) Kegiatan Penutup

Pada penutup, siswa bersama guru menyimpulkan poin-poin penting dari pembelajaran hari itu. Siswa diberi kesempatan bertanya jika ada yang belum dipahami. guru juga mengajak siswa untuk refleksi dan menyampaikan perasaan mereka tentang pembelajaran yang telah berlangsung. Sebagai penutup, guru memberikan arahan mengenai materi yang akan dipelajari selanjutnya, yakni bercerita menggunakan komik dengan cerita toleransi beragama, lalu menutup pembelajaran dengan doa dan salam

c. *Treatment 2*

Treatment 2 dilaksanakan pada pertemuan ketiga yang bertepatan pada hari Sabtu, 25 Januari 2025, pada pertemuan ini peneliti menggunakan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama untuk menyampaikan cerita toleransi beragama yang ada pada komik tersebut dan penguatan mengenai toleransi-toleransi yang terdapat pada media komik.

1) Kegiatan Awal

Pada awal kegiatan pembelajaran, Guru menyapa siswa dengan memberikan salam, menanyakan keadaan, dan mengondisikan siswa pada situasi belajar yang menyenangkan, kemudian Siswa berdoa bersama, Guru memeriksa kehadiran siswa, Guru menyemangatkan siswa dengan nyanyian *ice breaking* “tepuk 1,2,3” sebelum memasuki materi baru guru meminta siswa mengingat materi sebelumnya dan mengaitkan dengan bercerita. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru membagikan komik kepada siswa, kemudian Siswa diminta berkelompok yang terdiri atas tiga orang setiap kelompok. Tiap kelompok di minta maju ke depan untuk menceritakan isi media komik moderasi beragama dengan membaca percakapan pada komik, dengan memperhatikan isi cerita, Alur cerita, Ketepatan cerita, makna keseluruhan cerita, Penyusunan kata, Ketepatan kalimat dan kelancaran Menyampaikan.

Setelah semua kelompok maju guru memberikan penjelasan dan koreksi cara bercerita sesuai tujuh kreteria tersebut. Guru kemudian memberikan penguatan terhadap makna cerita toleransi beragama. Guru mengulang kembali ingatan serta pemahaman siswa mengenai toleransi-toleransi yang ada pada komik dan memberikan arahan untuk gemar membaca.

3) Kegiatan Penutup

Pada akhir pembelajaran, guru bersama siswa mengambil kesimpulan tentang materi yang telah dipelajari. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang belum dipahami. Guru juga memberikan tugas untuk membaca dan memahami cerita untuk diceritakan kembali didepan kelas pada pertemuan selanjutnya. Sebagai penutup, guru mengajak siswa melakukan refleksi pembelajaran, siswa menyampaikan perasaan mereka terhadap kegiatan yang telah dilakukan dan guru memberikan arahan untuk pembelajaran berikutnya. Pelajaran diakhiri dengan doa dan salam.

d. Post-Test

Post-test dilaksanakan pada pertemuan keempat yang bertepatan pada hari Kamis, 30 Januari 2025. Untuk mengamati keterampilan bercerita dan karakter siswa. Pada saat *post-test* ini peneliti meminta siswa menceritakan kembali cerita tentang toleransi beragama yang ada di komik moderasi beragama didepan kelas tanpa melihat komik tersebut, kemudian siswa mengisi angket.

1) Kegiatan Awal

Pada awal kegiatan pembelajaran, Guru menyapa siswa dengan memberikan salam, menanyakan keadaan, dan mengondisikan siswa pada situasi belajar yang menyenangkan, kemudian Siswa berdoa bersama, Guru memeriksa kehadiran siswa, Guru menyemangatkan siswa dengan nyanyian *ice breaking* “buka mulut” sebelum memasuki materi baru guru meminta siswa mengingat materi sebelumnya dan mengaitkan dengan bercerita. Guru kemudian menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dicapai.

2) Kegiatan Inti

Pada kegiatan inti, guru menyampaikan kembali cara bercerita dengan bahasa sendiri kepada siswa, siswa diberi waktu 10 menit untuk membaca dan mengingat cerita toleransi beragama yang ada pada komik moderasi beragama. Setelah 10 menit siswa diminta maju kedepan untuk menceritakan kembali cerita toleransi beragama yang sudah dibaca pada komik toleransi beragama berbasis nilai-nilai moderasi beragama. Guru memanggil siswa satu persatu untuk menceritakan kembali isi cerita satu-persatu. Setelah semua siswa maju untuk

bercerita guru memberikan pengutan tentang makna cerita dan rasa suka terhadap membaca, kemudian guru membagi angket karakter siswa.

3) Kegiatan Penutup

Pada kegiatan penutup, guru bersama siswa menarik kesimpulan dari materi yang telah dipelajari. Siswa diberi kesempatan untuk bertanya jika ada hal yang masih kurang dipahami. Sebelum akhir pelajaran, guru dan siswa melakukan refleksi untuk mengevaluasi proses pembelajaran. Siswa juga menyampaikan perasaan mereka terhadap pembelajaran kepada guru. Sebagai penutup, guru memberikan arahan tentang pembelajaran berikutnya dan mengakhiri pelajaran dengan doa dan salam.

3. Analisis Data

a. Analisis Deskriptif

Hasil analisis deskriptif yang diperoleh dari skor masing-masing variabel penelitian ini, dapat dilihat sebagai berikut:

1) Deskriptif Keterampilan Bercerita *Pretest* dan *Posttest*

Hasil analisis deskriptif yang berkaitan dengan skor variabel keterampilan bercerita disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 1 Hasil Deskriptif Keterampilan Bercerita *Pretest* dan *Posttest*

Statistics		PRE	POST
N	Valid	27	27
	Missing	0	0
Mean		51.56	77.11
Median		51.00	77.00
Range		42	46
Minimum		29	54
Maximum		71	100

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat nilai mean atau rata-rata keterampilan bercerita bahasa Indonesia dari hasil mean pre-test dan post-test. Hasil pre-test memiliki nilai rata-rata 51,56. Sedangkan hasil post-test memiliki nilai rata-rata 77,11 selisih keduanya yaitu 25,55. Adapun nilai minimum nilai pretest 29 sedangkan posttest 54, juga nilai maximum pretest 71 sedangkan posttest 100.

Selanjutnya mengetahui interval atau frekuensi dari pretest dan posttest variabel keterampilan bercerita.

Tabel 4. 2 Interval Pretest

Interval		frekuensi	persentase	Keterangan
65	73	3	11%	Sangat Baik
56	64	7	26%	Baik
47	55	8	30%	Cukup
38	46	6	22%	Kurang
29	37	3	11%	Sangat Kurang
Jumlah		27	100%	

Berdasarkan tabel tersebut terlihat nilai pretest siswa terdapat 3 orang yang masuk kategori “Sangat Baik”, 7 orang kategori “Baik”, 8 orang kategori “Cukup”, 6 orang kategori “Kurang” dan 3 orang kategori “Sangat kurang”. Sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa nilai pretest siswa adalah dalam kategori cukup dengan persentase 30%.

Tabel 4. 3 Interval Posttest

Interval		Frekuensi	Persentase	Keterangan
93	100	4	15%	Sangat Baik
83	92	5	19%	Baik
73	82	7	26%	Cukup
63	72	4	15%	Kurang
54	63	7	26%	Sangat Kurang

Berdasarkan tabel tersebut terlihat nilai posttest siswa terdapat 4 orang yang masuk kategori “Sangat Baik”, 5 orang kategori “Baik”, 7 orang kategori “Cukup”, 4 orang kategori “Kurang” dan 7 orang kategori “Sangat kurang”. Sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa nilai posttest siswa adalah dalam kategori cukup dengan persentase 26%.

2) Deskriptif Karakter Siswa *Prestest* dan *Posttest*

Hasil analisis deskriptif yang berkaitan dengan skor variabel keterampilan bercerita disajikan pada tabel berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Deskriptif Karakter Siswa Pretest dan Posttest

Statistics			
		Pretest	Posttest
N	Valid	27	27
	Missing	0	0
Mean		61.52	64.93
Median		63.00	63.00
Range		32	41
Minimum		41	43
Maximum		73	84

Berdasarkan tabel tersebut, terlihat nilai mean atau rata-rata aktivitas belajar siswa dari hasil mean pre-test dan post-test. Hasil pre-test memiliki nilai rata-rata 61,52. Sedangkan hasil post-test memiliki nilai rata-rata 64,93 selisih keduanya yaitu 3,41. Adapun nilai minimum nilai pretest 41 sedangkan posttest 43, juga nilai maximum pretest 73 sedangkan posttest 84.

Selanjutnya mengetahui interval atau frekuensi dari pretest dan posttest variabel karakter siswa.

Tabel 4. 5 Interval Pretest

Interval		frekuensi	persentase	Keterangan
67	73	10	37%	Sangat Baik
60	66	8	30%	Baik
53	59	5	19%	Cukup
47	52	2	7%	Kurang
41	46	2	7%	Sangat Kurang
Jumlah		27	100%	

Berdasarkan tabel tersebut terlihat nilai pretest siswa terdapat 10 orang yang masuk kategori “Sangat Baik”, 8 orang kategori “Baik”, 5 orang kategori “Cukup”, 2 orang kategori “Kurang” dan 2 orang kategori “Sangat kurang”. Sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa nilai pretest siswa adalah dalam kategori sangat baik dengan persentase 37%.

Tabel 4. 6 Interval Posttest

Interval		frekuensi	persentase	Keterangan
76	84	5	19%	Sangat Baik
67	75	5	19%	Baik
60	68	10	37%	Cukup
51	59	3	11%	Kurang
43	50	4	15%	Sangat Kurang
Jumlah		27	100%	

Berdasarkan tabel tersebut terlihat nilai posttest siswa terdapat 5 orang yang masuk kategori “Sangat Baik”, 5 orang kategori “Baik”, 10 orang kategori “Cukup”, 3 orang kategori “Kurang” dan 4 orang kategori “Sangat kurang”. Sehingga secara umum dapat dikatakan bahwa nilai posttest siswa adalah dalam kategori cukup dengan persentase 37%.

b. Uji Prasyarat

1) Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data terdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan Uji Shapiro-Wilk dengan menggunakan program SPSS versi 26. Jika nilai Sig > 0,05 maka data terdistribusi normal, sedangkan jika nilai Sig < 0,05 maka data tidak terdistribusi normal. Hasil uji normalitas bisa diamati pada tabel berikut :

Tabel 4. 7 Hasil Uji Normalitas Variabel Keterampilan Bercerita

Tests of Normality							
	KELAS	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
HASIL	pretest	.116	31	.200*	.964	31	.366
	posttest	.104	23	.200*	.960	23	.455

Berdasarkan hasil uji normalitas pada pada tabel tersebut diketahui bahwa nilai P-value (sig) Shapiro Wilk data *Pretest* sebesar 0,366 dan data *posttest* 0,455. Karena nilai Sig kedua data tersebut > 0,05 maka residual tersebut berdistribusi normal sehingga dalam uji prasyarat normalitas telah terpenuhi.

Sedangkan hasil uji normalitas variabel karakter dapat di lihat pada tabel berikut :

Tabel 4. 8 Hasil Uji Normalitas Variabel Karakter Siswa

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
pre	.138	27	.199	.938	27	.108
post	.122	27	.200*	.967	27	.520

Berdasarkan hasil uji normalitas pada pada tabel tersebut diketahui bahwa nilai P-value (sig) Shapiro Wilk data *Pretest* sebesar 0,108 dan data *posttest* 0,520. Karena nilai Sig kedua data tersebut $> 0,05$ maka residual tersebut berdistribusi normal sehingga dalam uji prasyarat normalitas telah terpenuhi.

2) Uji Homogenitas

Uji homogenitas dilakukan untuk mengetahui apakah data bersifat homogen atau tidak. Uji homogenitas pada penelitian menggunakan program SPSS versi 26. Jika nilai Sig $> 0,05$ maka data bersifat homogen, sedangkan jika nilai Sig $< 0,05$ maka data tidak homogen. Hasil uji normalitas bisa diamati pada tabel berikut :

Tabel 4. 9 Hasil Uji Homogenitas Variabel Keterampilan Bercerita

	Levene statistic	df1	df2	Sig.
<i>Based on mean</i>	0,989	1	52	0,325

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi data sebesar 0,325. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka data keterampilan bercerita tersebut dapat dikatakan homogen.

Tabel 4. 10 Hasil Uji Homogenitas Variabel Karakter Siswa

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
hasil	Based on Mean	1.238	1	52	.271

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai signifikansi data sebesar 0,271. Nilai signifikansi tersebut lebih besar dari 0,05, maka data karakter siswa tersebut dapat dikatakan homogen.

c. Uji Hipotesis

1) Uji N-Gain

Uji N-Gain dilakukan untuk mengetahui selisih nilai pre-test dan post-test yang diperoleh dari angket dan tes agar diketahui persentase pengaruh atau tingkat keberhasilan pemberian treatment atau perlakuan. Uji N-Gain pada penelitian menggunakan program SPSS versi 26. Jika nilai mean N-Gain $\geq 0,70$ maka pengaruh atau tingkat keberhasilan berada pada kategori tinggi, jika nilai mean N Gain antara 0,30 – 0,70 maka pengaruh atau tingkat keberhasilan berada pada kategori sedang, dan jika nilai mean N-Gain $< 0,30$ maka pengaruh atau tingkat keberhasilan berada pada kategori rendah. Hasil uji N-Gain bisa diamati pada tabel berikut.

Tabel 4. 11 Hasil Uji N-Gain Variabel Keterampilan Bercerita

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Score	27	.10	1.00	.5405	.25763
Ngain_Persen	27	10.34	100.00	54.0519	25.76287

Tabel di atas menunjukkan nilai minimum, maksimum, dan mean yang berasal dari uji N-Gain. Nilai Mean N-Gain sebesar 0,5405 yang termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh atau tingkat keberhasilan media komik berbasis moderasi beragama terhadap keterampilan bercerita bahasa Indonesia kelas III B sebesar 54% yang berada pada kategori sedang.

Tabel 4. 12 Hasil Uji N-Gain Variabel Karakter Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_score	27	-.57	.56	.364	.38967
Ngain_Percent	27	-57.14	55.56	3.6452	28.96706

Tabel di atas menunjukkan nilai minimum, maksimum, dan mean yang berasal dari uji N-Gain. Nilai Mean N-Gain sebesar 0,364 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh atau tingkat keberhasilan media komik berbasis moderasi beragama terhadap keterampilan bercerita bahasa Indonesia kelas III B sebesar 3% yang berada pada kategori rendah.

2) Uji T

Uji-t dilakukan untuk mengetahui perbedaan rata-rata dari dua kelompok sampel yang berpasangan atau berhubungan yaitu data sebelum perlakuan dan sesudah perlakuan. Uji-t pada penelitian ini menggunakan Uji Paired Sample T-Test dengan menggunakan program SPSS versi 26. Jika nilai Sig (2-tailed) < 0,05 maka H₀ ditolak dan jika nilai Sig (2-tailed) > 0,05 maka H₀ diterima. Hasil uji T bisa diamati pada tabel berikut :

Tabel 4. 13 Hasil Uji T Variabel Keterampilan Bercerita

	Paired differences		t	df	Sig (2-tailed)
	mean	Std. deviation			
Pretest-posttest	-25.556	11.450	-11.597	27	0,000

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata keterampilan bercerita siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik berbasis nilai-nilai

moderasi beragama terhadap keterampilan bercerita. Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama terhadap keterampilan bercerita.

Tabel 4. 14 Hasil Uji T Variabel Karakter Siswa

	Paired differences		t	df	Sig (2-tailed)
	Mean	Std. deviation			
Pretest-posttest	-25.556	11.450	-11.597	27	0,000

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai Sig (2-tailed) 0,000. Karena nilai signifikansi ini lebih kecil dari 0,05, maka H₀ ditolak dan H_a diterima. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata karakter siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama terhadap karakter siswa. . Sehingga dapat disimpulkan pula bahwa ada pengaruh penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama terhadap karakter siswa.

B. Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama terhadap keterampilan bercerita bahasa indonesia dan karakter siswa kelas III SDN Karang Mekar 1. Penelitian ini memiliki tiga variabel, satu variabel bebas dan dua terikat. Variabel bebas pada penelitian ini yaitu penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama dan variabel terikat keterampilan bercerita bahasa Indonesia dan karakter siswa. Penelitian ini menggunakan satu kelas yaitu kelas IIIB SDN Karang Mekar 1 pembahasan mengenai hasil penelitian ini sebagai berikut:

1. Keterampilan Bercerita Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Komik Berbasis Nilai-Nilai Moderasi Beragama.

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat peningkatan keterampilan bercerita bahasa indonesia dan karakter siswa setelah digunakan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama. Peningkatan keterampilan bercerita dan karakter siswa terlihat dari perbedaan skor *pre-test* dan *post-test*. Data *pre-test* menunjukkan rata-rata keterampilan bercerita bahasa indonesia siswa sebelum penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama adalah 51,56. Terlihat siswa kurang percaya diri untuk bercerita didepan kelas, siswa kurang memahami cerita serta siswa kurang mampu lancar dan kurang mampu menyusun kalimat dalam cerita. Namun, Setelah penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama hasil *post-test* menunjukkan rata-rata keterampilan bercerita bahasa indonesia siswa meningkat 77,11. Terlihat siswa mulai percaya diri untuk bercerita didepan kelas dengan semangat, siswa sudah memahami cerita serta sudah mulai lancar dan mampu menyusun kalimat dalam cerita.

Peningkatan keterampilan bercerita juga terlihat pada perkembangan keterampilan bercerita siswa dalam hal isi cerita, alur cerita, ketepatan cerita, makna keseluruhan cerita, kata, kalimat dan kelancaran bercerita. Kreteria tersebut sesuai dengan pendapat Nurgiantoro yang mengatakan bahwa aspek-aspek bercerita meliputi ketepatan isi cerita, ketepatan penunjukan detail cerita, ketepatan logika bercerita, ketepatan makna seluruh cerita, ketepatan makna, ketepatan kata, ketepatan kalimat dan kelancaran.⁶⁹ Media komik juga mampu berdampak positif

⁶⁹ Nurgiantoro, *Penilaian Dalam Pengajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Edisi Ketiga*. 2016

pada keterampilan bercerita siswa, ini sejalan dengan pendapat Sudjana, buku-buku komik dapat menjadi alat yang efektif bagi guru dalam merangsang minat, mengembangkan perbendaharaan kata, dan meningkatkan keterampilan membaca siswa. Penggunaan media komik juga berpotensi memberikan dampak positif pada keterampilan bercerita siswa, terutama jika siswa mampu memahami cerita yang disajikan dalam komik.⁷⁰

Hal ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi bergama efektif dalam meningkatkan keterampilan bercerita siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN Karang mekar 1.

2. Karakter Siswa Sebelum Dan Sesudah Menggunakan Media Komik Berbasis Nilai-Nilai Moderasi Beragama.

Karakter yang peneliti ukur pada penelitian ini yaitu karakter toleransi dan gemar membaca. Karakter toleransi dan gemar membaca sesuai dengan kemendiknas, Klasifikasi nilai-nilai karakter menjadi 18, yaitu: Religius, jujur, toleransi, disiplin, kerja keras, kreatif, mandiri, demokratis, rasa ingin tahu, semangat kebangsaan, cinta tanah air, menghargai prestasi, bersahabat/komunikatif, cinta damai, gemar membaca, peduli lingkungan, peduli sosial dan tanggung jawab.⁷¹ Menurut Thomas Lickona, karakter adalah watak batin yang dapat diandalkan yang dapat digunakan untuk bertindak moral dalam berbagai situasi. Selain itu, karakter juga dapat didefinisikan sebagai nilai-nilai perilaku manusia yang berkaitan dengan Tuhan Yang Maha Esa, diri sendiri, sesama manusia, lingkungan, dan kebangsaan. Nilai-nilai ini tercermin dalam

⁷⁰ Sudjana, Nana, and Rivai, *Media Pengajaran*.

⁷¹ Nursalam et al., *Model Pendidikan Karakter*.

pikiran, sikap, perasaan, perkataan, dan perilaku yang dibentuk oleh norma agama, hukum, tata krama, budaya, adat istiadat, dan estetika.

Karakter siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama dapat dilihat dari hasil Data *pre-test* dan *pos-test*. Data *Pre-test* menunjukkan rata-rata karakter siswa sebelum penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama adalah 61,52. Terlihat minat baca siswa masih rendah serta belum mengerti toleransi terhadap agama lain. Setelah penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama hasil *post-test* menunjukkan rata-rata karakter siswa meningkat 64,93.

Hal ini menunjukkan bahwa setelah penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi bergama dapat meningkatkan karakter siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN Karang mekar 1. Terlihat minat baca siswa meningkat walaupun tergolong rendah serta belum mulai mengerti bagaimana bertoleransi terhadap agama lain.

3. Signifikansi Keterampilan Bercerita Menggunakan Media Komik Berbasis Nilai-Nilai Beragama.

Berdasarkan pengaruh atau peningkatan keberhasilan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama diuji menggunakan uji N-Gain nilai Mean N-Gain pada keterampilan bercerita sebesar 0,5405 yang termasuk kategori sedang. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh atau tingkat keberhasilan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama terhadap keterampilan bercerita bahasa Indonesia kelas III sebesar 54%.

Hasil perhitungan statistik menggunakan SPSS versi 26 uji paired t-test menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti terdapat

perbedaan signifikan keterampilan bercerita bahasa Indonesia sebelum dan sesudah penggunaan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama dapat memberikan pengaruh terhadap keterampilan bercerita bahasa Indonesia siswa kelas III SDN Karang Mekar 1, hal ini sejalan dengan penelitian terdahulu oleh Daraini Musfiroh yang menunjukkan hasil dari penggunaan komik terdapat pengaruh terhadap keterampilan bercerita siswa kelas V SD Negeri Sinduadi Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman.⁷² Penelitian terdahulu oleh Asiqol Khusniyah yang menunjukkan hasil dari penggunaan media komik digital terhadap keterampilan bercerita siswa SD kelas III Kepuh Kiriman 1 Waru, Sidoarjo.

4. Signifikansi Karakter Siswa Menggunakan Media Komik Berbasis Nilai-Nilai Moderasi Beragama.

Berdasarkan pengaruh atau peningkatan keberhasilan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama diuji menggunakan uji *N-Gain* nilai *Mean N-Gain* pada karakter siswa 0,364 yang termasuk kategori rendah. Hal ini menunjukkan bahwa pengaruh atau tingkat keberhasilan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama terhadap karakter siswa kelas III sebesar 3% yang berada pada kategori rendah.

Hasil perhitungan statistik menggunakan SPSS versi 26 uji paired t-test menunjukkan nilai signifikansi (*2-tailed*) sebesar 0,000, yang berarti terdapat perbedaan signifikan karakter siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik

⁷² Daraini, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Siswa Kelas V Sd Negeri Sinduadi 1 Kecamatan Mlati Kabupaten Sleman Tahun Ajaran 216/217."

berbasis nilai-nilai moderasi beragama. Hasil penelitian ini juga menunjukkan bahwa dengan menggunakan media komik berbasis nilai-nilai moderasi beragama dapat memberikan pengaruh terhadap karakter siswa kelas III SDN Karang Mekar 1. Penelitian ini sejalan dengan penelitian terdahulu yang diteliti oleh Clarita Oktavia yaitu pengembangan komik digital untuk membentuk karakter senang belajar siswa kelas 1 SDN Sleman Yogyakarta yang menyatakan bahwa komik digital efektif untuk menumbuhkan dan meningkatkan karakter senang belajar untuk siswa kelas 1.⁷³

Penelitian ini diperkuat dengan teori sudjana keefektifan mediakomik, dengan bimbingan yang tepat komik dapat mengembangkan minat baca anak dari satu bidang ilmu pengetahuan ke bidang lain.⁷⁴ Serta teori piaget yang menyebutkan bahwa anak membangun pemahamannya sendiri berdasarkan pengalaman.⁷⁵ Komik memberikan konteks yang retable bagi siswa dan bisa menjadi bahan diskusi yang meningkatkan pemahaman serta pembentukan karakter toleransi beragama dan minat baca siswa.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi pilihan media pembelajaran bagi guru agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan sehingga mampu meningkatkan perhatian siswa dan meningkatkan keterampilan bercerita serta karakter siswa.

⁷³ Theresia Avila Clarita Oktavi and Gregorius Ari Nugrahanta, "Pengembangan Komik Digital Untuk Pembentukan Karakter Senang Belajar Siswa Kelas 1 SD," *Adi Karsa : Jurnal Teknologi Komunikasi Pendidikan* 15, no. 1 (2024): 70–79.

⁷⁴ Sudjana, Nana, and Rivai, *Media Pengajaran*.