PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK EDUKASI TERHADAP PERKEMBANGAN MINAT BACA SISWA KELAS IV SDN 09 SUMPUR KECAMATAN BATIPUH SELATAN

SKRIPSI

Ditulis Sebagai Syarat untuk Memperoleh Gelar Sarjana
(S-1)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh :

RAUDHOTUL JANNAH
NIM : 1930111068

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASYAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UIN MAHMUD YUNUS BATUSANGKAR
1445 H / 2023 M

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama	: Raudhotul Jannah
NIM	: 1930111068
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Dengan ini menyatakan bahwa SKRIPSI yang berjudul : "**PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK EDUKASI TERHADAP PERKEMBANGAN MINAT BACA SISWA KELAS IV SDN 09 SUMPUR KEC. BATIPUH SELATAN**" adalah hasil karya sendiri bukan plagiat. Apabila di kemudian hari terbukti sebagai plagiat, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Batusangkar, 20 Januari 2023

Yang membuat pernyataan,



Raudhotul Jannah
NIM. 1930111068

PENGESAHAN PEMBIMBING

Pembimbing skripsi atas nama Raudhotul Jannah, NIM 1930111068 dengan judul: **"Pengaruh Media Pembelajaran Komik Edukasi terhadap Perkembangan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan"**, memandang bahwa skripsi yang bersangkutan telah memenuhi persyaratan ilmiah dan dapat disetujui untuk dilanjutkan ke agenda skripsi setelah siding munaqasah.

Demikian persetujuan ini diberikan untuk dapat digunakan seperlunya.

Batusangkar, Februari 2023
Pembimbing,

Zulhendri, M.Pd
NIP. 201801011039

PENGESAHAN TIM PENGUJI

Skripsi atas nama: Raudhotul Jannah, NIM: 1930111068 dengan judul: **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK EDUKASI TERHADAP PERKEMBANGAN MINAT BACA SISWA KELAS IV SDN 09 SUMPUR KECAMATAN BATIPUH SELATAN"**, telah diuji dalam Ujian Munaqasah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK) Universitas Islam Negri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar yang dilaksanakan tanggal 08 Februari 2023 dan dinyatakan telah dapat diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana pendidikan (S.Pd) Strata Satu (S.1) dalam program studi Pendidikan Guru Madrasyah Ibtidaiyah (PGMI).

Demikianlah persetujuan ini dierikan untuk dapat digunakan seprlunya.

No	Nama/NIP Penguji	Jabatan dalam Tim	Tanda Tangan	Tanggal Persetujuan
1	Emeliya Hardi, M.Pd NIP.198906222015032005	Ketua Sidang /Penguji I		02/ 2023
2	Sunarti, M.Pd NIP. 19907222020122019	Anggota Sidang /Penguji II		7 Februari 2023
3	Zulhendri, M.Pd NIP. 201801011039	Seketaris Sidang /Pembimbing II		17-02-2023

Batusangkar, Februari 2023
Mengetahui,
Dekan FTIK UIN Mahmud Yunus
Batusangkar

Prof. Dr. Susyanti Hendriani, M.Pd,, M.Pd
NIP. 196609141992032003

ABSTRAK

Raudhotul Jannah, NIM 1930111068. Judul Skripsi **"Pengaruh Media Pembelajaran Komik Edukasi Terhadap Perkembangan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan Tahun 2023"**. Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI), Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK), Universitas Islam Negeri (UIN) Mahmud Yunus Batusangkar.

Pokok permasalahan dalam SKRIPSI ini adalah masih minimnya minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan. Adapun yang menjadi tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukasi terhadap perkembangan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan.

Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian Kuantitatif dengan jenis eksperimen dengan menggunakan *One Grup Pretest-Posttest Desing*, diuji menggunakan instrument lembar angket pada 11 orang siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukasi terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan. Berdasarkan hasil pengujian hipotesisi yang menunjukkan bahwa H_o ditolak dan H_1 diterima, maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukasi terhadap perkembangan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan, karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan perolehan nilai $t_{hitung}(7{,}166) > t_{tabel}\,(1{,}812)$ pada lembar observasi aktivitas siswa dan perolehan nilai $t_{hitung}\,(8) > t_{tabel}\,(1{,}812)$ dari lembar angket berdasarkan hasil uji *t*. Hal ini dapat dilihat pada saat pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media komik edukasi yang dilakukan pada saat penelitian yang ditandai dengan pemberian *pretest* serta *posttest* kepada siswa. Perubahan nilai yang diperoleh dari *pretest* ke *posttest* dapat dilihat dari nilai presentase angket siswa dari 68% yang berarti masih memiliki minat baca rendah kemudian menjadi 86% pada *postets* yang berarti cukup tinggi.

Kata Kunci : Media Pembelajaran Komik Edukasi, Minat Baca

DAFTAR ISI

PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI ..... **i**
PERSETUJUAN PEMBIMBING ..... **ii**
PENGESAHAN TIM PENGUJI ..... **iii**
ABSTRAK ..... **v**
DAFTAR ISI ..... **ix**
DAFTAR TABEL ..... **xi**
DAFTAR LAMPIRAN ..... **..xii**
BAB I PENDAHULUAN **1**
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Identifikasi Masalah 5
C. Batasan Masalah 5
D. Perumusan masalah 5
E. Tujuan Penelitian 5
F. Manfaat dan Luaran Penelitian 6
G. Definisi Operasional 7
BAB II KAJIAN PUSTAKA **8**
A. Landasan Teori 8
1. Minat Baca Siswa 8
2. Media Pembelajaran 20
3. Komik Edukasi 27
B. Kajian Penelitian yang Relevan 35
C. Kerangka Berfikir 38
D. Hipotesis 39
BAB III METODE PENELITIAN **40**
A. Jenis Penelitian 40
B. Tempat dan Waktu Penelitian 40
C. Populasi dan Sampel 41
D. Pengembangan Instrumen 42
E. Teknik Pengumpulan Data 44
F. Teknik Analisi Data 45

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN..... 48
A. Deskripsi Data..... 48
B. Pengujian Hipotesis..... 68
C. Pembahasan..... 73
BAB V PENUTUP..... 75
A. Simpulan 75
B. Saran..... 76
DAFTAR PUSTAKA..... 77

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir 38
Tabel 3. 1 Jumlah Siswa SDN 09 Sumpur 41
Tabel 3. 2 Disain Penelitian 42
Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Minat Baca 43
Tabel 3. 4 Pedoman Penskoran Lembar Angket 44
Tabel 3. 5 Pedoman Presentase Skor 45
Tabel 4. 1 Hasil Lembar Observasi Siswa (Pretest) 50
Tabel 4. 2 Skor Nilai Hasil Observasi Pretest Siswa 51
Tabel 4. 3 Rekap Hasil Observasi Pretest Siswa 53
Tabel 4. 4 Hasil Analisis Angket Pretest 53
Tabel 4. 5 Hasil Lembar Observasi Posttes 59
Tabel 4. 6 Skor Nilai Hasil Observasi Posttest Siswa 60
Tabel 4. 7 Rekap Hasil Observasi Posttest Siswa 60
Tabel 4. 8 Hasil Analisis Angket Posttest 62
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Lembaran Observasi Siswa Pretest dan Posttest 68
Tabel 4. 9 Hasil Analisis Lembaran Angket Pretest dan Posttest 68

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan sangatlah penting untuk kelangsungan hidup manusia, dengan adanya pendidikan manusia bisa mendapatkan pengalaman-pengalaman belajar agar dapat mempersiapkan diri untuk menghadapi perkembangan zaman pada masa yang akan datang, serta membentuk generasi penerus bangsa yang berkualitas. Pada hakikatnya, Pendidikan yaitu usaha dasar dan terencana untuk menciptakan suasana belajar dan proses pembelajaran bagi peserta didik untuk aktif mengembangkan potensi dirinya agar memiliki potensi spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, danketerampilan yang diperlukan bagi kehidupan dirinya, masyarakat, bangsa,dan Negara (Ramayulis, 2012).

Pada jenjang pendidikan baik itu formal maupun informal. Ilmu pengetahuan dapat diperoleh dari mana saja dan kapan saja, salah satu metode untuk memperoleh ilmu pengetahuan yaitu melalui aktifitas membaca, khususnya membaca buku pelajaran sekolah. Membaca merupakan suatu hal yang rumit dengan cakupan banyak hal, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi juga tentang latihan visual, berfikir, psikolinguistik dan metakognitif (Mountain, 2009). Untuk membuat kemajuan besar dalam membaca, salah satunya adalah dengan menumbuhkan minat. Sejalan dengan ungkapan bahwa membaca adalah bagian dari minat membaca (Djamarah, 2015). Enam Indikator yang dapat mengukur minat baca yaitu perasaan senang, konsentrasi perhatian, penggunaan waktu, motivasi membaca, emosi membaca dan usaha membaca (Arinda, 2018).

Berdasarkan pendapat diatas dapat disimpulkan bahwa dengan membaca, kita dapat memperoleh informasi baik dalam dunia pendidikan maupun di lingkungan masyarakat secara luas, serta dengan membaca kita dapat menemukan inspirasi dan pengetahuan baru dari membaca, secara tidak langsung kita telah mengunjungi banyak tempat atau waktu yang belum pernah kita kunjungi. Sehingga dapat membuka wawasan pengetahuan yang lebih luas, dapat memperoleh, memahami serta mengelola berbagai jenis informasi saat membaca buku merupakan salah satu manfaat membiasakan kebiasaan membaca, sehingga untuk mengubah kegiatan membaca menjadi menyenangkan, maka dibutuhkan minat membaca yang ditanamkan dan dipupuk dalam diri seseorang sejak dini.

Hal ini terlihat pada wawancara yang dilakukan pada tanggal 22 Agustus 2022 tentang rendahnya minat baca siswa. Ini dapat di identifikasi dari hasil wawancara bersama guru kelas IV SDN 09 Sumpur diketahui bahwa adanya permasalahan di ranah minat baca siswa. Minat baca siswa di kelas IV masih sangat kurang. Kebanyakan siswa lebih memilih melakukan kegiatan bermain ketimbang melakukan aktivitas membaca. Hal tersebut sangat berdampak pada kemampuan membaca, khususnya dalam memahami teks bacaan. Tidak adanya unsur yang dapat memotivasi serta mendorong siswa untuk dapat menumbuhkan minat baca merupakan salah satu faktor utama.

Marksheffel menerangkan dalam Nurhayati (2008 :59) bahwa minat atau *interest* merupakan sifat bawaan manusia, akan tetapi itu semua dapat dibentuk atau diusahakan, dipelajari dan dikembangkan. Salah satu faktor yang penyebab rendahnya minat baca siswa yaitu media pembelajaran yang digunakan masih terpaku pada buku teks.

Oleh karena itu sebagai guru mempunyai tugas memimbing, mendorong, dan memberi fasilitas belajar bagi siswa agar dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan tepat. Sudah seharusnya guru menciptakan kondisi belajar mengajar yang menyenangkan serta efektif dengan berinovasi dalam pemakaian media pembelajaran.

Berdasarkan dari kondisi siswa yang telah dipaparkan sebelumnya maka peneliti menganggap perlu adanya usaha dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca di sekolah dasar khususnya di kelas tinggi. Maka dari itu, penulis memilih media komik sebagai saran belajar yang baru, menarik, dan menyenangkan sebagai salah satu usaha dalam meningkatkan minat baca siswa.

Menyajikan materi pembelajaran dengan menggunakan materi dalam bentuk media komik edukasi adalah salah satu upaya untuk menarik minat baca. Menurut Sudjana dan Rivai (2011) komik dapat berpengaruh pada minat baca siswa serta menimbulkan minat belajar siswa. Buku cerita bergambar atau yang lebih dikenal dengan komik edukasi ini bisa mempermudah siswa dalam membaca karena komik edukasi tersebut dapat memicu minat baca siswa. Komik adalah satu dari sekian banyak variasi buku cerita yang digemari oleh semua kalangan, mulai dari anak-anak hingga orang dewasa. Pengadaan media pembelajaran dalam komik berupa kumpulan gambar tokoh dan latar belakang, yang sangat unik berpadu dengan warna-warna yang menarik serta balon percakapan dan narasi yang membuat cerita lebih menarik untuk dibaca siswa dan juga sebagai media yang dapat membantu siswa dalam belajar. Di harapkan melalui penyajian materi dalam bentuk komik dapat menarik minat baca siswa pada proses pembelajaran, sehingga memudahkan para siswa dalam memahami materi yang disajikan, hasil akhirnya akan berpengaruh pada perkembangan minat baca. Selain daripada itu, komik juga mampu membuat topik pembelajaran SD yang awalnya terasa abstrak menjadi lebih konkrit bagi siswa, sesuai dengan perkembangan pemikiran siswa SD, yaitu nyata dan kongkrit.

Hidayah & Ulva (2017) dalam penemuannya menyimpulkan bahwa pemakaian media komik pada proses belajar mengajar di kelas IV dengan materi IPS Koperasi di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran, mengungkapkan antusiasme para siswa dalam membaca komik yang disediakan cukup tinggi. Adanya peningkatan dalam motivasi

belajar siswa dengan penggunaan media komik yang telah dikembangkan sebelumnya, terlihat siswa lebih menyukai media komik yang dikembangkan, siswa mengungkap bahwa belajar menggunakan media komik lebih menyenangkan daripada hanya berpatokan pada mendengarkan penjelasan dari guru atau sekedar membaca buku-buku pelajaran yang penuh dengan teks seperti yang biasanya.

Pendapat tersebut senada dengan (Sukri Dwi Ningsih, 2016) pada jurnalnya yang berjudul: Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Kebencanaan Alam Kelas VI SD, memaparkan bahwa meningkatnya nilai belajar siswa setelah menerima pembelajaran yang menggunakan media komik dari sebelumnya, nilai rata-rata pembelajaran dari 67,3 menjadi 77,11 setelah post-test.

Siswa biasanya lebih tertarik membaca komik daripada membaca buku pelajaran, karena komik dianggap memiliki daya tarik tersendiri. Didukung oleh pendapat yang diungkapkan Daryanto (2010:129) bahwa siswa lebih memilih dan menyukai buku bergambar, yang berwarna-warni dan ditampilkan secara realistis dan kartun. Dengan adanya penelitian komik edukasi, diharapkan bisa membantu siswa untuk meningkatkan minat baca.

Berdasarkan pendapat di atas maka untuk meningkatkan minat baca dan pengetahuan siswa, pihak sekolah atau guru kelas dapat menyediakan media komik edukasi yang memiliki pengetahuan tentang topik tertentu. Dengan hal ini siswa tidak hanya mendapatkan pengetahuan baru, tetapi juga dapat melihat karakter dari komik, sehingga siswa juga tidak mudah bosan. Karena buku yang dibaca memiliki gambar dan diwarnai agar menarik untuk dibaca. Namun, meskipun buku-buku tersebut cocok untuk anak-anak, mereka tetap membutuhkan peran bimbingan guru, orang tua atau orang dewasa untuk memeriksa apakah pengetahuan yang terkandung dalam buku tersampaikan dengan benar dan tidak menyesatkan anak-anak yang membacanya.

Berdasarkan uraian di atas penulis merasa penting untuk melakukan penelitian dengan judul : "**Pengaruh Media Pembelajaran Komik Edukasi terhadap Perkembangan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan**".

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan pada latar belakang masalah yang telah di uraikan. Maka, penulis merumuskan identifikasi masalah dalam penelitian ini yaitu:

1. Minimnya ketertarikan terhadap media bacaan.
2. Minimnya bahan bacaan yang inovatif
3. Minimnya minat baca siswa di Sekolah Dasar.

C. Batasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka peneliti membatasi masalah pada pengaruh media pembelajaran komik edukasi terhadap perkembangan minat baca siswa Sekolah Dasar.

D. Perumusan masalah

Supaya penelitian ini terfokus pada masalah yang ingin dicapai sesuai dengan judul di atas, sehingga dirumuskan permasalahannya yaitu: "Apakah terdapat pengaruh yang signifikan antara penerapan media pembelajaran komik edukasi terhadap perkembangan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur?"

E. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah, maka penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penerapan media pembelajaran komik edukasi dapat terhadap perkembangan minat baca siswa kelas IV di SDN 09 Sumpur.

F. Manfaat dan Luaran Penelitian

1. Manfaat teoritis

   Secara teoritis penelitian ini, diharapkan bisa memperluas wawasan pengetahuan yang terutama pada keterampilan berbahasa khususnya keterampilan membaca dengan menggunakan media pembelajaran komik edukasi.

2. Manfaat Praktis

   a. Bagi guru

      Guru dapat memperkaya ide sejenis media pemelajaran komik edukasi dalam pembelajaran di dalam kelas.

   b. Bagi Siswa

      Dengan adanya media pembelajaran komik edukasi dapat memberikan pengaruh dalam meningkatkan minat baca terutama pada buku pelajaran.

   c. Bagi Peneliti

      Dapat menambah pengalaman serta wawasan dalam menerapkan media pembelajaran komik edukasi.

   d. Bagi Akademik

      Penelitian ini berguna sebagai salah satu penyumbang ilmu pengetahuan, kemudian bermanfaat untuk patokan penelitian selanjutnya serta sebagai tambahan wacana akademi.

3. Luaran Penelitian

   Diharapkan membawa manfaat bagi masyarakat pada umumnya, terutama dalam bentuk terbitan jurnal ilmiah sebagai bahan rujukan tambahan di perpustakaan UIN Mahmud Yunus Batusangkar.

G. Definisi Operasional

Agar tidak terjadi kesalah pahaman pada perbedaan dan persamaan dalam memahami setiap variabelnya pada penelitian ini, maka berikut ini peneliti akan menjelaskan definisi operasional yang sebagai berikut :

a) Media Pembelajaran Komik Edukasi

Komik merupakan cerita yang dititik beratkan pada gerak dan Tindakan yang ditampilkan lewat urutan yang dibuat secara khas yang kemudian dipadukan dengan kata-kata (Nurgiyantoro, 2016). Berdasarkan pendapat di atas media pembelajaran komik edukasi dapat disampaikan bahwa salah satu media pembelajaran visual yang digunakan dalam proses belajar dengan buku teks yag berisi gambar-gambar, simbol-simbol, lambang-lambang, dan balon kata yang saling berhubungan dengan satu dan yang lainnya yang disusun dalam bentuk alur cerita yang runtun agar dapat menyampaikan informasi. Sehingga pesan yang disampaikan memalui komik edukasi ini dapat tersimpan dalam memori jangka panjang.

b) Minat Baca

Menurut Maharani (2017:321-322) menerangkan indikator minat baca; perasaan senang, minat siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Berdasarkan pandangan di atas maka dapat di simpulkan bahwa minat baca biasanya ditimbulkan melalui kepedulian dengan kemauan sendiri maupun adanya factor lain yang mengundang perasaan senang saat membaca, sehingga kegiatan membaca dilakukan secara tekun dan konsisten.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Landasan Teori

1. Minat Baca Siswa

a. Minat

Pada dasarnya manusia memiliki ketertarikan untuk selalu melakukan sesuatu yang dianggap membawa kebahagian maupun kesenangan. Dari perasaan senang ini timbul keinginan untuk memperoleh dan mengembangkan apa yang telah membuatnya bahagia dan gembira. Gambaran sikap seseorang ketika menginginkan sesuatu disebut juga dengan minat atau *interest*. Minat berkaitan erat dengan perasaan, sehingga dalam mengerjakan hal secara kompulsif mampu mengurangi bahkan menghilangakan minat seseorang, hal ini juga termasuk kegiatan membaca. Minat mampu menimbulkan rasa senang saat dikerjakan serta sebaliknya jika tidak bisa melakukannya maka akan muncul perasaan sedih.

Biasanya kegiatan yang menarik bagi seseorang akan terus diperhatikan disertai dengan perasaan senang. Minat mempunyai pengaruh yang besar terhadap belajar, karena jika mata pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa maka mereka tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Materi pelajaran yang menarik minat siswa lebih mudah dipelajari karena minat menambah momentum belajar.

Minat adalah kecendrungan jiwa terhadap sesuatu yang berharga (Darajat, 2017) Sedangkan makna minat dalam etimologisnya yaitu upaya serta keinginan untuk belajar dan menemukan sesuatu. menurut terminologi, minat yaitu kemauan, kegemaran, dan disposisi dengan suatu hal.

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat adalah suatu sikap internal dalam diri seseorang yang merupakan perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu diciptakan penuh dengan kemauan dan perasaan senang yang muncul dari dorongan batin sendiri. Minat bisa disebut dengan dorongan yang kuat untuk seseorang sehingga mengerjakan yang terbaik untuk mendapatkan tujuan serta cita-cita agar menjadi keinginan.

b. Membaca

Membaca merupakan salah satu pelajaran yang diajarkan di Sekolah Dasar dari empat keterampilan berbahasa. Keempat keterampilan tersebut saling berhubungan satu sama lain dan membentuk satu kesatuan. Membaca adalah kegiatan reseptif, bentuk aktif dari penyerapan. Dalam aktivitas membaca, pikiran dan mental terlibat secara aktif, bukan hanya aktivitas fisik.

Para ahli berpendapat tentang pengertian membaca beberapa diantaranya. Membaca dapat diartikan sebagai sebuah tindakan merekonstruksi makna yang disusun penulis di tempat dan waktu yang berjauhan dengan tempat dan waktu penulisan (Nurhadi, 2016). Sedangkan menurut Suryana (2016:2) mengemungkkan bahwasanya membaca diartikan sebagai sesuatu informasi dan pengetahuan yang dapat di ambil oleh pembaca merupakan peran utama dalam memaknai makna kata membaca.

Adapun pengertian membaca dalam arti sempit yaitu kegiatan memahami makna yang terdapat dalam sebuah tulisan. Sementara pengertian membaca dalam arti sempit ialah proses pengolahan bacaan secara kritis dan kreatif yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pemahaman menyeluruh tentang bacaan tersebut, yang diikuti dengan penelitian terhadap keadaan, nilai, fungsi, dan dampak dari bacaan tersebut

Menurut Hani Atus Sholikhah (2014,147) membaca merupakan suatu proses membangun pemahaman dari teks tertulis dengan cara menggunakan kode, analisis konteks, pengetahuan awal, bahasa yang digunakan, dan strategi kontrol eksklusif sebagai pemahaman yang tersirat dalam teks yang tersurat, yakni memahami makna yang terdapat di dalam kata-kata yang sudah tertulis.

Menurut uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan proses yang kompleks dari kegiatan komunikasi. Tujuan utama membaca yaitu untuk mendapatkan, memahami isi atau makna dan informasi yang ingin disampaikan oleh pengarang dengan kata-kata atau bahasa tulis sehingga diperoleh pemahaman bacaan. Hal ini juga sangat bermanfaat bagi kehidupan saat pengetahuan kita bertambah melalui membaca.

1. Jenis-jenis membaca

Adapun jenis-jenis membaca menurut Sukimo dalam Rahim (2008 : 6) mengemungkakan bahwa secara umum ada dua jenis membaca, yaitu membaca pemulaan dan membaca lanjutan. Membaca permulaan diberikan kepada siswa yang masih di taman kanak-kanak, kelas satu, dan kelas dua sekolah dasar, sedangkan kelas lanjutan diberikan kepada siswa kelas tiga sekolah dasar sampai perguruan tinggi.

Ditinjau dari segi terdengar atau tidaknya suara pembaca, proses membaca terbagi atas membaca nyaring dan membaca dalam hati. Tarigan (2008: 23) membaca nyaring adalah suatu kegiatan yang merupakan alat bagi guru,siswa atau pembaca untuk berkomunikasi dengan orang lain atau pendengar untuk mengumpulkan dan memahami informasi, pikiran dan perasaan penulis.

Membaca dengan tenang atau dalam hati adalah membaca senyap. Selanjutnya dikatakan bahwa membaca senyap dapat diagi menjadi dua jenis yaitu membaca ekstensif dan membaca intensif.

Berdasarkan pembagian jenis-jenis membaca yang telah dipaparkan sebelumnya terdapat dua pembagian membaca secara umum yaitu membaca permulaan dan membaca lanjt. Dalam penelitian ini jenis membaca yang diterapkan adalah membaca lanjutan.

2. Pembelajaran membaca di SD

Pendidikan dasar dibagi menjadi tingkatan yaitu rendah dan tinggi. Kelas rendah SD adalah kelas 2 dan 2, sedangkan kelas tinggi adalah kelas 3 sampai 6. Tujuan membaca di kelas rendah bersifat mekanis yang sering disebut membaca pada awal atau permulaan. Tujuan membaca tingkat tinggi merupakan kelanjutan dari membaca tinggat rendah, sering disebut sebagai membaca tingkat lanjut penekanannya pada pemahaman.

Menurut Tarigan (2008) membaca di kelas tinggi ini melatih siswa dalam keterampilan yang bersifat pemahaman *comprehension skill* yang mencakup aspek-aspek berikut ini :

a) Memahami pengertian sederhana leksikal, grmatikal, retorikal.
b) Memahami signifikansi atau makna antara lain maksud dan tujuan pengarang relevansi kedaan kebudayaan, reaksi pembaca.
c) Evaluasi atau penilaian isi bentuk
d) Kecepatan memaca yang fleksibel, yang mudah disesuaikan dengan keadaan.

Tarigan (2008) jelaskan bahwa membaca rendah masih merupakan suatu mekanis *mechanical skill* maka kegiatan yang paling tepat adalah membaca nyaring bersuara, sedangkan untuk kelas tinggi ditekankan pada pemahaman *comprehension skill* dan aktivitas yang tepat adalah membaca dalam hati. Membaca dalam hati *silent reading* dibagi menjadi dua, yaitu membaca *ekstensif extensive reading* dan membaca intensif *intensive reading.*

Membaca ekstensif mencakup membaca *survey reading,* membaca sekilas *skimming,* dan membaca dangkal *superficial reading.* Oleh karena itu, siswa SD kelas tinggi membaca yang perlu dipraktikkan atau berkembang sangat kompleks, yang meliputi membaca yang perlu dipraktekkan atau dikembangkan sangat kompleks, yang meliputi membaca nyaring dan membaca dalam hati. Membaca nyaring disesuaikan dnegan kebtuhan dan menitik beratkan pada teknik membaca yang tepat karena pada hakekatnya membaca nyaring adalah untuk membaca karya orang lain seperti buku.

Oleh karena itu, orang yang mendengar bacaan akan mudah memahami atau memahami apa yang didengarnya, termasuk membaca nyaring tertera dalam keterampilan dasar untuk siswa SD kelas tinggi seperti membaca buku teks, membaca cerita, membaca puisi, membaca pengumuman, membaca pesan selamat datang, menulis pidato, dan membacakan cerita lama yang masih popular. Pelajaran membaca di Sekolah Dasar ada beerapa macam yaitu membaca Teknik, membaca dalam hati, membaca bahasa, membaca Pustaka, membaca cepat, dan membaca indah.

Materi membaca dalam hati di Sekolah Dasar ertujuan untuk mendapatkan informasi dari suatu bacaan, dengan memahami isi bacaan secara tepat dan cermat. Disekolah dasar pelaksanaan membaca dalam hati masih dibenarkan mulut anak-anak itu bersuara.

3. Tujuan Membaca

Kegiatan membaca memiliki tujuan diantaranya ada tiga tujuan utama yaitu agar siswa menikmati kegiatan membaca, dapat membaca dengan tenang dengan kecepatan mambaca yang fleksibel, untuk membekali siswa dengan tingkat pemahaman yang cukup terhadap bahan bacaan. Pembelajaran membaca harus menitik beratkan pada upaya mendukung siswa agar mereka dapat menikmati kegiatan membaca yang mereka lakukan.

Hal ini sangat penting mengingat kenikmatan membaca merupakan kegiatan yang menyenangkan dalam dunia pendidikan. Tanpa kesenangan siswa belajar membaca mungkin tidak tercapai tujuan yang diharapkan, maka Langkah pertama dalam belajar membaca harus bertujuan untuk memotivasi anak-anak untuk membaca.

Menurut Nurhadi dalam Dalman (2014 : 13) ada beragam tujuan membaca yaitu :

a) Memahami secara detail dn menyeluruh isi becaan.
b) Menangkap ide pokok atau gagasan utama buku secara cepat
c) Mendapatkan informasi tentang sesuatu.
d) Mengenali makna kata-kata sulit
e) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di seluruh dunia.
f) Ingin mengetahui peristiwa penting yang terjadi di masyarakat sekitar

g) Ingin memperoleh kenikmatan dari karya fiksi

h) Ingin memperoleh informasi tentang lowongan kerja

i) Ingin mencari barang-barang atau produk-produk yang cocok untuk dibeli

j) Ingin menilai kebenaran gagasan pengarang atau penulis

k) Ingin mendapatkan alat tertentu

l) Ingin mendapatkan keterangan tentang pendapat seseorang (ahli) atau keterangan tentang defenisi suatu istilah.

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dalam membaca itu punya banyak tujuan. Tujuan dalam membaca dapat tercapai Ketika kegiatan membaca dilakukan dnegan benar dalam artian harus adanya keterampilan memaca yang dimiliki.

4. Menfaat Membaca

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi menuntut terciptanya manusia yang gemar belajar membaca. Membaca memiliki manfaat bagi kehidupan manusia. Menurut Rahim (2008: 1) manfaat membaca adalah memperoleh informasi dari media visual (gambar rambu lalu lintas) dan media cetak seperti koran. Menurut Sukirno dalam Rahim (2008;3) mengatakan manfaat membaca, siswa dapat sebagai berikut :

a) Berkomunikasi dengan orang lain,
b) Mmeberikan informasi kepada orang lain,
c) Menangkap atau menerima isi bacaan dnegan cepat dan tepat,
d) Meningkatkan sikap positif terhadap isi bacaan,
e) Mengkritik informasi yang diterima,
f) Menghargai nilai-nilai luhur yang ada dalam masyarakat,
g) Masuki dunia sains yang mempesona dan pemahaman akan banyak hikmah,

h) Mengembangkan berbagai keterampilan yang berguna untuk berhasil dalam hidup,

i) Menumbuhkan pemahaman yang luas gerbang menuju kebijaksanaan yang mendalam dan jalan untuk keahlian masa depan.

Berdasarkan pemaparan manfaat membaca sebelumnya dapat diartikan bahwa dari kegiatan membaca kita dapat diperoleh banyak hal. Sehingga dapat dianalisis bahwa manfaat membaca adalah untuk menjalin komunikasi dengan orang lain, menumbuhkan nalar krisis dan mendaptakan informasi visual guna mendapatkan ilmu pengetahuan.

c. Minat Membaca

Menurut Dalman (2014:141) minat baca merupakan dorongan untuk memahami kata demi kata dan isi yang terdapat dalam teks bacaan sehingga dapat membuat pembaca memahami hal-hal yang dituangkan dalam bacaan tersebut. Sehingga memberikan pengalaman emosi yang tertuang karena perhatian yang mendalam. Selaras dengan Herman Wahadaniah dalam (Ratnasari, 2011) minat membaca adalah suatu kepedulian yang kuat dan mendalam disertai dengan perasaan senang dalam kegiatan membaca sehingga dapat menggiring seseorang untuk membaca atas kemauan sendiri atau dorongan dari awal.

Menurut Akidah (2019 : 3) minat membaca adalah adanya rangsangan yang didukung oleh lingkungan yang menumbuhkan kesadaran seseorang untuk membaca. Ketika membaca dilakukan dengan penuh minat, siwa akan lebih memahami apa yang dibaca serta mengetahui makna yang dibaca, Hal ini dikarenakan siswa membaca dengan keadaan hati yang senang.

Minat membaca dapat diartikan juga dengan timulnya pemikiran bahwasanya membaca dapat bermanfaat bagi dirinya sehingga menimbulkan perasaan senang seseorang terhadap membaca. Sejalan dengan (Anjani A. &., 2013) Minat membaca adalah kecenderungan mental yang tinggi yang ditandai dengan perasaan senang dan keinginan yang kuat untuk membaca tanpa adanya paksaan.

Minat membaca memerlukan perhatian yang cermat dan perasaan senang membaca, dan minat membaca disertai dengan perasaan senang dalam kegiatan membaca. Kecenderungan memiliki keinginan atau minat yang kuat dan disertai dengan usaha terus-menerus dalam diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus menerus dan diikuti untuk kesenangan tanpa paksaan, kemauan atau dorongan dari luar agar orang tersebut mengerti atau memahami apa yang dibaca disebut juga dengan minat baca.

Dari beberapa pandangan di atas dapat disimpulkan bahwa minat membaca mengandung rasa perhatian, disposisi, rangsangan, serta rasa senang membaca. Perhatian tersebut diwujudkan dari perhatiannya terhadap kegiatan membaca, memiliki disposisi membaca yang tinggi, rangsangan dan kesenangan yang muncul dari dalam dan dari pengaruh orang lain. Ini semua adalah kegiatan yang dilakukan dengan sangat tekun dan cenderung konsisten.

1. Faktor- Faktor yang Menpengaruhi Minat Baca

Menurut Triatma (dalam Anjani, 2019:75) minat membaca biasanya dapat terpengaruh dua faktor, diantaranya adalah faktor internal dan eksternal pada diri siswa. Pada faktor internal siswa perasaan, motivasi, dan perhatian.

Sedangkan dari faktor eksternal yang dapat mempengaruhi minat baca terdiri dari peran guru, lingkungan, keluarga dan fasilitas. Seorang tenaga pendidik seharusnya dapat memberikan motivasi yang kratif serta perhatian yang terus-menerus terhadap siswa. Ia juga dapat menggunakan teori atau komponen strategi pembelajaran yang tepat sebagai prinsip belajar.

Agar siswa memiliki minat baca yang tinggi proses pembelajaran berjalan dengan lancar dan mudah diterima oleh siswa diperlukan beberapa hal, antara lain: mendukungnya suasana lingkungannya, menarinya bahan bacaan, dan juga adanya bimbingan membaca sesuai dengan tingkat usia siswa menurut (Anjani,2019).

Berdasarkan pendapat para ahli di atas dapat disimpulkan, bahwa minat membaca seseorang dapat dipengaruhi oleh faktor-faktor yang berasal dari dalam diri siswa, maupun oleh faktor-faktor dari luar diri siswa. Sehingga untuk meningkatkan minat baca diperlukan keseimbangan antara kedua faktor tersebut.

2. Indikator Minat Baca

Ada empat indikator untuk menentukan minat baca (Arinda, 2018:363). Indikator minat membaca meliputi;

(1) kesenangan membaca;

(2) kesadaran akan manfaat membaca;

(3) frekuensi membaca;

(4) jumlah sumber bacaan.

Menurut Maharani (2017: 321-322) menentukan indikator minat membaca adalah ;

a) Perasaan senang

Seorang siswa yang mempunyai perasaan senang atau suka terhadap suatu mata pelajaran, siswa tersebut

akan terus mempelajari ilmu tersebut, tidak ada rasa paksaan pada siswa untuk mempelajari bidang tersebut.

b) Minat siswa,

Berkaitan dengan daya gerak yang mendorong cenderung tertarik pada orang, benda, kegiatan atau dapat berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri.

c) Perhatian siswa,

Perhatian adalah pemusatan atau aktivitas jiwa menuju pengamatan dan pemahaman, dengan mengesampingkan orang lain yang bukan ini. Siswa yang tertarik pada suatu objek tertentu secara otomatis akan memperhatikan objek tersebut.

d) Keterlibatan siswa,

Minat seseorang terhadap suatu objek yang membuat orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan objek tersebut.

Menurut (Anjani, 2019:75), indikator minat membaca terdiri dari siswa memiliki kegemaran membaca, siswa sadar akan pentingnya membaca, siswa memiliki minat membaca, siswa mampu memanfaatkan waktu luangnya untuk membaca, dan siswa yang memiliki keinginan untuk membaca. sendiri untuk menemukan bahan bacaan.

Membaca bukan hanya sekedar melihat dan mengucapkan kalimat, tetapi tujuan yang ingin dicapai adalah mencapai pemahaman setelah membaca. Untuk mengukur minat baca dirumuskan dimensi-dimensi berikut ; perasaan senang membaca, kebutuhan membaca buku, minat membaca, keinginan membaca buku, dan keinginan mencari bahan bacaan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, dalam penelitian ini untuk mengetahui minat baca siswa, peneliti menggunakan indikator sentimen berbasis Maharani (2017:321-322) menerangkan perasaan senang, minat siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa.

3. Cara Membangkitkan Minat Baca

Beberapa pakar pendidikan berpendapat bahwa cara paling efektif untuk membangkitkan minat baca pada mata pelajaran baru adalah dengan menanamkan minat baca sedini mungkin.

Menurut Hasyim (dalam Adlya, 2020) beliau menyatakan bahwa ada beberapa cara untuk menumbuhkan minat baca yaitu ;

1) membaca buku sejak lahir sampai anak,
2) mendorong anak untuk bercerita tentang apa yang telah didengar atau dibacanya,
3) mengajak anak ke toko buku/perpustakaan,
4) membeli buku yang diminati anak,
5) menyisihkan uang untuk membeli buku,
6) bertukar buku dengan teman,
7) menghilangkan hambatan seperti televisi dan playstation,
8) memberikan hadiah (hadiah) yang meningkatkan semangat membaca,
9) memiliki kesadaran dan minat membaca yang kuat, dan
10) menyediakan waktu untuk membaca.

Upaya peningkatan minat baca dengan memaksa siswa membaca buku sebanyak-banyaknya tidak akan efektif, karena akan lebih baik jika keinginan itu datang dari dalam diri siswa tanpa ada paksaan. Pemberian stimulus pada anak dalam membangkitkan minat baca agar minat membaca dapat muncul dari dalam diri siswa.

Lembaga pendidikan diperlukan fasilitas yang baik untuk meningkatkan minat baca siswa, baik fasilitas ruangan maupun koleksi yang lengkap di perpustakaan juga sangat diperlukan (Kasiyun, 2015).

Kerjasama yang baik antara guru dan pustakawan, sekolah juga harus menyediakan fasilitas seperti majalah dinding dan majalah sekolah untuk siswa. Dan yang tidak kalah pentingnya adalah ketersediaan buku yang sesuai dengan kebutuhan pembaca.

Dengan demikian, penulis menyimpulkan bahwa minat membaca dapat meningkat tergantung pada siswa, jika siswa memiliki motivasi yang kuat untuk membaca maka minat membaca juga akan meningkat. Guru dapat berpartisipasi dalam meningkatkan minat membaca siswa dengan memotivasi mereka dan menciptakan lingkungan belajar yang menyenangkan.

2. Media Pembelajaran

Media yaitu alat penyampai pesan dari sumber informasi kepada penerima informasi melalui alat perantara komunikasi. Serupa dengan pendapat Yaumi (2018:7) yang mengatakan bahwa media adalah segala peralatan yang memiliki bentuk fisik guna menyampaikan informasi sehingga terjadilah interaksi yang mana alat- alat tersebut sudah dirancang dengan baik sebelumnya. Peralatan yang memiliki bentuk fisik yang dimaksud seperti buku cetak, visual, original, audio, audiovisual, multimedia, dan web yang sengaja dirancang dan dikembangkan untuk memenuhi kebutuhan dan tujuan pembelajaran siswa.

Sehingga media pembelajaran mampu membuat siswa mendapatkan pengetahuan secara efektif serta efesien dari informasi yang mengandung pesan pembelajaran. Selaras dengan pendapat Sanjaya (2012:61) menyatakan media adalah segala

sesuatu, baik itu alat, lingkungan serta segala bentuk kegiatan yang membuat pengetahuan bertambah, sikap berubah ke hal yang lebih baik atau menanamkan kemampuan lainnya. Pada proses belajar mengajar dibutuhkan sarana untuk menyampaiakan informasi yang akan diberikan oleh guru kepada siswa. Sehingga media pembelajaran yang digunakan dapat dihasilkan dengan menggunakan bermacam- macam sumber yang sudah ada, kemudian di modifikasi dengan kreatif dan inovatif oleh guru.

Media akan membantu guru salah satunya dalam hal sumber informasi yang akan memberikan pengetahuan kepada siswa sebagai penerima informasi. Untuk itu, media pembelajaran yang berfungsi menjadi perantara komunikasi akan memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Dapat dikatakan bahwa sarana yang digunakan guru untuk memperlancar proses penyampaian ilmu adalah sarana belajar. Media pembelajaran dapat membuat suasana belajar lebih menyenangkan dan menambah pengalaman belajar siswa.

Pendapat di atas selaras dengan pendapat Sanaky (2009:4) yang menerangkan bahwa media pembelajaran merupakan alat pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan efektivitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Selaras dengan Yudhi (2013:7) yang mengartikan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat mengirimkan dan menyalurkan pesan dari sumber secara terencana untuk menciptakan lingkungan belajar yang sesuai dimana penerima dapat melakukan proses pembelajaran. dan efektif.

Menurut paparan di atas, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan saluran informasi dari pemberi kepada penerima informasi sebagai salah satu sarana pendidikan terencana mampu menciptakan proses dan pengalaman belajar yang efektif dan efisien bagi peserta didik dalam pembelajaran. upaya untuk mencapai tujuan instruksional. Berangkat dari pemahaman di atas, penelitian ini menggunakan media sebagai alat pembelajaran untuk membuat proses dan pengalaman belajar lebih efektif bagi siswa sekolah dasar, yang disesuaikan dengan karakteristik siswa dan tujuan pembelajaran.

1) Jenis-jenis media pembelajaran

Ada beberapa cara yang dapat digunakan sebagai alat penunjang proses pembelajaran yang efektif dan efesien. Klasifikasi media Sharon (2012: 7) terbagi menjadi 6 kelompok, yaitu:

1. karakter alfanumerik yang ditampilkan dalam format apa pun, seperti buku, poster, papan tulis, komputer layer merupakan bentuk media paling umum;
2. segala sesuatu yang dapat didengar secara langsung atau direkam, seperti suara manusia, music yang lebih dikenal dengan audio;
3. gambar yang digunakan untuk memulai pembelajaran yang menggabungkangkan grafik, gambar papan tulis, kartun, foto;
4. DVD, rekaman video, dan animasi merupakan contoh dari media vidio;
5. Alat peraga adalah media tiga dimensi;
6. perorangan dapat berupa dosen, mahasiswa, atau pakar di bidangnya masing-masing.

Media pembelajaran juga memiliki berbagai jenis dari klasifikainya sendiri. Secara umum jenis media pembelajaran tyang dikelompokan medjadi tiga unsur utama, yaitu : audio, visual, dan gerak. Menurut Rudy dalam (Maimunah, 2016) terdapat tujuh klarifikasi media pembelajaran, yaitu :

1) Media audio visual gerak,
2) Media audio visual diam,
3) Media audio visuak gerak,
4) Media visual bergerak
5) Media visual diam
6) Media audio
7) Media cetak

Media pembelajaran ini dibagi menjadi beberapa kelompok tergantung pada kriteria klarifikasi Sani (2019: 325-326) Berikut ini dideskripsikan beberapa contoh klarifikasi media pembelajaran.

1) Ditinjau dari kemampuan jangkauannya media dapat diklarifikasikan sebagai berikut.
   a) Media memiliki akses yang luas dan simultan, misalnya radio dan televisi. Dengan menggunakan media ini, semua siswa dapat mempelajari hal atau kejadian nyata secara bersamaan tanpa menggunakan ruangan khusus.
   b) Media yang mempunyai akses terbatas ruang dan waktu, seperti: slide, video, dan lainnya.
2) Ditinjau dari cara atau Teknik pemakaian media dapat diklasifikasikan sebagai berikut :
   a) Media yang diproyeksikan seperti film, slide, transparansi, video, dll. Media ini memerlukan proyektor khusus seperti proyektor film, proyektor geser, proyektor overhead (OHP) dan proyektor

gambar kristal cair (LCD) tidak didukung oleh alat proyeksi ini.

b) Media yang tidak diproyeksikan seperti gambar, foto, clip art, bagan, lukisan, radio dan banyak lagi

3) Ditinjau dari sifatnya media pembelajaran dapat diklasifikasikan sebagai berikut ;

a) Media audio, yaitu media hanya didengarkan atau hanya berisi elemen audio seperti radio dan rekaman audio atau suara

b) Media visual seperti media gambar yang hanya dilihat saja tidak ada elemen suara seperti film slide, foto, transparansi, gambar, peta, gambar grafik, dll.

c) Media audio visual adalah jenis media yang tersedia elemen suara dan gambar, seperti film rekaman video, film, tayangan slide audio, dan sebagainya. Media ini dianggap lebih baik dan lebih menarik, karena ada unsur gambar dan suara sehingga merangsang indera melihat dan mendengar.

Aneka ragam media pengajar dapat dikelompokkan berdasarkan ciri-ciri tertentu. Brets (Ibrahim dan Syaodih, 2003 : 114) membuat klasifikasi berdasarkan adanya tiga ciri, yaitu (*audio*), bentuk (*visual*), dan gerak *(motion)*. Atas dasar tersebut Berts mengemukakan beberapa kelompok media, sebagai berikut :

1) Media *audio-motion-visual* adalah media dengan suara, bergerak dan bentuknya terlihat. Jenis media ini adalah yang paling lengkap. Jenis media dalam kelompok ini adalah televisi, video dan film.

2) Media *audio-still-visual*, yakni media yang termasuk media suara dan Gerakan objeknya dapat terlihat tetapi tidak dapat menampilkan Gerakan, seperti strip film

suara, slide suara, dan program televisi dengan gambar tidak bergerak (*television still recordings*)

3) Media *audio-semi motion*, media yang mempunyai suara dan Gerakan, namun tidak dapat menampilkan suatu Gerakan secara utuh. Salah satu contoh dari media jenis ini adalah papan tulis jarak jauh.
4) Media *motion-visual*, yakni media yang media dengan gambar benda bergerak tetapi tidak membuat suara seperti film bisu yang bergerak
5) Media *still-visual*, yakni ada objek namun tidak ada Gerakan, seperti film strip dan slide tanpa suara.
6) Media audio, hanya menggunakan suara seperti radio dan audio tape.
7) Media cetak, yang tampil dalam bentuk bahan-bahan tercetak atau tertulis seperti buku, modul, pamplet.

Dalam hal ini, jenis media yang perlu dikembangkan adalah media visual atau media berbasis visi. Media tersebut adalah komik edukatif yang mengandung gambar dan teks yang telah dirancang secara orisinil dan kreatif untuk menarik minat baca siswa. Hal ini disesuaikan dengan karakteristik siswa dan materi pembelajaran kelas IV SD.

Berdasarkan pembagian jenis-jenis media pembelajaran yang dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa dalam media pembelajaran begitu banyak jenis media yang dapat diterapkan. Dalam penelitian ini jenis media yang diterapkan oleh peneliti adalah jenis media cetak berupa media komik.

2) Manfaat Media Pembelajaran

Manfaat media menurut Arsyad (1997 : 26), manfaat penggunaan media ajar di dalam proses belajar mengajar sebagai berikut :

1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian teks dan informasi, untuk memfasilitasi dan meningkatkan proses dan hasil belajar.
2) Media pembelajaran dapat meningkatkan dan mengarahkan perhatian sehingga anak dapat menimbulkan motivasi belajar interaksi langsung antara siswa dengan lingkungannya dan kemungkinan siswa untuk belajar secara mandirisesuai dengan kemampuan dan minatnya.
3) Media pengajaran dapat mengatasi keterbatasan indera, ruang dan waktu

Menurut Harjanto (2008 : 245) secara umum media pendidikan memiliki manfaat sebagai berikut :

1) Memperjelas penyajian pesan agar tidak terlalu bersifat verbalistis (dalam bentuk kata-kata tertulis atau lisan belaka)
2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan daya indra.
3) Dengan penggunaan media pendidikan yang tepat dan beragam hal ini memungkinkan untuk mengatasi sikap pasif siswa.
4) Dengan sifat unik setiap siswa ditambah dengan lingkungan dan pengalaman yang berbeda sementara kurikulum dalam materi diterapkan sama untuk setiap siswa, guru akan menghadapi banyak masalah Ketika mereka harus mengatasi semunya sendirian. Apalagi jika latar belakang guru dan lingkungan siswa juga berbeda.

Berdasarkan pendapat yang dipaparkan sebelumnya dapat disimpulkan bahwa manfaat sebuah media dalam proses pembelajaran sangatlah banyak. Dengan diterapkannya media pembelajaran maka proses pembelajaran akan terkesan lebih menarik tidak terkesan membosankan siswa akan lebih termotivasi dan fokus serta materi yang disampaikan akan lebih jelas.

3. Komik Edukasi

a. Pengertian Komik Edukasi

Komik adalah jenis kartun di mana karakter ditampilkan dan cerita diceritakan untuk menghibur para pembaca (Sudjana, 2013). Komik biasanya menceritakan cerita pendek yang dikemas dengan menarik dan juga dilengkapi dengan berbagai aksi-aksi dalam penyajiannya. Tak jarang, skema warna yang tepat dapat menghidupkan karakter dalam sebuah komik.

Menurut M.S. Gumelar (2011: 7) komik merupakan urutan- urutan gambar nan di tata sesuai dengan tujuan & filososfi pembuatannya hingga pesan cerita tersampaikan. Kecendrungan komik memakai *lettering* sehingga sesuai dengan kebutuhan yang diperlukan. Dalam buku *Understanding Comics : the Invisible Art* (1993) menurut Scott McCloud yang dikutip (Gumelar, 2011) : "*justaposed pisctoral and other images images in deliberate sequence, intended to convey information and/or produce an aesthetic response in the reader".* McCloud menerangkan bahwa gambar yang berjajar dalam urutan yang disengaja untuk menyampaikan informasi atau menghasilkan respons estetik dari pembaca itulah yang di namakan dengan komik.

Selaras dengan Daryanto (2010:27) menyebutkan komik adalah suatu bentuk sajian berita dengan seri gambar yang lucu. Penyediaan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya memuat komik sangat digemari baik di kalangan anak- anak maupun orang dewasa. Begitupun menurut Burhan (2016:410) mengartikan komik sebagai cerita yang berfokuskan pada gerak dan tindakan dipadukan dengan gerak.

Sumber belajar yang dapat membantu siswa dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun di luar klas salah satunya ialah komik (Saputro, 2016). Media komik ini juga dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah, yaitu sebagai alat bantu mengajar dan juga sebagai media belajar yang dapat digunakan oleh sisiwa itu sendiri.

Komik edukasi merupakan salah satu jenis komik. Dikenal juga dengan istilah komik strip dengan unsur naratif yang mengandung format gambar dan teks singkat yang menciptakan hubungan yang kuat antara pembaca, cerita, ruang, waktu, dan tempat yang digambarkan untuk menyampaikan perspektif pembaca (Moore Keith L., 2014).

Dari segi bentuk, komik yang akan dikembangkan berupa komik edukasi. Komik edukasi adalah komik yang menceritakan keseluruhan cerita tetapi hanya memiliki beberapa panel gambar. Sehingga komik ini memiliki sketsa yang lebih sedikit dibandingkan komik lainnya (Rutta, 2019). Uraian ini sesuai dengan pendapat Burhan (2013:434) yaitu, “Komik edukasi adalah cerita yang hanya terdiri dari beberapa panel gambar tetapi sudah menunjukkan suatu gagasan yang utuh”.

Komik edukasi adalah cerita pendek yang terdiri dari beberapa panel, biasanya diterbitkan di surat kabar dengan tema humor dan bergaya karikatur kartun (Maharsi, 2011). Media yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis komik edukasi yang hanya berisi teks dan gambar. Biasanya komik edukasi hanya ada di surat kabar dan bertema humor, namun pada media yang telah dikembangkan, komik edukasi bertema Pendidikan karakter akan ditampilkan sebagai salah satu media pembelajaran di sekolah dan dikemas dalam bentuk buku yang berisi kumpulan komik.

Siswa dapat belajar tentang karakter melalui komik jenis ini. Sejalan dengan pedidikan karakter, komik pendidikan dikembangkan melalui pengetahuan, acting, dan kebiasaan sehingga siswa dapat belajar tentang karakter dan menerapkannya dalam kehidupan sehari-hari (Christina, 2018).

Sedangkan berdasarkan audiens, media komik edukasi yang sudah dikembangkan untuk anak-anak khususnya pembaca Sekolah Dasar, dan disesuaikan pada karakteristik siswa kelas IV SD. Anak- anak membutuhkan lingkungan yang merangsang mereka dapat aktif bereksplorasi dalam suatu kegiatan (Schunk, 2012).

Pengembangan ilmu pengetahuan secara aktif akan mendukung perkembangan berbagai medi pembelajaran sesuai dengan ilmu pengetahuan terkini. Siswa sekolah dasar, khususnya berusia antara 7 dan11 tahun, akan lebih tertarik pada bagaimana menggunakan lingkungan untuk belajar. Semakin banyak siswa terlibat dengan lingkungan, semakin akan mendukung pengetahuan mereka.

Melalui pengembangan media komik edukasi ini, siswa diberikan contoh-contoh kepedulian social yang dapat mereka terapkan dalam kehidupan melalui pemakaian komik edukasi pada proses belajar sehingga secara aktif mengkonstruksi pengetahuan.

Imajinasi pembaca akan menghidupkan kisah-kisah yang diceritakan dalam komik pendidikan melalui kombinasi gambar dan teks yang terinspirasi dari lingkungan siswa itu sendiri. Komik edukasi yang hanya terdiri dari empat sketsa, menceritakan kisah sehari- hari. Cerita yang dikemas sebagai komik pendidikan dalam pemakaiannya media menyertakan kumpulan cerita dengan unsur edukatif yang dapat meningkatkan perhatian sosial dan kemampuan berpikir analitis siswa.

Komik merupakan salah satu metode untuk menyampaikan unsur-unsur dunia (Coulton, 2017). Ilustrasi dan cerita yang menarik dalam komik pendidikan akan meningkatkan pengalaman belajar bagi siswa, khususnya di kelas IV Sekolah Dasar.

1. Unsur- unsur Komik Edukasi

Surat kabar dan majalah menjadi inspirasi komik edukasi, namun ketika digunakan di dalam kelas, komik dapat mempengaruhi strategi belajar dan cara berfikir siswa (Özdemir, 2019). Sebagai cerita yang disusun dalam bentuk sketsa, komik edukasi mengandung semua komponen yang di perlukan. Komik edukasi tidak hanya membutuhkan keterampilan menggambar, tetapi juga kemampuan untuk mengatur gambar dengan cara yang benar pada panel dan kemudian digabungkan antara gambar dan gelemung percakapan (Nanthini, 2011).

Nurgiyantoro (2013:418) menerangkan bahwa unsur-unsur yang harus ada dalam komik adalah:

1. Penokohan adalah tokoh-tokoh yang dimiliki oleh tokoh-tokoh dalam komik, sedangkan tokoh adalah subjek yang diceritakan dalam komik.
2. Alur adalah rangkaian peristiwa kausal yang membentuk sebuah cerita.
3. Tema dan moral, tema merupakan unsur terpenting dalam komik yang berperan sebagai makna utama cerita yang didasarkan terutama pada cerita sedangkan moral adalah pesan, ajaran yang berkonotasi positif yang terkandung dalam komik.
4. Gambar dan bahasa merupakan sarana representasi yang menjadi ciri utama komik.

Keempat unsur tersebut harus dimiliki karena komik edukasi merupakan bagian dari komik. Komik edukasi biasanya memiliki panel yang lebih sedikit dibandingkan komik biasa. Semua elemen komik edukasi saling menguatkan dan menjelaskan satu sama lain untuk membentuk sebuah cerita. Nilai karakter dapat ditanamkan kepada siswa melalui unsur-unsur karakterisasi, mentransformasikan yang menjadi nilai- nilai moral dalam membentuk karakter siswa. Salah satu cara untuk meningkatkan pendidikan karakter melalui media yang menarik seperti komik edukasi adalah dengan menanamkan nilai- nilai karakter pada karakter komik edukasi tersebut.

Komik edukasi merupakan bentuk media visual yang menarik yang terdiri dari gambar dan teks untum membantu siswa dalam belajar. Hal ini sejalan dengan pendapat Arifah Budiarti (2017) bahwa fungsi komik edukasi adalah sebagai penyampai peasan yang menarik

dalam pembelajaran bagi siswa yang tidak memerlukan banyak alat dan fasilitas khususnya dalam penggunaannya.

Anak- anak dan orang dewasa sama- sama tertarik pada media yang terdiri dari gambar dan teks tetapi menyampaikan pesan karena komik menyampaikan pesan karena komik menyenangkan untuk dibaca karena menyampaiakan informasi melalui seni estetika (Rudolph A., 2014). Kreativitas siswa dan proses berpikir tinggkat tinggi dapat bermanfaat agi pemikiran yang berbasis citra. Berpikir yang melibatkan gambar tidak hanya akan merangsang kreativitas siswa tetapi juga dapat memperkaya proses berpikir tingkat tinggi. Pendapat ini sejalan dengan fakta bahwa buku seperti komik memiliki kelebihan sebagai sarana penyebaran informasi, antara lain:

1) membuat gagasan berpikir lebih konkrit;
2) mendapatkan perhatian penuh dari siswa;
3) membuat hasil belajar bertahan lebih lama;
4) memberikan siswa pengalaman dunia nyata yang mendorong pembelajaran mandiri
5) menumbuhkan penalaran praktis;
6) memberikan pengalaman yang sulit direplikasi dengan media lain;
7) meningkatkan frekuensi kerja.

Siswa SD mungkin tertarik dengan komik edukatif sebagai bentuk media pembelajaran visual karena penyajiannya yang menarik. (Djamarah, 2015). Komik edukasi tidak hanya akan membantu siswa mengembangkan pemikirannya, tetapi juga akan memberi mereka pengalaman baru yang akan lebih tertanam dalam ingatan mereka (Lwin, 2008), ketika komik pendidikan digunakan untuk membantu siswa mengembangkan keterampilan

berpikir mereka dengan memungkinkan mereka menggunakan imajinasi mereka untuk membaca cerita. Keuntungan menggunakan komik pendidikan adalah mereka membuat belajar menjadi menyenangkan dan menggembirakan bagi siswa, dan penggunaan panel gambar yang dapat mengungkapkan konsep secara ringkas dan mudah mendorong siswa untuk berpikir sendiri. (Kawamoto, 2012).

Siswa juga dapat mengambil manfaat dari kesempatan belajar tambahan dari komik edukasi sebagai salah satu media pembelajaran. Senada dengan pendapat Wibowo (2013:162) yang menyatakan "Ketersediaan sumber belajar yang lengkap sesuai dengan masa evolusi dan kebutuhan siswa akan sangat mempengaruhi pelaksanaan pembelajaran, hasil yang dicapai juga akan lebih baik".

2. Macam-macam Komik

Mirip dengan jenis sastra anak-anak lainnya, komik juga dapat dibagi menjadi beerapa kategori tergantung pada perspektif di mana diadakannya. Dilihat dari segi bentuk penampilannya atau kemasan, komik dapat dibedakan menjadi tiga, yaitu :

a) Komik strip (*Comic strip*)
b) Komik buku (*Comic books*)
c) Novel grafik (*Graphic novels*)

Dilihat dari segi isi, komik dapat dibedakan menjadi lima, yaitu:

a) Komik humor
b) Komik petualangan
c) Komik fantasi
d) Komik Sejarah
e) Komik Nyata (Klasik)

Macam-macam komik dilihat dari segi bentuk penampilan atau kemasan dan juga isi ada delapan macam. Banyak macam komik tersebut dapat kita pilih untuk dijadikan sebagai media pembelajaran. Komik Strip (*Comic Strip*) merupakan komik yang digunakan peneliti dalam melakukan penelitian ini yang diterbitkan oleh Team Pendidikan.id.

Akan lebih efektif jika komik edukasi dalam Media pembelajaran digunakan sebagai sarana penyampaian informasi kepada siswa yang kemudian disesuaikan dengan karakteristik siswa. Pengembangkan imajinasi dan kreativitas siswa melalui pengalaman memaca mereka sendiri. Oleh karena itu, salah satu cara untuk meningkatkan kemampuan mengembangkan minat baca adalah melalui kemampuan komik untuk merangsang imajinasi.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Ira Wulandari Suparman (2020) yang memiliki judul penelitian "Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar"

   Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode *quasi experimental design.* Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui;(1) perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan penyajian materi dalam bentuk media komik dengan siswa pada kelas yang mengggunakan penyajian materi dalam bentuk media komik setelah perlakuan, (2) perbedaan peningkatan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan penyajian materi dalam bentuk media komik dengan kelas yang tidak menggunakan penyajian materi dalam bentuk media komik, (3) pengaruh penyajian materi dalam entuk media komik terhadap minat baca siswa kelas III pada mata pelajaran IPS materi Kerjasama di SDN Kertaungaran (Ira Wulandari Suparman, 2020).

   Pada penelitian ini, telah dibuktikan bahwa terdapat pengaruh positif terdapat minat baca dan hasil belajar siswa menggunakan penyajian materi dalam bentuk media komik. Persamaan pada penelitian ini terdapat pada jenis penelitian yaitu penelitian kuantitatif dan variable yang di teliti sama-sama media komik dan minat baca.

2. Siwi Pawestri Apriliani (2020) yang memiliki judul penelitian: "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar."

   Jenis penelitian ini adalah Pengembangan atau R&D. Penelitian yang bertujuan untuk mengemangkan media pembelajaran buku cerita bergambar untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 MI. Hasil penelitian ini mengungkapkan bahwa media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya media buku cetak yang berupa teks,hal ini

membuat siswa kurang bersemangat dan mudah bosan pada waktu di minta untuk membaca.

Dalam penelitian ini mengembangkan produk buku cerita bergambar dengan judul "Asiknya Tolong Menolong" untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 2 MI. Hasil validasi oleh pakar materi yang pertama diperoleh skor 82 % termasuk dalam kategori sangat tinggi. Hasil validasi oleh pakar materi kedua mendapatkan skor 69 % ini termasuk pada kategori tinggi. Jadi, penelitian ini bervariabel sama yaitu media pembelajaran buku cerita bergambar dan minat baca (Apriliani, 2020).

3. Arnelia Dwi Yasa (2018) yang memiliki judul : "Pengaruh Media Komik Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD."

   Pendekatan pada penelitian yang digunakan adalah kuantitatif dengan jenis penelitian *quasi eksperimen* dengan tipe *post te, non-equivalent control grup design.* Penelitian ini memiliki tujan untuk mengetahui pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa kelas V Sekolah Dasar. Jumlah siswa dalam penelitian ini yaitu 40 siswa kelas V tahun ajaran 2017/2018, menggunakan teknik pengumpulan data yang digunakan berupa test. Hasil dari penelitian ini yaitu terdapat pengaruh penggunaan media komik pembeljaran terhadap hasil belajar tematik siswa kelas V SD (Arnelia Dwi Yasa, 2018). Persamaan yang terdapat pada penelitian ini terdapat pada pendekatan yang digunakan yaitu sama-sama penelitian kuantitatif.

4. Winara (2019) yang memiliki judul: "Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Aktifitas Belajar Siswa Sekolah Dasar."

Penelitian ini menggunakan design *Post test only Control Grup Design* yang termasuk pada jenis penelitian kuantitatif. Hasil penelitian pada populasi siswa dasar kelas IV dalam lembar osevasi menunjukkan bahwa aktifitas siswa pada kelas eksperimen (87,69%) lebih tingggi dibandingkan dengan kelas control (61,34%). Sehingga dapat disimpulkan bahwa siswa yang menggunakan media komik dalam proses pembelajaran mengalami peningkatan dalam aktifitas belajar. Penelitian ini sama-sama menggunakan penelitian kuantitatif.

5. Gusti Latifa (2022) yang memiliki judul: "Pengembangan Buku Bergambar sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun Di Sekolah Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar."

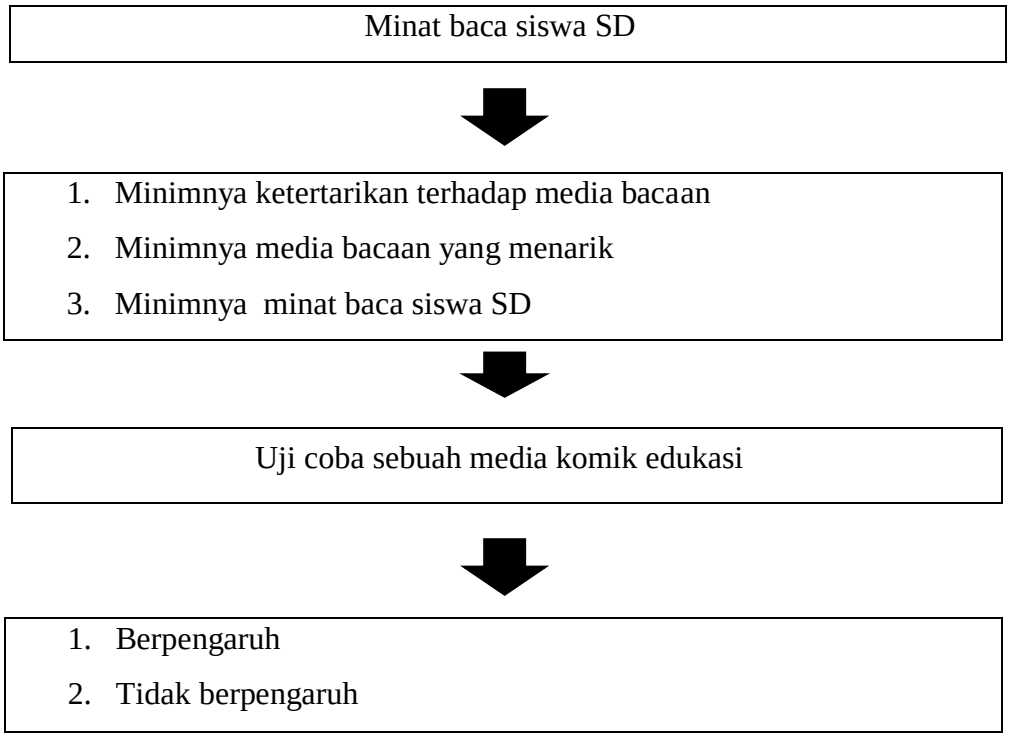
   Jenis penelitian yang digunakan adalah jemis penelitian *Reserch and Development.* Model penelitian yang digunakan ada 4D yang meliputi: *Define, Design, Development, Desseminate*. Cerita bergambar ini diuji coba pada 10 siswa melalui kelompok kecil dengan membagikan buku cerita bergambar kepada siswa. Dengan melalui instrumen lembaran angket dan wawancara kepada siswa. Penelitian ini menemukan hasil bahwa kebutuhan siswa pada buku cerita bergambar sangat tinggi dalam meningkatkan minat baca siswa. Hasil validasi produk 88,2 %. Sedangkan respon guru terhadap praktikalitas kategori sangat praktis dengan rata-rata 95 % dengan hasil angket pada rata-rata 88,8 %. Menghasilkan penilaian akhir untuk produk buku cerita bergambar terhadap minat baca adalam 96,9 % dengan kriteria sangat tinggi (Latifa, 2022).

Terdapat beberapa persamaan dan perbedaan antara penelitian saat ini dengan penelitian sebelumnya berdasarkan beberapa penelitian yang disebutkan di atas. Penelitian persamaan lebih menitikberatkan pada kesamaan variabel satu sama lain. Sedangkan subjek penelitian dan jenis penelitianlah yang membedakannya. dari jenis penelitian lain. Jadi tidak akan ada perbandingan efek samping dari pemeriksaan yang akan diselesaikan.

C. Kerangka Berfikir

Berikut adalah kerangka berpikir dalam penelitian ini :

Tabel 2. 1 Kerangka Berfikir



D. Hipotesis

Hipotesis merupakan jawaban sementara dari masalah yang ingin dicari solusinya melalui penelitian. Hipotesis dalam penelitian ini yaitu :

H_O = Tidak ada pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukasi terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan.

H_1 =Adanya pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukasi terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan.

Rumusan hipotesis yang dapat diajukan pada penelitian ini yaitu pengaruh media pembelajaran komik edukasi terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Pada penelitian ini penulis menggunakan metode penelitian kuantitatif dalam pelaksanaan penelitiannya. Metode penelitian kuantitatif biasanya data penelitian berupa angka-angka dan dianalisis menggunakan statistic. Metode penelitian kuantitatif biasanya digunakan untuk menguji satu teori, untuk menyajikan suatu fakta atau mendeskripsikan statistik, untuk menunjukkan hubungan antar variable, dan ada pula yang bersifat mengembangkan konsep.

Metode penelitian eksperimen terbagi dalam tiga kelompok besar, yaitu pra eksperimen, eksperimen, dan eksperimen semu (*quasi experiment*). Penelitian ekperimen yang menyelidik hubungan sebab akibat yang terjadi karena adanya tindakan. (Sugiyono, 2017). Dalam penelitian ini, penulis menggunakan metode *quasi eksperiment* jenis *one group pretest and posttest design. Quasi experiment* ialah rancangan yang meliputi hanya satu kelompok atau satu kelas yang diberikan pra dan pascauji.

Berdasarkan keterangan tersebut, penelitian ini dilakuakan untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik edukasi terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan.

B. Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksankan di kelas IV SDN 09 Sumpur, Kecamatan Batipuh Selatan, Kabupatan Tanah Datar. Penelitian ini digunakan dalam proses pembelajaran di kelas IV semester I (Pada tanggal 19 Desember 2022 – 13 Februari 2023) dengan muatan IPAS dengan materi Wujud Zat dan Perubahannya.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah subjek penelitian secara keseluruhan (Suharsimi, 20013). Serta selaras dengan Sugiyono (2013:117), mengatakan bahwa populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri dari objek ataupun subjek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang diterapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya. Populasi penelitian ini adalah siswa SDN 09 Sumpur, Tahun ajaran 2022/2023 yang berjumlah 87 orang siswa.

2. Sampel

Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik populasi (Sugiyono, 2017). Sejalan dengan Arikunto (2013: 174), bahwa sampel adalah Sebagian atau wakil populasi yang diteliti. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan salah satu Teknik pengambilan sampel yaitu Teknik sampel bertujuan (*purposive sampling*). Tujuannya agar penulis dalam mengambil sampel bukan didasarkan atas strata, random, atau daerah, tetapi didasaraknan atas adanya tujuan penelitian.

Berdasarkan penjelasan di atas, jadi sampel juga mewakili yang di pilih dari populasi dan dijadikan subjek penelitian. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas IV siswa SDN 09 Sumpur Kec. Batipuh Selatan. Jumlah siswa 11 orang siswa, terdiri dari 5 siswa laki-laki dan 6 siswa perempuan.

Tabel 3. 1 Jumlah Siswa SDN 09 Sumpur

Kelas	Laki- Laki	Perempuan
IV	5	6
Jumlah Siswa	**11**	

Sumber : SDN 09 SUMPUR

D. Pengembangan Instrumen

Penulis menggunakan teknik analisis untuk menganalisis data yang diperoleh daari hasil penelitian. Hal tersebut bertujuan untuk mendapatkan data yang akurat sesuai dnegan tujuan penelitian serta mengetahui pengaruh media pembelajaran komik edukasi terhadap minat baca siswa. Prosedur dalam penelitian ini menggunakan desain dengan bentuk *One Grup Pretest-Posttest Desing* dengan satu macam perlakuan. Penelitian ini dilakukan sebanyak dua kali yaitu sebelum perlakuan (*pretest*) dan sesudah perlakuan *(posttest)* dengan satu kelompok subjek.

Tabel 3. 2 Disain Penelitian

Kelompok	Pretest	Perlakuan	Posttest
Eksperimen	O1	x	O2

Sumber : Sugiyono,2017

Keterangan :

O1 = Nilai *pretest (*sebelum diberi perlakuan*)*

O2 = Nilai *posttest (*setelah diberi perlakuan*)*

X = Pembelajaran dengan menggunakan media komik

Adapun prosedur dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Tahap persiapan

   Tahap persiapan meliputi perizinan pada tempat pelaksanaan penelitian, pengajuan identifikasi masalah, penyusunan proposal penelitian, penyususnan jenis *pretest* (sebelum penggunaan media komik) dan *posttest* (setelah penggunaan media komik).

2. Tahap pelaksanaan.
   a. Membuat RPP dan instrument penilaian
   b. Uji coba instrument pada sampel penelitian
   c. Tahap penyelesaian

Tahap penyelesaian meliputi tahap analisis data dan penyususnan laporan penelitian. Analisis data yang digunakan adalah analisis statistic deskriptif dan analisis data statistic inferensial.

Adapun indikator yang dinilai pada lembar angket yaitu perasaan senang, minat siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan siswa. Rancangan kisi-kisi minat baca siswa merujuk pada teori menurut Maharani (2017) dapat dilihat pada tabel berikut :

Tabel 3. 3 Kisi- Kisi Minat Baca

Variabel	Aspek	Indikator	No Soal
Minat Baca	***Senang***	1.Siswa merasa sangat senang membaca setelah melihat dan membaca komik edukasi 2.Siswa selalu bersemangat dalam membaca komik edukasi	1 2, -4
	Minat	1.Siswa tertarik untuk membaca komik karena memiliki gambar yang menarik 2.Siswa sangat berminat untuk membaca komik edukasi	3 -6
	Perhatian	1. Komik edukasi dapat membuat saya lebih fokus dalam membaca pelajaran yang terkandung di dalamnya 2.Siswa lebih bersemangat belajar ketika menggunakan komik	5 7, -8
	Partisipasi	1. Siswa mampu menerangkan kembali apa yang sudah di bacanya dari komik 2. Siwa berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai topik yang di bahas dalam komik edukasi	9, 10

E. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan oleh peneliti dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut :

1. Observasi Aktifitas Siswa

   Hasil dari lembaran observasi aktifitas siswa dalam penelitian ini berguna sebagai alat pendukung informasi yang diterima melalui *pretest* dan *posttest*. Berikut ini pedomen penskoran lembaran observasi.

Tabel 3. 4 Pedoman Penskoran Lembar Angket

Kategori	Skor
Sangat Senang	4
Senang	3
Kurang Senang	2
Tidak Senang	1

Sumber : Data SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan

2. Angket

   Angket adalah instrument penelitian yang berupa daftar pertanyaan agar memdapakan keterangan dari siswa sebagai responden. Dalam penelitian ini angket diberikan sebelum perlakuan atau penggunaan media komik (*pretest*) dan sesudah diberikan perlakuan atau menggunakan media komik (*posttest*). Agar mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukasi terhadap minat baca siswa, maka presentasi minat baca siswa diukur menggunakan rumus berikut:

$$\mathbf{P = \frac{F}{N}\ X\ 100\ \%}$$

Keterangan :

P = Persentase N = Jumlah yang disajikan sampel

F = Frekuensi 100% = Bilangan tetap

Selanjutnya untuk mengetahui kategori minat baca siswa maka digunakan pedoman berikut :

Tabel 3. 5 Pedoman Presentase Skor

Presentase Skor Minat (%)	Keterangan
86-100 %	Sangat Tinggi
70-85 %	Tinggi
41-69 %	Rendah
0-40 %	Sangat Rendah

Sumber : Data SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan

Hasil pengisian angket setiap siswa akan dianalisis menggunakan rumus presentase, sehingga setiap aspek pengamatan dibagi degan jumlah keseluruhan, kemudian hasilnya dikalikan dengan keseluruhan, selanjutnya hasilnya dikali 100%.

F. Teknik Analisi Data

Hasil data akan dalam penelitian ini dianalisis menggunkan analisis statistik inferensial, kemudian dibandingkan antara data nilai yang terkumpul pada *pretest* dan *posttest*. Perbandingan melalui pertanyaan apakah ada perbedaan antara nilai yang diperoleh antara skor *pretest* dan *posttest*, nilai perbedaan ini hanya dilakukan terhadap rat-rata kedua nilai saja dengan menggunkan teknik *uji-t* (t-test).

1. Analisis data Statistik Inferensial

Dalam statistik inferensial peneliti menggunkan rumus sebagai berikut:

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *postest*

X_1 = Hasil belajar sebelum *pretest*

X_2 = Hasil belajar setelah *posttest*

d =Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ =Jumlah kuadrat deviasi

N =Subjek pada sampel

Langkah- Langkah dalam penentuan hipotesis ini adalah sebagai berikut :

a. Mencari nilai "*Md"* dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum X^2 d}{N}$$

Keterangan :

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dengan *posttest*

$\sum X^2 d$ = Jumlah dari gain (*posttest-pretest*)

N = Subjek pada sampel

Mencari nilai "$\sum X^2 d$" dapat menggunakan rumus :

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)}{N}$$

Keterangan :

$\sum X^2 d$ = Jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = Jumlah dari gain (*posttest - pretest*)

N = Subjek pada sampel

b. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N\ (N-1)}}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan *pretest* dan *postest*

X_1 = Hasil belajar sebelum *pretest*

X_2 = Hasil belajar setelah *posttest*

d =Deviasi masing-masing subjek

$\sum X^2 d$ =Jumlah kuadrat deviasi

N =Subjek pada sampel

c. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan, dengan kaidah sebagai berikut :

Jika $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_1 diterima berarti penggunaan media komik berpengaruh dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan.

Jika $t_{hitung} < t_{tabel}$ maka H_o ditolak dan H_o diterima berarti penggunaan media komik tidak berpengaruh dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan.

d. Menentukan nilai t_{tabel} dengan menggunakan table distribusi *t* dengan taraf signifikan α = 0,05 dan *d* = N-1

Membuat kesimpulan apakah penggunaan media komik edukasi berpengaruh terhadap peningkatan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilakukan di SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan dengan mengambil populasi seluruh siswa SDN 09 Sumpur yang berjumlah 87 orang siswa, dengan sampel siswa kelas IV SDN 09 Sumpur yang berjumlah 11 orang siswa, terdiri dari: 6 orang perempuan dan 5 orang laki-laki. Data dalam penelitian ini diperoleh melalui beberapa metode, yaitu metode wawancara, lembar observasi aktivitas siswa, dan lembar angket.Metode yang pertama kali dilakukan adalah metode wawancara, metode ini digunakan untuk mengetahui daftar nama siswa, jumlah siswa, dan analisis minat baca siswa bersama guru kelasnya.

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 19 Desember 2022 – 13 Februari 2023. Penelitian berjalan sesuai dengan Rancangan Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat oleh peneliti (*terlampir 1*). Penelitian dimulai dengan pemberian perlakuan berupa penyampaian materi tentang wujud dan perubahannya kepada siswa yang disajikan sebagai sampel penelitian. Untuk Langkah awal penelitian memberikan pelajaran dengan metode konvensional.

Pada penelitian ini penulis bertindak sebagai observer. Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan penelitian ini yaitu menyiapkan modul ajar atau Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP), membuat pedoman penilaian, menyiapkan materi yang sesuai dengan kompetensi yang akan diajarkan dan menyiapkan media pembelajaran berupa komik edukasi.

Metode yang kedua adalah metode lembar observasi aktivitas siswa. Metode ini digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat minat baca siswa terkait materi yang telah diberikan. *Prettest* dalam bentuk lembar observasi aktivitas siswa yang diberikan kepada siswa setelah melakukan pembelajaran konvensional. Data *Pretest* ini diperoleh dari lembar observasi siswa yang berbentuk butiran pernyataan sebanyak 10 butir. Aspek penilaian dari perkembangan minat baca siswa ini meliputi; perasaan senang, minat siswa, perhatian siswa, dan keterlibatan atau partisipasi siswa.

Pelaksanaan penelitian, peneliti menerapkan proses pembelajaran sesuai dengan Rancangan Perancangan Pembelajaran (RPP) yang telah dibuat dan dikonsultasikan kepada guru kelas IV. Peneliti melakukan pembelajaran sebanyak delapan kali pertemuan, dan metode lembar angket Posttest diberikan pada pertemuan kedelapan.

Pertemuan kedua sampai pada pertemuan ketujuh, peneliti melakuakn pembelajaran wujud dan perubahannya dengan menggunakan komik edukasi tentang Wujud dan perubahannya, yang mana satu kali pertemuan membahas satu perubahan wujud benda,sebagai berikut;

a) Perubahan Padat - Cair, beserta contohnya
b) Perubahan Cair – Padat, beserta contohnya
c) Perubahan Padat – Gas, beserta contohnya
d) Perubahan Gas – Padat, beserta contohnya
e) Perubahan Cair – Gas, beserta contohnya
f) Perubahan Gas - Cair, beserta contohnya

Pada pertemuan kedelapan, peneliti membagikan lembar angket sebagai bentuk *Posttest* yang sudah divalidasi sebelumnya , terdiri dari 10 butir pernyataan (*terlampir 5*). Lembar angket diberikan untuk mengetahui perkembangan minat baca siswa setelah diberikan perlakuan dalam proses belajar mengajar menggunakan media pembelajaran komik edukasi wujud dan perubahannya.

Adapun hasil dari *Pretest* dan *Posttes* pada kelas IV SDN 09 Sumpur, sebagai berikut :

1. Hasil *Pretest*

Pada tahap ini, peneliti menggunakan lembaran observasi aktivitas siswa serta lembar angket untuk memperoleh hasil *Pretest* siswa. Langkah awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengajar seperti biasa dengan menggunakan modul pembelajaran dan melakukan pembelajaran sesuai dengan RPP yang telah disusun. Untuk memperoleh hasil observasi aktivitas siswa peneliti bersama guru kelas melakukan penelitian ketika siswa sedang melakukan proses pembelajaran sedangkan untuk memperoleh hasil lembar angket peneliti memberikan lembar angket kepada siswa untuk di isi setelah pembelajaran selesai.

Tabel 4. 1 Hasil Lembar Observasi Siswa (*Pretest*)

No	Indikator	Kategori	Jumlah	Skor
1	*Senang*	Sangat Senang	1	4
		Senang	1	3
		Kurang Senang	6	12
		Tidak Senang	3	3
2	*Minat*	Sangat Senang	3	12
		Senang	3	9
		Kurang Senang	4	8
		Tidak Senang	1	1
3	*Perhatian*	Sangat Senang	1	4
		Senang	1	3
		Kurang Senang	8	16
		Tidak Senang	1	1
4	*Partisipasi*	Sangat Senang	0	0
		Senang	1	3
		Kurang Senang	8	16
		Tidak Senang	2	2
JUMLAH				**97**

Sumber. Hasil Penilaian Pretest Lembar Observasi Aktifitas Siswa

Berdasarkan table lembar observasi aktivitas siwa yang diperoleh dari hasil *pretest* oleh guru sebagai observer dapat disimpulkan bahwa kebanyakan siswa belum begitu minat dari segi semua aspek yang menjadi indicator penilaian terhadap minat baca. Untuk lebih memperjelas skor yang diperolah dari table 4. 1 dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 2 Skor Nilai Hasil Observasi *Pretest* Aktivitas Siswa

No	Kode Siswa	Skor Aspek				Skor Total
		Senang	Minat	Perhatian	Partisipasi	
1	01	2	2	2	2	8
2	02	2	1	2	2	7
3	03	4	4	3	2	13
4	04	2	2	2	2	8
5	05	2	2	2	2	8
6	06	2	3	2	2	9
7	07	4	3	3	3	13
8	08	2	3	2	2	9
9	09	2	4	2	2	10
10	10	2	3	2	2	9
11	11	2	3	3	2	10

Sumber : Hasil Nilai Lembar Observasi Pretest

Tabel 4. 3 Rekap Hasil Observasi *Pretest* Aktivitas Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																Skor
		Senang				Minat				Perhatian				Partisipasi				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Adelia Syakira			√				√				√				√		8
2	Afika Putri			√					√			√				√		7
3	Alfi Gunanda Putra	√				√					√					√		13
4	As Syifa Fitri			√				√				√				√		8
5	Deli Anggraini			√				√				√				√		8
6	Faizil Ashraf			√			√					√				√		9
7	Fiola Reka Siahaan	√					√				√				√			13
8	Geovani Al Farizi			√			√					√				√		9
9	Hadi Alfa Khoir			√		√						√				√		10
10	Muhammad Gabriel			√			√					√				√		9
11	Syakira			√			√				√					√		10
JUMLAH		2	0	10	0	2	5	3	1	0	3	8	0	0	1	10	0	104
PRESENTASE %		18%	0	90%	0	18%	45%	27%	9%	0	27%	72%	0	0	9%	90%	0	

Selanjutnya Hasil penilaian *pretest* minat membaca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kec. Batipuh Selatan yang diperoleh dari lembar angket akan dideskripsikan melalui tabel sebagai berikut :

Tabel 4. 4 Hasil Analisis Angket *Pretest*

NO	Pernyataan	Skor				Total Skor	%
		SS	S	TS	STS		
1	Pernyataan 1	2	0	9	0	26	59 %
2	Pernyataan 2	1	1	6	3	22	50%
3	Pernyataan 3	2	4	4	1	29	65%
4	Pernyataan 4	0	4	4	3	23	52%
5	Pernyataan 5	1	1	8	1	24	54%
6	Pernyataan 6	1	4	1	5	28	63 %
7	Pernyataan 7	2	4	5	0	30	68 %
8	Pernyataan 8	0	5	3	3	24	54%
9	Pernyataan 9	0	1	9	1	22	50%
10	Pernyataan 10	0	1	9	1	22	50%

Sumber : Hasil Penilaian Lembar Angket Pretest

Pada *Pretest,* jumlah siswa yang menjawab sangat setuju terbanyak pada pernyataan pertama dan ketiga sebanyak 2 siswa, sedangkan yang menjawab tidak setuju terbanyak pada pernyataan pertama, kesembilan dan kesepuluh sebanyak 9 siswa.

Berdasarkan dari hasil table 4.3 yaitu perolehan pretest melalui lembar angket terlihat bahwa banyak siswa yang tidak setuju dengan pernyataan posistif terkait dengan penggunaan komik. Berikut ini adalah rincian data yang diperoleh dari table 4.3

Jumlah Skor Ideal (Skor Tertinggi)

= 4 x Jumlah Siswa

= 4 x 11

= 44

1. Item pernyataan 1 (Saya sangat senang membaca setelah melihat dan membaca komik edukasi)

   a. Sangat setuju = 4 x 2 = 8
   b. Setuju = 3 x 0 = 0
   c. Tidak setuju = 2 x 9 = 18
   d. Sangat tidak setuju = 1 x 0 = 0

   Jumlah **= 26**

   Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

   $= \frac{26}{44} \text{ x } 100\ \%$

   = 59 %

2. Item pernyataan 2 (Saya selalu bersemangat dalam membaca komik edukasi)

   a. Sangat setuju = 4 x 1 = 4
   b. Setuju = 3 x 1 = 3
   c. Tidak setuju = 2 x 6 = 12
   d. Sangat tidak setuju = 1 x 3 = 3

   Jumlah **= 22**

   Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

   $= \frac{22}{44} \text{ x } 100\ \%$

   = 50 %

3. Item pernyataan 3 (Saya tertarik untuk membaca komik karena memiliki gambar yang menarik)

a.	Sangat setuju	= 4 x 2	= 8
b.	Setuju	= 3 x 4	= 12
c.	Tidak setuju	= 2 x 4	= 8
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 1	= 1
	Jumlah		**= 29**

Skor angket / $P = \frac{F}{N}$ X 100 %

$= \frac{29}{44}$ x 100 %

= 65 %

4. Item pernyataan 4 (Saya tidak tertarik membaca komik edukasi)

a.	Sangat setuju	= 4 x 0	= 0
b.	Setuju	= 3 x 4	= 12
c.	Tidak setuju	= 2 x 4	= 8
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 3	= 3
	Jumlah		**= 23**

Skor angket / $P = \frac{F}{N}$ X 100 %

$= \frac{23}{44}$ x 100 %

= 52 %

5. Item pernyataan 5 (Komik edukasi dapat membuat saya lebih fokus dalam membaca pelajaran yang terkandung di dalamnya)

a.	Sangat setuju	= 4 x 1	= 4
b.	Setuju	= 3 x 1	= 3
c.	Tidak setuju	= 2 x 8	= 16
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 1	= 1
	Jumlah		**= 24**

Skor angket / P = $\frac{F}{N}$X 100 %

= $\frac{24}{44}$ x 100 %

= 54 %

6. Item pernyataan 6 (Saya malas membaca komik edukasi karena membosankan)
   a. Sangat setuju = 4 x 1 = 4
   b. Setuju = 3 x 4 = 12
   c. Tidak setuju = 2 x 1 = 2
   d. Sangat tidak setuju = 1 x 5 = 5

   Jumlah **= 23**

   Skor angket / P = $\frac{F}{N}$X 100 %

   = $\frac{23}{44}$ x 100 %

   = 52 %

7. Item pernyataan 7 (Saya lebih bersemangat belajar Ketika menggunakan komik edukasi)
   a. Sangat setuju = 4 x 2 = 8
   b. Setuju = 3 x 4 = 12
   c. Tidak setuju = 2 x 5 = 10
   d. Sangat tidak setuju = 1 x 0 = 0

   Jumlah **= 30**

   Skor angket / P = $\frac{F}{N}$X 100 %

   = $\frac{30}{44}$ x 100 %

   = 68 %

8. Item pernyataan 8 (Saya tidak merasa bersemangat membaca menggunakan komik edukasi)

a.	Sangat setuju	= 4 x 0	= 0
b.	Setuju	= 3 x 5	= 15
c.	Tidak setuju	= 2 x 3	= 6
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 3	= 3
	Jumlah		**= 24**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{24}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 54 %

9. Item pernyataan 9 (Saya mampu menerangkan kembali apa yang sudah say abaca dari komik)

a.	Sangat setuju	= 4 x 0	= 0
b.	Setuju	= 3 x 1	= 3
c.	Tidak setuju	= 2 x 9	= 18
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 1	= 1
	Jumlah		**= 22**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{22}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 50 %

10. Item pernyataan 10 (Saya berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai topik yang di bahas dalam komik edukasi)

a.	Sangat setuju	= 4 x 0	= 0
b.	Setuju	= 3 x 1	= 3
c.	Tidak setuju	= 2 x 9	= 18
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 1	= 1
	Jumlah		**= 22**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{22}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 50 %

Berdasarkam analisis data dari hasil penilaian angket *pretest* yang telah dipaparkan yang mana masih sedikitnya penerapan komik kepada siswa sebagai media membaca terlihat nilai dari angket yang diperoleh bahwa siswa sudah belum tertarik pada komik edukasi. Sehingga dari presentase kategori skor minat membaca siswa untuk masing-masing pernyataan yang rata-rata di bawah 68% yang berarti presentase skor minat membaca siswa di kategorikan rendah.

2. Hasil *Posttest*

Penelitian pada tahap *posttest* ini, sama halnya dengan *pretest* menggunakan lembar observasi aktivitas siswa serta lembar angket untuk memperoleh hasil. Pada *posttest* ini media komik edukasi sudah di terapkan dalam pembelajaran siswa, sehingga siswa sudah mengenal dan mengetahui bentuk sebuah komik. Berikut ini hasil penilaian lembar observasi aktivitas siswa yang di peroleh dari guru kelas selaku observer.

Tabel 4. 5 Hasil Lembar Observasi *Posttes*

No	Indikator	Kategori	Jumlah	Skor
1	*Senang*	Sangat Senang	4	16
		Senang	6	18
		Kurang Senang	0	0
		Tidak Senang	1	1
2	*Minat*	Sangat Senang	3	12
		Senang	7	21
		Kurang Senang	0	0
		Tidak Senang	1	1
3	*Perhatian*	Sangat Senang	7	28
		Senang	3	9
		Kurang Senang	0	0
		Tidak Senang	1	1
4	*Partisipasi*	Sangat Senang	6	24
		Senang	4	12
		Kurang Senang	1	2
		Tidak Senang	0	0
JUMLAH				**145**

Sumber : Hasil Lembar Observasi Posttest

Berdasarkan table lembar observasi siswa yang diperoleh dari hasil *posttest* terlihat bahwa pada setiap indicator siswa kebanyakan sudah merasa senang. Sehingga dapat disimpulkan dari hasil *posttest* perasaan senang membaca, minat untuk membaca, perhatian dalam membaca serta partisipasi aktif dalam belajar pada siswa sudah mengalami peningkatan dengan adanya penggunaan media komik edukasi. Selanjutnya persentase nilai dari observasi minat baca siswa

kelas IV SDN 09 Sumpur Kec. Batipuh Selatan pada *posttest* dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4. 6 Skor Nilai Hasil Observasi Posttest Aktivitas Siswa

No	Kode Siswa	Skor Aspek				Skor Total
		Senang	Minat	Perhatian	Partisipasi	
1	01	4	4	3	4	15
2	02	3	3	3	2	11
3	03	3	4	3	3	13
4	04	4	3	4	4	15
5	05	4	3	3	3	13
6	06	4	4	4	4	16
7	07	3	3	3	3	12
8	08	2	2	2	2	8
9	09	4	4	3	3	14
10	10	3	4	4	2	13
11	11	4	4	3	4	15

Sumber : Hasil posttest lembar observasi aktivitas siswa

Tabel 4. 7 Rekap Hasil Observasi Posttest Aktivitas Siswa

No	Nama Siswa	Aspek yang Diamati																Skor
		Senang				Minat				Perhatian				Partisipasi				
		4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	4	3	2	1	
1	Adelia Syakira	√				√					√			√				15
2	Afika Putri		√				√				√					√		11
3	Alfi Gunanda Putra		√			√					√				√			13
4	As Syifa Fitri	√					√			√				√				15
5	Deli Anggraini	√					√				√				√			13
6	Faizil Ashraf	√				√				√				√				16
7	Fiola Reka Siahaan		√				√				√				√			12
8	Geovani Al Farizi			√				√				√				√		8
9	Hadi Alfa Khoir	√				√					√				√			14
10	Muhammad Gabriel		√			√				√						√		13
11	Syakira	√				√					√			√				13
JUMLAH		6	4	1	0	6	4	1	0	3	7	1	0	4	4	3	0	143
PRESENTASE %		54%	36%	9%	0	54%	36%	9%	0%	27%	63%	9%	0	36%	36%	27%	0	

Pada table 4. 5 kita dapat melihat jumlah skor yang diperoleh siswa mealului lembar observasi yang dilakukan oleh guru pada tahap *posttest.* Selanjutnya nilai *posttest* siswa yang diperoleh dari lembar angket akan dipaparkan kedalam table sebagai berikut :

Tabel 4. 8 Hasil Analisis Angket *Posttest*

No	Pernyataan	Skor				Total Skor	%
		SS	S	TS	STS		
1	Pernyataan 1	3	7	1	0	35	79 %
2	Pernyataan 2	4	3	4	0	33	75%
3	Pernyataan 3	4	6	1	0	36	81%
4	Pernyataan 4	0	2	8	1	23	52%
5	Pernyataan 5	6	4	1	0	38	86%
6	Pernyataan 6	0	1	8	2	21	47 %
7	Pernyataan 7	2	8	1	0	34	77 %
8	Pernyataan 8	0	2	8	1	23	52%
9	Pernyataan 9	1	5	4	1	28	63%
10	Pernyataan 10	4	3	3	1	32	72%

Sumber : Hasil Penilaian Lembar Angket Posttest

Berdasarkan dari hasil *posttest* melalui lembar angket terlihat bahwa banyak siswa yang sangat setuju dan setuju dengan pernyataan positif serta tidak setuju dengan pernyataan negatif terkait dengan penggunaan komik edukasi sebagai media pembelajaran dan media membaca. Hal ini juga dibuktikan dengan melihat presentase kategori minat baca siswa rata- rata setiap pertanyaan yang tercantum di lembar angket memperoleh presentase 72 % sampai 86 % ke atas yang berarti bahwa siswa memiliki minat baca yang cukup tinggi bahkan ada yang memiliki presentase minat baca yang tinggi.

Berdasarkan dari hasil *posttest* yang di peroleh dari table 4. 6 maka untuk lebih memperjelas hasil tersebut, berikut ini adalah rinciannya :

1. Item pernyataan 1 (Saya sangat senang membaca setelah melihat dan membaca komik edukasi)

a.	Sangat setuju	= 4 x 3	= 12
b.	Setuju	= 3 x 7	= 21
c.	Tidak setuju	= 2 x 1	= 2
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 0	= 0
	Jumlah		**= 35**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{35}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 79 %

2. Item pernyataan 2 (Saya selalu bersemangat dalam membaca komik edukasi)

a.	Sangat setuju	= 4 x 4	= 16
b.	Setuju	= 3 x 3	= 9
c.	Tidak setuju	= 2 x 4	= 8
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 0	= 0
	Jumlah		**= 33**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{33}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 75 %

3. Item pernyataan 3 (Saya tertarik untuk membaca komik karena memiliki gambar yang menarik)

a.	Sangat setuju	= 4 x 4	= 16
b.	Setuju	= 3 x 6	= 18
c.	Tidak setuju	= 2 x 1	= 2
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 0	= 0
	Jumlah		**= 36**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{36}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 81 %

4. Item pernyataan 4 (Saya tidak tertarik membaca komik edukasi)

a.	Sangat setuju	= 4 x 0	= 0
b.	Setuju	= 3 x 2	= 6
c.	Tidak setuju	= 2 x 8	= 16
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 1	= 1
	Jumlah		**= 23**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{23}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 52 %

5. Item pernyataan 5 (Komik edukasi dapat membuat saya lebih fokus dalam membaca pelajaran yang terkandung di dalamnya)

a.	Sangat setuju	= 4 x 6	= 24
b.	Setuju	= 3 x 4	= 12
c.	Tidak setuju	= 2 x 1	= 2
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 0	= 0
	Jumlah		**= 38**

Skor angket / P = $\frac{F}{N}$X 100 %

= $\frac{38}{44}$ x 100 %

= 86 %

6. Item pernyataan 6 (Saya malas membaca komik edukasi karena membosankan)
   a. Sangat setuju = 4 x 0 = 0
   b. Setuju = 3 x 1 = 3
   c. Tidak setuju = 2 x 8 = 16
   d. Sangat tidak setuju = 1 x 2 = 2

   Jumlah **= 21**

   Skor angket / P = $\frac{F}{N}$X 100 %

   = $\frac{21}{44}$ x 100 %

   = 47 %

7. Item pernyataan 7 (Saya lebih bersemangat belajar Ketika menggunakan komik edukasi)
   a. Sangat setuju = 4 x 2 = 8
   b. Setuju = 3 x 8 = 24
   c. Tidak setuju = 2 x 1 = 2
   d. Sangat tidak setuju = 1 x 0 = 0

   Jumlah **= 34**

   Skor angket / P = $\frac{F}{N}$X 100 %

   = $\frac{34}{44}$ x 100 %

   = 77 %

8. Item pernyataan 8 (Saya tidak merasa bersemangat membaca menggunakan komik edukasi)

a.	Sangat setuju	= 4 x 0	= 0
b.	Setuju	= 3 x 2	= 15
c.	Tidak setuju	= 2 x 8	= 6
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 1	= 3
	Jumlah		**= 23**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{23}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 52 %

9. Item pernyataan 9 (Saya mampu menerangkan kembali apa yang sudah say abaca dari komik)

a.	Sangat setuju	= 4 x 1	= 4
b.	Setuju	= 3 x 5	= 15
c.	Tidak setuju	= 2 x 4	= 8
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 1	= 1
	Jumlah		**= 28**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{28}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 63 %

10. Item pernyataan 10 (Saya berpartisipasi aktif dalam menjawab pertanyaan-pertanyaan mengenai topik yang di bahas dalam komik edukasi)

a.	Sangat setuju	= 4 x 4	= 16
b.	Setuju	= 3 x 3	= 9
c.	Tidak setuju	= 2 x 3	= 6
d.	Sangat tidak setuju	= 1 x 1	= 1
	Jumlah		**= 32**

Skor angket / $P = \frac{F}{N} X\ 100\ \%$

$= \frac{32}{44} \text{ x } 100\ \%$

= 72 %

Berdasarkan hasil yang diperoleh sebelumnya dari pelaksanaan *posttest* apabila dibandingkan dengan hasil *pretest* telah terlihat ada perubahan hasil penilaian terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kec. Tanah Datar baik pada penggunaan lembaran observasi maupun lembar angket memuat pernyataan positif dan negatif terkait dengan media pembelajaran komik edukasi terlihat perubahan presentase yang di peroleh dari *pretest* dan *posttest.* Dimana pada tahap *pretest* siswa rata-rata memperoleh presentase minat baca di bawah 68% sedangkan pada tahap *posttest* presentase minat baca yang diperoleh siswa rata-rata diatas 72% berarti memiliki minat baca yang cukup tinggi, bahkan ada yang mencapai 86% yang berarti memiliki minat baca tinggi.

B. Pengujian Hipotesis

Berdasarkan hipotesis peneliti yakni "Pengaruh media pembelajaran komik edukasi terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kec. Batipuh Selatan". Maka Teknik yang digunakan oleh peneliti untuk menguji hipotesis tersebut adalah Teknik statistik inferensial dengan menguji hipotesis tersebut dengan menggunakan uji-t.

Tabel 4. 9 Hasil Analisis Lembaran Observasi Aktivitas Siswa *Pretest* dan *Posttest*

No	Indikator	Kategori	Skor *Pretest*	Skor *Posttest*
1	*Senang*	Sangat Senang	4	16
		Senang	3	18
		Kurang Senang	12	0
		Tidak Senang	3	1
2	*Minat*	Sangat Senang	12	12
		Senang	9	21
		Kurang Senang	8	0
		Tidak Senang	1	1
3	*Perhatian*	Sangat Senang	4	28
		Senang	3	9
		Kurang Senang	16	0
		Tidak Senang	1	1
4	*Partisipasi*	Sangat Senang	0	24
		Senang	3	12
		Kurang Senang	16	2
		Tidak Senang	2	0
JUMLAH			**97**	**145**

Sumber : Hasil Pretest dan Posttest Lembar Observasi Aktivitas Siswa

Langkah- Langkah dalam pengujian hipotesis Lembar Observasi Aktivitas Siswa adalah sebagai berikut :

1. Uji *t* Lembar Observasi Aktivitas Siswa
   a. Mencari nilai "*Md"* dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum X^2 d}{N}$$

Diketahui :

$\sum X^2 d$ = 145-97 = 48

N = 11

Maka $Md = \frac{\sum X^2 d}{N} = \frac{48}{11} = \mathbf{4,3}$

Mencari nilai "$\sum X^2 d$" dapat menggunakan rumus :

$$\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)}{N}$$

Diketahui :

$\sum d$ = 145-97 = 48

N = 11

Maka, $\sum X^2 d = \sum d - \frac{(\sum d)}{N} = 48 - \frac{(48)}{11} = \mathbf{43,7}$

b. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N\,(N-1)}}}$$

Diketahui:

Md = 4,3

$\sum X^2 d$ = 43,7

N = 11

Maka, $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N\,(N-1)}}} = \frac{4,3}{\sqrt{\frac{43,7}{11\,(11-1)}}} = \frac{4,3}{\sqrt{\frac{43,7}{110}}} = \frac{4,3}{0,6} = 7,166$

c. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan, dengan kaidah sebagai berikut :

Untuk menentukan harga t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan table distribusi *t* dengan taraf signifikan $\propto$ = 0,05. Sehingga :

dk = N -1 = 11- 1 = 10, dengan perolehan *t* 0,05 = 1,812. Maka, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 7,166 > 1,812

Sehingga H_o ditolak dan H_1 diterima berarti penggunaan media komik berpengaruh dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan dari lembar observasi aktivitas siswa.

Tabel 4. 10 Hasil Analisis *Pretest* dan *Posttest* Lembar Angket

NO	Pernyataan	*Pretest*	*Posttest*
1	Pernyataan 1	26	35
2	Pernyataan 2	22	33
3	Pernyataan 3	29	36
4	Pernyataan 4	23	23
5	Pernyataan 5	24	38
6	Pernyataan 6	28	21
7	Pernyataan 7	30	34
8	Pernyataan 8	24	23
9	Pernyataan 9	22	28
10	Pernyataan 10	22	32
JUMLAH		**250**	**303**

Sumber : Hasil Pretest dan Posttest Lembar Angket

2. Uji *t* Lembar Angket

a. Mencari nilai "*Md"* dengan menggunakan rumus :

$$Md = \frac{\sum X^2 d}{N}$$

Diketahui :

$\sum X^2 d$ = 303 -250 = 53

N = 11

Maka $Md = \frac{\sum X^2 d}{N} = \frac{53}{11} = \mathbf{4,8}$

Mencari nilai "$\sum X^2\ d$" dapat menggunakan rumus :

$$\sum X^2\ d = \sum d - \frac{(\sum d)}{N}$$

Diketahui :

$\sum d$ = 303 -250 = 53

N = 11

Maka, $\sum X^2\ d = \sum d - \frac{(\sum d)}{N} = 53 - \frac{(53)}{11} = \mathbf{48,2}$

b. Menentukan harga t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N\ (N-1)}}}$$

Diketahui:

Md = 4,8

$\sum X^2\ d$ = 48,2

N = 11

Maka, $t = \frac{Md}{\sqrt{\frac{\sum X^2 d}{N\ (N-1)}}} = \frac{4,8}{\sqrt{\frac{48,2}{11\ (11-1)}}} = \frac{4,8}{\sqrt{\frac{48,2}{110}}} = \frac{4,8}{0,6} = 8$

c. Menentukan aturan pengambilan keputusan atau kriteria yang signifikan, dengan kaidah sebagai berikut :

   Untuk menentukan harga t_{tabel} dengan mencari t_{tabel} menggunakan table distribusi *t* dengan taraf signifikan $\propto = 0{,}05$. Sehingga :

   dk = N -1 = 11- 1 = 10

   dengan perolehan *t* 0,05 = 1,812

   Maka, $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau 8 > 1,812

   Sehingga H_o ditolak dan H_1 diterima berarti penggunaan media komik berpengaruh dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan berdasarkan hasil uji *t* dari lembar angket.

C. Pembahasan

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukasi terhadap minat baca siswa IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan. Adapun alokasi waktu dalam penelitian ini yaitu dimulai pada tanggal 19 Desember 2022 sampai 13 Februari 2023 dengan menggunkan tiga tahap. Tahap pertama dalam penelitian ini adalah pretest dimana pada tahap ini dilakuakan pada saat awal penelitian yaitu pada tanggal, 19 Desember 2022 dengan menggunkan lembar angket observasi aktivitas siswa. Selanjutnya tahap kedua yaitu treatment atau memberikan perlakuan dengan melakukan proses pembelajaran menggunakan media komik edukasi. Kemudian tahap terakhir yaitu pemberian posttest dengan menggunakan lemar angket dan juga lembar observasi aktivitas siswa yang dilakukan pada akhir penelitian yaitu pada tanggal 13 Februari 2023.

Berdasarkan hasil pengujian hipotesisi yang menunjukkan bahwa H_o ditolak dan H_1 diterima, maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukasi terhadap perkembangan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan, karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan perolehan nilai $t_{hitung}(7{,}166) > t_{tabel}(1{,}812)$ pada lembar observasi aktivitas siswa dan perolehan nilai t_{hitung} (8) > t_{tabel} (1,812) dari lembar angket berdasarkan hasil uji *t*.

Komik edukasi ini dijadikan sebagai bahan ajar. Menurut Sudjana dan Rivai (2011) komik dapat berpengaruh pada minat baca siswa serta menimbulkan minat belajar siswa. Pendapat yang dipaparkan sebelumnya sejalan dengan hasil penelitian yang diperoleh pada judul Pengaruh media pembelajran komik edukasi terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan, yang mana pada penelitian ini komik digunkana dalam proses pembelajaran sebagai media membaca siswa. Penggunaan media komik dalam membaca memberikan pengaruh yang sangat signifikam, hal itu dapat dilihat dari hasil observasi aktivitas siswa

yang dilakukan bersama guru kelas selaku observer. Pada lembar observasi aktivitas siswa memuat empat aspek atau indikator penilaian yaitu senang, minat, perhatian serta partisipasi siswa.

Berdasarkan hasil yang diperolah dari *pretest* dan *posttest* yang mengalami perubahan nilai dan peresentase dari lembar observasi aktivitas siswa. Hal ini terlihat pada table 4.7 yaitu hasil analisis lembar observasi aktivitas siswa yang mana setiap indikator mengalami perubahan skor dari *pretest* dan *posttest,* baik pada perasaan senang membaca, minat membaca, perhatian membaca dan partisipasi siswa memperoleh skor 97, sedangkan pada *posttest* memperoleh skor 145. Hal ini juga dapat dilihat dari hasil yang ditunjukkan pada lembar angket, yang mana pada tahap *pretest* presentase minat baca yang diperoleh 68% yang berarti minat baca siswa masih rendah kemudian mengalami perubahan pada tahap *posttest* yang mana presentase yang diperoleh 89% yang berarti memiliki minat baca cukup tinggi dari sebelumnya.

Berdasarkan dari penjelasan sebelumnya yang telah dipaparkan secara deskriptif dimana minat baca siswa mengalami perubahan setelah diterapkannya media komiki edukasi, hal tersebut diperoleh dari hasil lembar angket dan observasi aktivitas siswa yang kemudian diukur dengan uji *t,* sehingga hasil yang diperoleh bahwa penggunaan mdia komik dapat dinyatakan berpengaruh terhadap minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan

Hal ini dapat tercapai karena adanya ketertarikan siswa terhadap media yang baru dan juga menarik dalam proses pembelajaran terutama pada ranah membaca membuat media komik yang digunkan sangat disuakai oleh siswa. Dengan adanya perubahan minat baca siswa itu dapat berpengaruh terhadap kemampuan dan keterampilan membaca serta berbahasa.

Penggunaan media komik edukasi dalam pembelajaran siswa tentunya juga harus tetap diawasi oleh guru karena dengan adanya media komik edukasi ini, minat baca siswa meningkat namun pada aspek yang lain seperti daya tanggkap serta pemahaman siswa dalam pembelajaran masih butuh bimbingan. Maka dari itu penggunaan media komik edukasi harus disesuaikan dengan target pembelajaran yang ingin dicapai.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan uji hipotesis dan pembahasan hasil penelitian yang terdapat pada bab sebelumnya, maka dapat ditarik kesimpulan bahawa media pembelajaran komik edukasi berpengaruh terhadpa minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kec. Batipuh selatan, dengan hasil pengujian hipotesisi yang menunjukkan bahwa H_o ditolak dan H_1 diterima, maka terdapat pengaruh penggunaan media pembelajaran komik edukasi terhadap perkembangan minat baca siswa kelas IV SDN 09 Sumpur Kecamatan Batipuh Selatan, karena nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} dengan perolehan nilai $t_{hitung}(7{,}166) > t_{tabel}$ (1,812) pada lembar observasi aktivitas siswa dan perolehan nilai t_{hitung} (8) > t_{tabel} (1,812) dari lembar angket berdasarkan hasil uji *t*.

Hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik edukasi berpengaruh terhadap minat baca siswa dapat dilihat pada saat pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media komik edukasi yang dilakukan pada saat penelitian yang ditandai dengan pemberian *pretest* serta *posttest* kepada siswa. Perubahan nilai yang diperoleh dari *pretest* ke *posttest* dapat dilihat dari nilai presentase angket siswa dari 68% yang berarti masih memiliki minat baca rendah kemudian menjadi 86% pada *postets* yang berarti cukup tinggi. Kemudian juga dapat dilihat pada skor yang diperoleh dari aspek pada lembar oservasi aktivitas siswa yaitu hasil analisis lembar observasi aktivitas siswa yang mana setiap indikator mengalami perubahan skor dari *pretest* ke *posttest*, dengan aspeknya antara lain; perasaan senang, minat, perhatian, serta partisipasi memperoleh skor 97 pada *pretest* sedangkan skor 145 pada *posttest.*

B. Saran

1. Bagi Guru

   Dapat dijadikan pedoman dalam mengembangkan materi pembelajaran lain yang dijadikan sebagai media pembelajaran , terutama seperti komik edukasi ini.

2. Bagi Siwa

   Media komik edukasi menarik untuk siswa sehingga dapat meningkatkan minat baca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

Adlya, S. I. (2020). The Contribution of Self Control to Students' Discipline. *Jornal of Counseling and Educational Technology*.

Ahmad Rivai, N. S. (2002). *Media Pembelajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Ahmat, Jufri dan Wahyu Sukarningsih. (2013). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal JPGSD*, Vol.1,No.2.

Akidah, I. d. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keterampilan Menulis Berita Mahasiswa. *Jurnal Ilmiyah Kependidikan*, 71-78.

Anjani, A. &. (2013). Hubungan Tingkat Pendidikan dan Tinggkat Penghasilan Orang Tua Terhadap Aspirasi Melanjutkan Studi. *Jurnal Bimbingan Konseling Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lampung*, 1-34.

Anjani, S. N. (2019). PengaruhImplementasi Gerakan Literasi Sekolah Terhadap Minat Baca dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDGugus Sungai Miai Banjarmasin. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 74-83.

Apriliani, S. P. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *pendidikan*, 50-62.

Arifah Budiarti, d. (2017). *Pengaruh Model Discovery Learning Dengan Pendekatan Scientific Berbasis E-Book Pada Materi Rangkaian Induktor Terhadap Hasil Belajar Siswa.* 2.

Arinda, S. (2018). Pengaruh Minat Baca dan Motivasi Belajar Terhadap Hasil Belajar. *Jurnal EcoGen*, 4.

Arnelia Dwi Yasa, D. D. (2018). Pengaruh Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas V SD. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 92-95.

Arsyad, A. (2000). *Media Pengajaran.* Jakarta: Rajawali Press.

Basyiruddin, U. (2002). *Media Pembelajaran.* Jakarta Selatan: Ciputat Pres.

Benny, P. (2017). *Media dan Teknologi Dalam Pembelajaran.* Jakarta: Kencana.

Burhan, N. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gajah Mada Universitas Press.

Christina, G. (2018). Comics to learn characters of care and responsibility in children. *Iccie*, 321-326.

Coulton, L. S. (2017). Design Fiction as world building. *Proceedings of the 3rd Biennial Research Through Design* (pp. 1-16). https://doi.org/10.6084/m9.figshare.4746964.Image.

Dalman, H. (2014). *Keterampilan Menulis.* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.

Darajat, Z. (2017). Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Dengan Menggunakan Model Pembelajaran Circ Di Kelas V A SD Negeri 101765 Bandar Setia Tahun Ajaran 2016/2017. *Doctoral Dissertation*, UNIMED.

Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran.* Jakarta: PT.Gramedia.

Djamarah, S. B. (2015). *Psikologi Belajar.* Jakarta: Rineka Cipta.

F Magihfiroh, H. S. (2013). *Jurnal Ilmiah PGMI*, 95 -105.

Gumelar, M. (2011). *Cara Membuat Komik.* Jakarta: Indeks.

Hani Atus Sholikhah. (2014). *Materi Bahasa Indonesia untuk Guru Tingkat Dasar.* Palembang: NoerFikri Offset.

Heru Dwi Waluyanto. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Nirmana*, Vol 7.

Hurlock. (1999). *Psikologi Perkembangan: Suatu Pendekatan Sepanjang Rentang Kehidupan.* Jakarta: Erlangga.

Ira Wulandari Suparman, M. E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 57-64.

Kasiyun. (2015). Upaya Meningkatkan Minat Baca Sebagai Sarana Mencerdaskan Bangsa. *Jurnal Ilmu Perpustakaan*, 80-95.

Kawamoto, K. H. (2012). Human interface and the management of information: applications and services. 9735. 146-158.

KBBI. (2005). *(Kamus Besar Bahasa Indonesia).* Jakarta: PT penerbitan dan percetakan.

Latifa, G. (2022). *Pengembangan Buku Cerita Bergambar Sebagai Media Pembelajaran Hidup Rukun Di Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Sekolah Dasar.* Batusangkar: Institut Agama Islam Negeri.

Lestari, R. (2016). *Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas III SD Islam Al Amana Tangerang Selatan Tahun Pelajaran 2015/2016.* Tangerang.

Lwin, M. &. (2008). *Cara Mengembangkan Berbagai Komponen Kecerdasan*. Yogyakarta: Indeks.

Maharani, O. D. (2017). Minat Baca Anak-anak di Kampoeng Baca Kabupaten Jember. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*.

Maharsi. (2011). *Komik, Dunia Kreatif Tanpa Batas.* Yogyakarta: Kata Buku.

Margono. (2010). *Metodologi Penelitian Pendidikan.* Jakarta: Rineka Cipta.

Mayer, R. E. (2001). *Multimedia Learning.* Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

Moore Keith L., D. A. (2014). *Clinically Oriented Anatomy*. New York: Lange Medical Book/McGraw-Hill.

Mountain, C. d. (2009). *Language Development.* New York: Macmillan Publishing Company.

Munib. (2004). *Pengantar Ilmu Pendidikan.*

Nanthini, A. U. (2011). Assessing the genetic relationship between three selected species of rauvolfia using i soenzyme. 48-54.

Nurgiyantoro, B. (2010). *Penilaian Membaca di Sekolah Dasar.* Yogyakarta: BPFF.

Nurgiyantoro, B. (2013). *Teori Pengkajian Fiksi.* Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

Nurgiyantoro, B. (2016). *Sastra Anak.* Yogyakarta: Gajah Mada University Press.

Nurhayati, L. (2008). Upaya Guru Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas III. *Jurnal Pendidikan*, 59.

Özdemir, E. &. (2019). Comics in science teaching : a case of speech balloon completing activity for heat related concepts 1 fen öğretiminde karikatür kullanimi : isi kavramina yönelik konuşma balonu doldurma etkinliği örneği. 37-51.

Purwanto, M. N. (2004). *Prinsip-prinsip dan Teknik Evaluasi Pengejaran.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Rahmi, F. (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar.* Jakarta: Bumi Aksara.

Ramayulis. (2012). *Ilmu Pendidikan Islam.* Jakarta: PT Kalam Mulia.

Ratnasari, Y. (2011). *Menumbuhkan Minat Baca Anak.* Bandung: PT Rineka Cipta.

Rudolph A., H. e. (2014). Buku Ajar Pediatri Rudolph. *EGC*, 740-750.

Rutta, C. B. (2019). *Comic-based digital Storytelling with Primary school children.* https://dl.acm.org/doi/10.1145/3311927.3325331. Retrieved from

Sanaky, A. H. (2009). *Media Pemelajaran.* Yogyakarta: Safiria Insania Press.

Sanjaya. (2012). *Strategi Pembelajaran Berorientasi Standar Proses Pendidikan.* Jakarta: Kencana.

Saputro, A. D. (2016). Novel Komik Sebagai Media Pembelajaran dan Dakwah Al Islam Kemuhammadiyahan. *Jurnal Pendidikan Islam*.

Saputro, A. D. (2016). Novel Komik Sebagai Media Pembelajaran dan Dakwah Al-Islam Kemuhammadiyah. *Jurnal Pendidikan Islam*, 2.

Schunk, D. (2012). *Learning Theories: An Educational Perspectives.* New York: Person Education Inc.

Sharon E, S. (2012). *Instructional Technology & Media For Learning.* Inc: Personal Education.

Slameto. (1987). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya Hasil Belajar*. Salatiga: Bina Aksara.

Sudibyo, d. (2016). Pengemangan Instrumen Motivasi Belajar Fisika Angket. *JPPIPA*, http://journal.unesa.ac.id/index.php/ippipa.

Sudjana, A. R. (2013). *Media Pengajaran.* Bandung: Sinar Baru Algensindo.

Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, dan R&D.* Bandung: Alfabeta.

Suharsimi, A. (20013). *Pembelajaran Bahasa Indonesia MI.* Surabaya: Rineka Cipta.

Sujarweni, V. (2015). *SPSS untuk Penilaian.* Yogyakarta: Pustaka Baru Press.

Sujatmiko, E. (2019, oktober). Kamus IPS. pp. http ://blog.unnes.ac.id/cahpintar/kebiasaan-adalah/.

Sukmadinata, N. S. (2006). *Metode Penelitian Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Sukri Dwi Ningsih, R. L. (2016). Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Hasil Belajar IPS Materi Bencana Alam Siswa Kelas VI Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 1189-1249.

Suryana, D. (2016). *Pendidikan Anak Usia Dini.* Jakarta: Kencana.

Syah, M. (2004). *Psikologi Pendidikan.* Bandung: Remaja Rosdakarya.

Tarigan, H. G. (1979). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.* Bandung: Angkasa.

Ulva, H. d. (2017). Pengembangan Media. *Jurnal Pendidikan*, 1-14.

Waluyanto, H. D. (2005). Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran. *Jurnal Nirmana*, 51.

Wibowo. (2013). *Perilaku dalam Organisasi.* Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Winara, U. H. (2019). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Terhadap Aktifitas Belajar Siswa Sekolah. *Jurnal Pendidikan*, 151.

Yaumi, M. (2018). *Media & Teknologi Pembelajaran.* Jakarta: Prenadamedia Grup.

Yudhi, M. (2013). *Media Pembelajaran (Seuah Pendekan Baru).* Jakarta: Referensi.