



**PENGARUH MEDIA *COMIC STRIP* TERHADAP MINAT
BELAJAR PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN
BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD SWASTA
TEPPOE KEC.POLEANG TIMUR
KAB.BOMBANA**



SKRIPSI

Diajukan Untuk memenuhi Salah Satu Persyaratan
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd)

Oleh:

NASRAWATI
NIM. 190104013

Pembimbing:

1. Dr. Muh. Anis, M.Hum
2. Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN SINJAI
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nasrawati

NIM : 190104013

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada didalamnya adalah tanggung jawab saya.

Demikian pernyataan ini dibuat sebagaimana mestinya. Bilamana kemudian hari ternyata pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut sesuai dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Sinjai, 12 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,





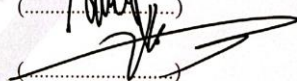



Nasrawati
NIM. 190104013

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Pengaruh Media *Comic Strip* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta Teppoe Kec. Poleang Timur Kab. Bombana, yang ditulis oleh Nasrawati Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 190104013, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan, yang dimunaqasyahkan pada hari Sabtu, tanggal 15 Juli 2023 M bertepatan dengan 27 Dzulhijjah 1444 H, telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan Tim Penguji, dan diterima sebagai syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Dewan Penguji

Dr. Firdaus, M.Ag.	Ketua	(..... )
Dr. Suriati, M.Sos.I.	Sekretaris	(..... )
Dr. Safaruddin, M.Pd.I.	Penguji I	(..... )
Nurhasanah, S.Pd.I., M.Pd.	Penguji II	(..... )
Dr. Muh. Anis, M.Hum.	Pembimbing I	(..... )
Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I.	Pembimbing II	(..... )



ABSTRAK

Nasrawati: Pengaruh Media *Comic Strip* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Swasta Teppoe. Skripsi: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Univesitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media *Comic Strip* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Swasta Teppoe.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto* yang artinya setelah fakta, dengan pengambilan data secara *survey*, penelitian *ex post facto*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun populasi yaitu seluruh peserta didik kelas V SD Swasta Teppoe yang berjumlah 21 orang. Dan pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh.

Hasil penelitian berdasarkan analisis regresi sederhana yang telah dilakukan melalui program SPSS versi 25, diperoleh hasil dari responden yang diteliti yaitu kelas V SD Swasta Teppoe yang berjumlah sebanyak 21 orang. Diketahui jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan tabel *coefficients* bahwa t_{hitung} (3,212) > t_{tabel} (2,093) dan nilai probabilitas 0,005 < 0,05 dan pada tabel model *summary* dengan melihat R Square = 0,352 atau 35,2 % sehingga dapat diartikan bahwa secara signifikan variabel media *comic strip* (X) mempengaruhi variabel minat belajar peserta didik (Y) sebesar 35,2%.

Kata Kunci: Pengaruh, Media *Comic Strip*, Minat Belajar

ABSTRACT

Nasrawati: The Effect of Comic Strip Media on Students' Interest in Learning Indonesian in Class V of Teppoe Private Elementary School. Thesis: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teaching Science, Ahmad Dahlan Sinjai Islamic University, 2023.

This study aims to determine the effect of comic strip media on students' learning interest in learning Indonesian in class V of Teppoe Private Elementary School.

The type of research used in this research is ex post facto which means after the fact, with survey data collection, ex post facto research. The approach used in this research is quantitative research. The population is all students of class V at Teppoe Private Elementary School, totaling 21 people. And the sampling used is a saturated sample.

The results of the study were based on simple regression analysis that had been carried out through the SPSS version 25 program. The results were obtained from the respondents who were studied, namely class V at Teppoe Private Elementary School, totaling 21 people. It is known that if $t\text{-count} \leq t\text{-table}$ then H_0 is accepted and H_a is rejected. If $t\text{-count} \geq t\text{-table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the coefficients table that $t\text{-count} (3.212) > t\text{-table} (2.093)$ and a probability value of $0.005 < 0.05$ and in the model summary table by looking at $R\text{ Square} = 0.352$ or 35.2% so it can be interpreted that the comic strip media variable (X) is significant affect the learning interest variable of students (Y) by 35.2% .

Keywords: Influence, Media Comic Strip, Interest in Learning

المستخلص

نصرواتي: ثير الوسائط المصورة الهزلية على اهتمام الطلاب بتعلم اللغة الإندونيسية في الصف الخامس بمدرسة تبوئي الابتدائية الخاصة. الرسالة العلمية: قسم تعليمة معلم المدرسة الإبتدائية، كلية التربية وعلوم المعلمين، جامعة أحمد دحلان سنحائي الإسلامية، ٢٠٢٣.

تهدف هذه الدراسة إلى تحديد ثير الوسائط المصورة الهزلية على اهتمام الطلاب بتعلم اللغة الإندونيسية في الصف الخامس بمدرسة تبوئي الابتدائية الخاصة.

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو ثير رجعي مما يعني بعد الحقيقة، مع جمع بيانات المسح، البحث ثير رجعي. النهج المستخدم في هذا البحث هو البحث الكمي. السكان جميعهم من طلاب الصف الخامس في مدرسة تبوئي الابتدائية الخاصة، ويبلغ مجموعهم ٢١ شخصًا. والعينة المستخدمة هي عينة مشبعة.

استندت نتائج الدراسة إلى تحليل الانحدار البسيط الذي تم إجراؤه من خلال برمج الإصدار ٢٥ من SPSS. تم الحصول على النتائج من المبحوثين الذين تمت دراستهم، وتحديدًا الصف الخامس في مدرسة تبوئي الابتدائية الخاصة، وعددهم الإجمالي ٢١ شخصًا. من المعروف أنه إذا كان إضافة $t \geq$ جدول H_0 ورفض H_1 إذا كان إضافة $t \geq$ جدول t ، فسيتم رفض H_0 ويتم قبول H_1 . استنادًا إلى جدول المعاملات الذي يعد إضافة $t (3.212) \leq$ جدول $t (2.093)$ وقيمة احتمال $0.005 > 0.05$ وفي جدول ملخص النموذج من خلال النظر إلى $R \text{ Square} = 0.352$ أو 35.2% بحيث يمكن تفسير أن يؤثر متغير الوسائط المصورة الهزلية (X) معنو على متغير اهتمامات التعلم لدى الطلاب (Y) بنسبة 35.2% .

الكلمات الأساسية: التأثير، الميد كوميك ستريب، الاهتمام لتعلم

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَعَلَى آلِهِ أَجْمَعِينَ أَمَا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penulisan penelitian ini dalam bentuk bimbingan dan dorongan. Oleh karena itu, penulis mengucapkan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yaitu Bapak Sunusi dan Ibu Mase yang telah mendidik membesarkan;
2. Dr. Firdaus, M. Ag selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
3. Dr. Ismail, M.Pd selaku Wakil Rektor I, Dr. Rahmatullah, M.A selaku Wakil Rektor II, dan Dr. Muh. Anis, M.Hum selaku Wakil Rektor III;
4. Dr. Takdir, M.Pd.I selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan;
5. Dr. Muh. Anis, M. Hum Selaku Pembimbing I dan Diarti Andra Ningsih, S.Pd.,M.Pd.I Selaku Pembimbing II;
6. Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah;

7. Seluruh Dosen yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
8. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai telah membantu kelancaran Akademik;
9. Kepala dan Staff Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai;
10. Semua Guru dan Pegawai sekolah serta para siswa SD Swasta Teppoe, yang telah membantu kelancaran penelitian;
11. Teman-teman mahasiswa Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dukungan moral sehingga penulis selesai studi.

Teriring doa semoga amal kebaikan dari berbagai pihak tersebut mendapat pahala yang berlipat ganda dari Allah Swt., dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Amin.

Sinjai, 12 Agustus 2023



Nasrawati
NIM. 190104013

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN SAMPUL	ii
PERNYATAAN KEASLIAN	iii
PENGESAHAN SKRIPSI	iv
ABSTRAK	v
ABSTRACT	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Penelitian	7
D. Manfaat Penelitian	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Media Pembelajaran Comic strip.....	9
B. Teori Minat Belajar	18
C. Teori Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.....	24
D. Hasil Penelitian Relevan.....	26
E. Hipotesis.....	31

BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	33
B. Definisi Variabel	34
C. Tempat dan Waktu Penelitian	35
D. Populasi dan Sampel.....	36
E. Teknik Pengumpulan Data	37
F. Instrumen Penelitian	40
G. Validasi Instrumen.....	41
H. Teknik Analisis Data	42
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	47
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian	47
B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian	50
BAB V PENUTUP	71
A. Kesimpulan.....	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA.....	73
LAMPIRAN-LAMPIRAN	81

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi Penelitian	37
Tabel 4.1 Data Responden.....	50
Tabel 4.2 Data Variabel X (Media <i>comic strip</i>).....	51
Tabel 4.3 Data Variabel Y (Minat Belajar)	53
Tabel 4.4 Hasil Perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$	55
Tabel 4.5 Hasil Perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel}	56
Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Y	58
Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Y	59
Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif Menggunakan Spss 25	60
Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Normalitas	61
Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas.....	63
Tabel 4.11 Hasil Uji t	65
Tabel 4.12 Hasil Uji f	67
Tabel 4.13 Hasil Uji Koefisien Determinasi	68

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian	82
Lampiran 2 Instrumen Penelitian	86
Lampiran 3 Hasil Uji Validitas Instrumen.....	97
Lampiran 4 Distribusi Nilai Tabel.....	106
Lampiran 5 Dokumentasi	111
Lampiran 6 Administrasi Penelitian	120
Lampiran 7 Hasil Returnitin	126

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik, agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab merupakan fungsi dari pendidikan nasional (Pemerintah, 2003).

Disisi lain Nasikhah mengemukakan bahwa pendidikan menjadi media yang berdaya guna untuk membangun kualitas, menambah mutu serta mengangkat martabat seseorang (Nasikhah, 2019).

Didalam pendidikan tentunya ada proses aktivitas pembelajaran, yang mana pada dasarnya merupakan sebuah proses komunikasi atau proses menyampaikan pesan dengan menggunakan media-media tertentu kepada peserta didik selaku penerima materi dan guru selaku sumber materi dengan tujuan agar materi yang disampaikannya diterima oleh peserta didik dengan jelas,

baik serta mudah dipahami. Bahan ajar atau materi yang diberikan oleh guru merupakan isi pelajaran yang sejalan dengan isi kurikulum, buku pelajaran, serta sumber lainnya (Aulia Rahman, 2018).

Dalam kegiatan pembelajaran terjadi proses penyampaian materi dengan menggunakan media. Selanjutnya, media memegang peranan penting yaitu sebagai perantara atau pengantar guru dalam menyalurkan pesan atau materi agar dapat menumbuhkan serta menstimulus perasaan, pikiran, serta minat belajar peserta didik (Tafonao, 2018). Media pembelajaran dibuat dengan tujuan untuk membangkitkan minat belajar peserta didik. Selain itu, media juga bertujuan untuk membantu peserta didik agar mudah memahami informasi atau materi dalam pembelajaran terkhusus pembelajaran Bahasa Indonesia (Setiawan, 2021).

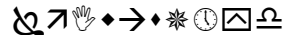
Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa media yang digunakan diantaranya yaitu media pembelajaran *comic strip*. *Comic strip* menjadi suatu media yang tepat untuk digunakan sebagai alat untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Hal ini karena pada *comic* terdapat elemen visual yang mampu menarik minat peserta didik. Media pembelajaran sederhana seperti *comic strip*

yang dibuat guru diharapkan merangsang minat belajar peserta didik terkhusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Novitasari, 2021).

Berlandaskan hasil penelitian Hambali Setiawan bahwa media pembelajaran *comic strip* mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, lebih lanjut media pembelajaran *comic strip* juga membantu peserta didik untuk merangsang wawasan, mendemonstrasikan informasi dengan menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data yang ada, dan memadatkan suatu informasi (Setiawan, 2021). Oleh karena itu, penulis tertarik untuk meneliti mengenai *comic strip* yang juga diterapkan oleh guru kelas V SD Swasta Teppoe.

Selain itu, hal diatas juga selaras dengan firman Allah Swt pada Al- Qur'an yang menerangkan bahwa penggunaan media pembelajaran penting karena dapat mempermudah pemahaman terhadap materi yang disampaikan, sebagaimana terdapat dalam Q.S Al-Baqarah (2) ayat 31, sebagai berikut :





Terjemahan: Dan dia mengajarkan kepada Adam nama-nama (benda-benda) seluruhnya, Kemudian mengemukakannya kepada para malaikat lalu berfirman: "Sebutkanlah kepada-Ku nama benda-benda itu jika kamu memang benar orang-orang yang benar! (*Al-Qur'an Digital*, n.d.).

Dari ayat tersebut secara tidak langsung Allah mengajarkan kepada nabi Adam nama-nama segala sesuatu yang ada di bumi ini, kemudian Allah memerintahkan kepada malaikat-malaikat untuk menyebutkannya pada yang sebenarnya belum diketahui oleh para malaikat. Benda-benda yang disebutkan oleh Nabi Adam A.S tersebut dijadikan media dalam penggambaran benda kepada para malaikat, tentunya Allah SWT terlebih dahulu memberikan gambaran wujudnya. Oleh karena itu, memilih media pembelajaran harus sesuai dengan materi yang akan diajarkan, dikarenakan minat belajar peserta didik dalam proses belajar mengajar menjadi salah satu faktor penting agar materi pembelajaran dapat tersampaikan serta tujuan pembelajaran dapat tercapai (Setiawan, 2021).

Seorang pengajar harus dapat mengusahakan banyak cara agar minat belajar peserta didik tetap ada, diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran

yang memungkinkan minat belajar peserta didik meningkat. *Comic strip* dapat menjadi media yang cocok serta menarik jika digunakan dikalangan peserta didik Sekolah Dasar.

Dari wawancara yang telah dilakukan penulis terhadap guru SD Swasta Teppoe pada hari Kamis tanggal 07 April 2022, jam 07.00-12.00 WITA, didapatkan hasil bahwa peserta didik merasa lebih sulit ketika mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dibandingkan dengan pembelajaran lainnya. Hal ini dikarenakan pada pembelajaran Bahasa Indonesia lebih banyak menggunakan teks yang biasanya panjang, jadi peserta didik merasa jenuh sehingga terkadang peserta didik sibuk dengan urusan masing-masing seperti ada yang berbicara bersama teman disebelahnya, mengganggu teman yang lain, menggambar bahkan makan dan lain sebagainya. Hal tersebut dilakukan peserta didik untuk mengusir rasa jenuh dan mengantuk hingga jam pelajaran berakhir. Perilaku seperti itu menunjukkan rasa tidak suka peserta didik terhadap metode atau media yang digunakan oleh guru dengan kata lain tidak berminat mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia. *Comic strip* yang menjadi salah satu media visual tentunya mempunyai kelebihan ketika digunakan dalam proses pembelajaran. Menilik pada fakta sekarang bahwa peserta didik cenderung tidak terlalu menyukai buku-buku teks karena mereka menganggap itu membosankan terlebih buku yang tidak berisi gambar ataupun ilustrasi yang

menarik. Oleh karena itu para guru berinisiatif menggunakan sebuah media yaitu media *comic strip* terutama pada materi iklan karena media ini menarik berisi gambar, sebagaimana yang telah kita ketahui bahwa anak SD menyukai gambar terlebih ini komik yang dimodifikasi berisi gambar serta teks materi pembelajaran (Nurhalima et al., 2022).

Berdasarkan fakta di lapangan bahwa minat belajar peserta didik rendah. Sedangkan harapan dari guru bahwa siswa mempunyai minat belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia agar hasil belajarnya juga baik. Sehingga melalui media *comic strip* yang menarik diharapkan dapat memacu keaktifan peserta didik serta memacu minat belajar Berdasarkan uraian permasalahan tersebut untuk mengetahui apakah media *comic strip* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Comic Strip Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Swasta Teppoe”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah maka dapat dikemukakan rumusan masalah yaitu: apakah media *comic strip* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik

dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe ?.

C. Tujuan Penelitian

Dengan merujuk pada rumusan masalah maka tujuan dari penelitian ini adalah : untuk mengetahui dan mengukur pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Kelas V SD Swasta Teppoe.

D. Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian ini adalah :

1. Secara teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menambah kajian tentang konsep media *comic strip* dan teori tentang minat belajar.

2. Secara praktis

- a. Untuk memenuhi syarat menyelesaikan studi pada prodi PGMI (Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah).
- b. Untuk memenuhi syarat mendapatkan gelar S.Pd (Sarjana Pendidikan).
- c. Diharapkan hasil penelitian ini menjadi salah satu referensi bagi peneliti ataupun penelitian selanjutnya.

- d. Diharapkan hasil penelitian ini menjadi rekomendasi bagi pihak-pihak yang membutuhkan.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Media Pembelajaran *Comic strip*

1. Pengertian Media Pembelajaran *Comic strip*

Kata media secara bahasa berasal dari kata *medius* yang dalam Bahasa Latin berarti perantara, pengantar, tengah. Sejalan dengan itu, dalam Bahasa arab media juga memiliki makna sebagai perantara (وسائل) atau pengantar pesan. Dalam makna yang lebih sempit media adalah komponen bahan serta komponen alat dalam suatu aktivitas pembelajaran (Arsyad, 2019).

Sedangkan media dalam makna yang lebih luas yaitu penggunaan maksimal semua unsur atau bagian sistem serta sumber belajar agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Miftah, 2013). Adapun menurut Ramli media ialah segala bentuk komunikasi baik cetak maupun yang dalam bentuk audio visual beserta seluruh unsur peralatan yang digunakan (baik yang dapat dilihat, didengar dan dibaca) (Ramli, 2012). Jadi, dapat dikatakan bahwa media berfungsi sebagai alat perantara yang sering digunakan pendidik untuk mencapai tujuan pembelajaran..

Media yang digunakan dalam pendidikan adalah alat bantu visual, bahan perantara, atau media yang berfungsi sebagai penghubung antara pengajar dan murid agar mereka mudah memahami materi sehingga pembelajaran berlangsung secara efisien dan efektif (Hasan, 2021). Disamping itu, Kaswar dan Nurjannah dalam jurnal *Anwar Industry and Higher Education* 2021 mengemukakan bahwa perkembangan teknologi dalam bidang pendidikan mempunyai pengaruh cukup besar karena dengan adanya teknologi dapat mempermudah proses pembelajaran misal dengan adanya penggunaan teknologi pendidikan berupa media untuk meningkatkan minat belajar peserta didik sehingga materi ajar tersampaikan (Nasrawati et al., 2022).

Menurut Winkell (2009:318), media pembelajaran merupakan peragkat non personal (bukan makhluk) yang digunakan atau disiapkan oleh pendidik yang berperan ketika pembelajaran berlangsung agar tercapai tujuan instruksional. Di sisi lain Rossie dan Briedle dalam Wina Sanjaya (2008:163) berpendapat bahwa media pembelajaran itu adalah segala alat serta bahan yang digunakan untuk mencapai tujuan

pendidikan atau pembelajaran misalnya radio, televisi, buku, surat kabar (berita), majalah dan lainnya (Kristanto, 2016).

Sedangkan menurut Kristanto media pembelajaran yaitu segala hal yang bisa dipergunakan untuk menyalurkan pesan yang dalam hal ini adalah bahan pembelajaran, dengan harapan dapat mendatangkan perhatian, minat, pikiran, serta perasaan peserta didik dalam proses pembelajaran agar tujuan pembelajaran dapat tercapai (Kristanto, 2016) .

Media pembelajaran ialah pegantar informasi yang khusus dirancang agar tujuan pembelajaran dapat tercapai. Jadi, dari beberapa pengertian serta argumen beberapa ahli diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yaitu segala sesuatu yang menjadi penengah, perantara, pengantar, serta pembawa informasi atau materi antara pengajar dan peserta didik dengan tujuan agar peserta didik termotivasi dan berminat dalam mengikuti proses pembelajaran sehingga tujuan aktivitas belajar mengajar dapat tercapai.

Di Indonesia perkembangan komik dimulai setelah era kemerdekaan. Pada awalnya komik di Indonesia hanya dimaknai sebagai sebuah sastra dalam

bentuk gambar, ini dikarenakan komik mampu memberi sumbangsi beberapa elemen yang dianggap bermanfaat, misalnya gambaran tentang negara (Marpiantini et al., 2022). Media komik menjadi sebuah media yang jika digunakan menjadi kreatif dan efektif karena media komik dapat membuat suasana pembelajaran menjadi seru serta menyenangkan dengan adanya cerita yang bergambar sehingga proses pembelajaran menjadi menarik (Nur Haqiqi & Benny Angga Permadi, 2022).

Menurut Sudjana & Rafai pada tahun 2011 bahwa “komik memungkinkan untuk digunakan sebagai media pembelajaran atau bahan ajar”. Penggunaan komik dapat meningkatkan keefektifan proses pembelajaran, membangkitkan minat belajar peserta didik serta dapat memunculkan penghargaan pada diri peserta didik (Marpiantini et al., 2022).

Menurut Ridha & Azwar pada tahun 2016 bahwa *comic strip* ialah *comic* yang bentuknya terdiri atas lembaran bingkai kotak yang termuat dalam koran harian, majalah, yang ceritanya biasanya disambung, *comic strip* berbentuk selebaran, selain itu biasa juga berbentuk beberapa selebaran yang terpisah, tidak dalam bentuk buku (Novela et al., 2021). Sedangkan Arjuna

(2011) mengemukakan bahwa *comic strip* adalah kertas yang berisi serangkaian gambar cerita, yang biasanya berisi tiga hingga enam panel atau lebih (Ratnawuri & Pritandhari, n.d.).

Selanjutnya, Hamida (2012) mengemukakan bahwa *comic strip* adalah komik yang berisi sketsa serta gambar yang berbahasa umum dan mudah dimengerti agar peserta didik lebih mudah memahami materi yang disampaikan (Jefri Wildan Kharis & Sekarini., 2017). Disisi lain, Purwanti menjelaskan bahwa *comic strip* merupakan sebuah komik yang hanya tersusun atas beberapa panel gambar saja. Namun, isinya mampu menjelaskan dengan utuh suatu ide atau gagasan, karena panel gambarnya hanya beberapa maka gagasan yang dimuat juga hanya sedikit (Purwanti et al., 2021).

Menurut Ignas (2014) *comic strip* atau komik potongan adalah potongan beberapa gambar yang disatukan agar terbentuk sebuah cerita (Maghfirah & Herowati, 2018). Komik potongan (*comic strip*) adalah komik yang berupa potongan gambar-gambar yang digabungkan menjadi satu bagian atau dibuat menjadi satu alur cerita pendek atau cerpen. Akan tetapi isi dari cerita di dalam komik itu tidak harus selesai pada satu

halaman itu karena komik ini bisa dibuat bersambung serta dilanjutkan ceitanya lagi. Komik potongan atau *comic strip* biasanya berisi tiga sampai enam panel atau lebih (Nasikhah, 2019).

Jadi, *comic strip* adalah potongan komik yang berisi gambar yang terdiri atas beberapa panel saja yang menyajikan sebuah cerita dengan menggunakan bahasa yang jelas dan mudah dipahami.

Selanjutnya, pritanthari pada tahun 2016 mengemukakan bahwa media pembelajaran *comic strip* itu biasanya berupa serangkaian gambar yang berisi cerita berdasarkan materi pembelajaran (Nadiyah et al., 2019).

Oleh karena itu dari penjelasan dan pendapat diatas dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran *comic strip* yaitu sebuah alat atau sarana yang digunakan oleh pendidik berupa potongan serangkaian gambar yang memuat sebuah cerita yang sesuai dengan materi pembelajaran.

2. Fungsi Media Pembelajaran *Comic strip*

Pada awalnya, media terbatas hanya berfungsi sebagai alat bantu visual dalam proses pembelajaran, yaitu sebagai alat yang memungkinkan peserta didik

memiliki pengalaman visual antara lain agar peserta didik terdorong untuk belajar, menjelaskan dan menyederhanakan yang kompleks dan konsep abstrak menjadi lebih mudah, lebih jelas, dan lebih mudah dimengerti. Dengan demikian, media membantu mempercepat atau memperkuat asimilasi atau retensi belajar peserta didik terhadap materi pembelajaran (Dr.Nurdyansyah, 2019).

Peranan media dalam proses pembelajaran adalah unsur yang memastikan efisiensi serta efektivitas atas tercapainya tujuan belajar. Mc Kwon mengemukakan dalam bukunya “*Audio Visual Aids To Instruction*” bahwa media mempunyai empat fungsi. Pertama, mengubah poin penting dari pendidikan formal, yang maknanya dengan media pembelajaran yang sebelumnya abstrak menjadi kongkret, pembelajaran yang sebelumnya hanya berupa teori menjadi fungsional yang praktis. Kedua, menghidupkan motivasi belajar, yang dalam hal ini media sebagai dorongan ekstrinsik bagi peserta didik, karena dengan digunakannya media menjadi lebih menarik serta dapat memfokuskan peserta didik dalam proses pembelajaran. Ketiga, dapat memberikan penjelasan, agar ilmu serta pengalaman

peserta didik dapat lebih jelas serta mudah dipahami, yang dalam hal ini fungsi media adalah memperjelas hal itu. Kemudian, keempat, adalah memberikan rangsangan untuk belajar, terutama pada hal rasa ingin mengetahui peserta didik. Rasa ingin mengetahui peserta didik perlu dirangsang agar senantiasa muncul rasa penasaran yang harus terpenuhi melalui dengan adanya media. Selain itu, media juga berfungsi dengan efektif dalam proses pembelajaran yang sedang berlangsung walaupun tidak ada guru. Media sering dalam bentuk “kemasan” untuk mencapai tujuan pembelajaran (Miftah, 2013).

Menurut Rowntree media mempunyai enam fungsi yaitu:

- 1) Merangsang motivasi belajar.
- 2) Memperjelas apa yang telah dijelaskan.
- 3) Memfasilitasi implus belajar.
- 4) Menghidupkan interaksi peserta didik.
- 5) Memberikan *feedback* dengan cepat
- 6) Melakukan latihan yang serasi (Miftah, 2013).

Media sebagai unsur bagian dari sistem pembelajaran, mempunyai fungsi yang berbeda dengan fungsi bagian-bagian lainnya, yaitu sebagai susunan komponen yang termuat pesan pembelajaran yang akan

disampaikan kepada peserta didik (Nurfadillah, 2021). Disisi lain Kemp & Dayton (1985) mengemukakan bahwa media pembelajaran mempunyai tiga fungsi pokok ketika media itu digunakan baik secara individu, ataupun kelompok yang jumlahnya banyak, yaitu:

- 1) Mampu membangkitkan minat atau perilaku berupa tindakan.
 - 2) Memuat informasi.
 - 3) Berisi arahan (Arsyad, 2019).
3. Karakteristik media pembelajaran *comic strip*

Adapun karakteistik media pembelajaran *comic strip* antara lain:

- a. Media pembelajaran *comic* dapat menyampaikan materi dengan jelas kepada pembaca.
- b. Kata-kata yang digunakan dalam *comic* diusahakan tepat dan jelas.
- c. Penggunaan bahasa dalam *comic* mempermudah pembaca dalam memahami alur materi.
- d. Penggunaan teks dialog dalam pembuatan *comic* diharapkan mampu menyampaikan materi dengan tepat.

- e. Kalimat yang terdapat dalam *comic* tidak menimbulkan penafsiran yang banyak atau salah pengertian.
- f. Huruf dan gambar dalam media *comic* harus konsisten
- g. Mampu meningkatkan motivasi serta minat belajar peserta didik sehingga peserta didik bersemangat dan tidak merasa bosan selama proses pembelajaran (Setiawan, 2021).

B. Teori Minat Belajar

1. Pengertian minat belajar

Menurut Nurhidayati (2006), ia mengemukakan bahwa dalam proses belajar mengajar, minat berperan penting, jika seseorang tidak berminat dan tidak memperhatikan objek pembelajaran maka peserta didik akan kesulitan untuk menekuni serta memahami materi begitupun sebaliknya (Al fuad & Zuraini, n.d.).

Menurut Slameto (2010:180), minat ialah sebuah rasa lebih suka dan ketertarikan yang lebih terhadap suatu hal atau kegiatan, tanpa ada suatu perintah dari seseorang. Di sisi lain Sudaryono (2012:90) mengemukakan bahwa minat adalah kognisi

yang lahir bahwa materi tertentu sangat disenangi dan memunculkan perhatian yang besar bagi seorang individu terhadap suatu objek tertentu (Pritandahari, 2015).

Minat adalah sifat yang relatif menetap pada pribadi seseorang. Minat berpengaruh terhadap aktivitas seseorang karena dengan minat seseorang akan mampu melakukan suatu hal yang diminatinya (Jamaluddin, 2019). Selain itu, Sabri (2005) mengemukakan bahwa minat adalah kecenderungan untuk selalu memperhatikan dan mengingat sesuatu secara berkesinambungan. Minat erat kaitannya dengan kesenangan, karena dapat dikatakan minat muncul dari sikap senang terhadap sesuatu, ketertarikan terhadap bagaimana sesuatu itu terlihat atau bagaimana bentuk sesuatu itu. (Ananda & Hayati, 2020).

Disisi lain Arsyad (2010) mengemukakan bahwa belajar merupakan sebuah proses yang utuh pada setiap diri orang semasa hidup. Proses belajar dapat terjadi dikarenakan ada proses interaksi seseorang dengan lingkungannya. Adanya perubahan tingkah laku menjadi pertanda bahwa seseorang telah belajar, perubahan yang terjadi itu dapat dilihat dari segi

kognitif, afektif dan psikomotorik (Rosida & Hastuti, 2020).

Sedangkan Rosiana (2014) mengemukakan bahwa belajar adalah aktivitas yang dilaksanakan dengan tujuan agar terjadi perubahan kognitif,afektif dan psikomotorik pada peserta didik sebagai edukasi yang dilakukan dengan terencana (Ananda & Hayati, 2020).

Belajar adalah suatu kegiatan atau proses yang bertujuan agar memperoleh ilmu pengetahuan, membangun keterampilan, memperbaiki afektif serta menguatkan kepribadian (Suyono & Hariyanto, 2017). Disisi lain Majid berpendapat bahwa belajar adalah sebuah upaya untuk membelajarkan manusia dengan melakukan berbagai usaha serta upaya dengan berbagai strategi, metode serta pendekatan kearah yang lebih baik (Majid, 2017). Belajar merupakan sebuah proses, suatu aktivitas yang dilakukan untuk menguatkan perilaku melalui pengalaman (Hamalik, 2017). Belajar adalah proses dari ketidaktahuan menjadi tahu atau suatu proses memperoleh ilmu pengetahuan, mengacu pada pemahaman sains konvensional manusia, interaksi manusia dengan lingkungan (Suyono & Hariyanto,

2014). Dari beberapa pendapat sebelumnya dapat disimpulkan bahwa belajar adalah sebuah usaha sadar yang dilakukan seseorang agar terjadi perubahan yang baik.

Minat belajar adalah situasi belajar yang mendorong peserta didik untuk memperhatikan apa yang diajarkan padanya disertai dengan keinginan untuk mengetahui sekaligus mempelajari dan selanjutnya mendemonstrasikan materi yang telah diterima (Marsuki et al., 2021).

Minat belajar menjadi salah satu sifat penting bagi peserta didik. Minat belajar tidak dapat ada serta tumbuh dengan sendirinya apalagi ada sejak lahir, minat belajar ada karena adanya usaha (Friantini & Winata, 2019).

Oleh karena itu dari penjelasan dan pendapat para ahli diatas dapat penulis simpulkan bahwa minat belajar adalah sebuah rasa ketertarikan yang dimiliki oleh peserta didik yang mendorong dirinya untuk melakukan aktivitas belajar tanpa adanya perintah dari orang lain.

2. Faktor yang mempengaruhi minat belajar

Taufani (2008) mengemukakan bahwa minat belajar peserta didik dapat muncul karena dipengaruhi oleh beberapa faktor seperti :

- a. Faktor keinginan berupa dorongan dari dalam, ialah keinginan serta dorongan yang muncul dari dalam diri seseorang, yang mengakibatkan munculnya minat melakukan kegiatan tertentu agar terpenuhi. Contohnya, dorongan untuk belajar sehingga timbul minat belajar.
- b. Faktor motivasi dari lingkungan sosial, ialah suatu faktor dari lingkungan sosial agar beraktivitas dengan tujuan dapat diterima serta dianggap ada di lingkungan sosialnya. Misalnya seseorang berminat untuk belajar dengan tujuan agar mendapat *reward* dari orang tuanya.
- c. Faktor emosional, minat berkaitan erat hubungannya dengan emosional seseorang (Tafonao, 2018).

Faktor yang mempengaruhi minat belajar peserta didik terdiri atas dua faktor yaitu faktor internal serta faktor eksternal. Faktor internal merupakan faktor yang terdapat dari dalam diri pribadi peserta didik, misalnya gembira dan aktif saat

mengikuti kegiatan belajar mengajar yang merupakan relisasi dari minat belajar karena rasa ingin tahu peserta didik sendiri tanpa adanya dorongan dari manusia lain. Adapun faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri peserta didik, seperti faktor dukungan dari keluarga terkhusus orang tua, serta lingkungan sosial sekitar peserta didik (Muliani & Arusman, 2022).

3. Indikator minat belajar

Menurut Sabri Alisuf (2007) dalam buku Psikologi Pendidikan mengemukakan bahwa ada beberapa indikator minat belajar yaitu :

a. Adanya rasa senang

Ketika peserta didik merasa bahwa mereka menyukai atau menyenangkan mata pelajaran tertentu, mereka tidak merasa terpaksa untuk belajar. Misalnya ketika seorang peserta didik suka atau senang dalam kegiatan pembelajaran, tidak ada rasa jenuh, dan datang ketika kegiatan pembelajaran.

b. Terlibatnya peserta didik

Ketertarikan seseorang terhadap suatu obyek akan membuat seseorang menjadi senang,

serta tertarik untuk melakukan aktivitas yang berhubungan dengan obyek tersebut.

c. Ketertarikan

Ketertarikan pada suatu benda, orang atau kegiatan berkaitan dengan daya dorong peserta didik dimana dapat berupa sebuah pengalaman afektif yang muncul karena aktivitas itu sendiri.

d. Perhatian peserta didik

Dalam penggunaan sehari-hari, minat dan perhatian terkadang dianggap sama. Perhatian peserta didik yang dimaksud adalah konsentrasinya terhadap definisi dan pengamatan. Peserta didik yang mempunyai minat pada sebuah obyek maka dia akan memperhatikan obyek tersebut. Misalnya peserta didik mendengarkan dengan seksama pemaparan guru serta mencatat materi pembelajaran (Irma S, 2017).

C. Teori Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar

Pembelajaran merupakan aktivitas yang berupa proses belajar mengajar oleh pendidik bersama peserta didik dengan tujuan untuk mencapai kompetensi yang diharapkan (Ningsih, 2018). Pada kurikulum 2013 di Sekolah Dasar Pembelajaran Bahasa Indonesia berbasis

teks (Mulyati, 2016). Disisi lain, Ramelan berpendapat bahwa pada dasarnya di SD Bahasa Indonesia bertujuan untuk meningkatkan serta mengembangkan keterampilan serta kemampuan berbahasa (berbicara, membaca, menyimak serta menulis) (Ramelan, 2017).

Bahasa Indonesia menjadi salah satu pembelajaran yang harus dikuasai oleh peserta didik hal ini tertuang dalam BSNP (2006). Selain itu, standar isi Bahasa Indonesia yaitu: “pembelajaran Bahasa Indonesia dibuat dengan tujuan meningkatkan kemampuan keterampilan peserta didik ketika berkomunikasi dalam Bahasa Indonesia dengan benar serta baik, secara verbal ataupun tertulis, kemudian untuk memunculkan penghargaan terhadap hasil karya sastra masyarakat Indonesia (Zakina, 2022).

Di Indonesia, kurikulum 2013 menjadi salah satu kurikulum yang diterapkan. Pada kurikulum 2013 ini pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki peran yang dominan. Bahasa Indonesia diterapkan kepada peserta didik dengan tujuan agar dapat melatih kemampuan berbahasa peserta didik dengan meluapkan ide serta gagasannya secara kritis serta kreatif. Dalam Kurikulum 2013 pembelajaran Bahasa Indonesia disajikan dengan

menerapkan pendekatan berbasis bacaan atau teks untuk mencapai tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia. Teks yang dimaksud dapat berupa teks lisan ataupun teks tulisan. Teks adalah luapan ide seseorang yang utuh berisi konteks dan situasi (Zakina, 2022).

D. Hasil Penelitian Relevan

Dalam pelaksanaan penelitian ini, penulis juga melihat beberapa referensi hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya yaitu :

1. Penelitian Hasriani dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media Internet (*Browsing*) Terhadap Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Sinjai Kabupaten Sinjai “. Penelitian ini bertujuan untuk membuktikan apakah terdapat pengaruh penggunaan media Internet (*Browsing*) terhadap minat belajar peserta didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sinjai, untuk mengetahui besar pengaruh penggunaan media Internet (*Browsing*) terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Megeri 1 Sinjai. Dengan hasil penelitian bahwa terdapat pengaruh penggunaan media Internet (*Browsing*) terhadap minat belajar peserta

didik pada mata pelajaran Pendidikan Agama Islam di SMA Negeri 1 Sinjai sebesar 30,9% dengan nilai sig. 0,000 < 0,05 hal ini menandakan bahwa H_a diterima dan H_0 ditolak

artinya kofisien berpengaruh (Hasriani, 2019).

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan minat belajar sebagai variabel Y. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hasriani terletak pada variabel X, Hasriani menggunakan media internet sebagai variabel X sedangkan penulis menggunakan media *comic strip* sebagai variabel X selain itu lokasi penelitian yang digunakan juga berbeda Hasriani melakukan penelitian di SMA sedangkan penulis di SD.

2. Penelitian Hambali setiawan dengan judul “ Pengaruh Penggunaan Media *Comic strip* Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MAS Aisyiyah Binjai“. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana penggunaan media pembelajaran *comic strip* di MAS Aisyiyah Binjai, mengetahui bagaimana hasil

belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai serta untuk mengetahui apakah ada pengaruh penggunaan media pembelajaran *comic strip* dalam meningkatkan hasil belajar siswa pada mata pelajaran fiqih di MAS Aisyiyah Binjai. Dengan hasil penelitian yang menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran *comic strip* di MAS Aisyiyah Binjai termasuk kategori baik, hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih kelas X dalam kategori sangat baik, dan Berdasarkan hasil analisis data yang diperoleh dan dibuktikan dengan teknik analisis uji-t independent group diperoleh hasil $t\text{-hitung} > t\text{-tabel}$ ($5,944826 > 1,994437$) yang berarti H_0 ditolak dan artinya ada perbedaan hasil belajar pada kelas eksperimen yang menggunakan media pembelajaran *comic strip* dan kelas kontrol yang tanpa penggunaan media pembelajaran *comic strip*. Sehingga diperoleh kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *comic strip* efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa pada mata pelajaran Fiqih di MAS Aisyiyah Binjai (Setiawan, 2021).

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan media

comic strip sebagai variabel X. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Hambali setiawan terletak pada variabel Y, Hambali setiawan menggunakan hasil belajar sebagai variabel Y sedangkan penulis menggunakan minat belajar sebagai variabel Y selain itu objek penelitian yang digunakan juga berbeda Hambali melakukan penelitian di MAS sedangkan penulis di SD Swasta.

3. Penelitian Nur zakina dengan judul penelitian “Keefektifan Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Inpres Bontoala 1 Kabupaten Gowa”. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui bagaimana keefektifan penggunaan media komik terhadap minat membaca siswa kelas IV SD Inpres Bontoala 1 Kabupaten Gowa. Dengan hasil penelitian bahwa bentuk perubahan yang diperoleh siswa dapat dilihat dari perubahan hasil lembar angket dan lembar observasi aktivitas siswa. Bentuk perubahan pada lembar angket dimana presentase minat membaca yang diperoleh dari pretest oleh siswa rata-rata di bawah 69% yang menunjukkan rendahnya minat membaca kemudian pada posttest rata-rata

presentase minat membaca yang diperoleh oleh siswa 80% sampai 90% ke atas yang berarti memiliki minat membaca tinggi bahkan ada memiliki minat membaca yang sangat tinggi. Kemudian juga perubahan skor yang diperoleh dari setiap aspek atau indikator pada lembar observasi aktivitas siswa yaitu hasil analisis lembar observasi aktivitas siswa yang mana setiap indikator mengalami perubahan skor dari pretest ke posttest yang itu pada perasaan senang membaca, keterlibatan membaca, ketertarikan membaca dan perhatian dalam belajar pada pretest memperoleh skor 44, kemudian pada saat posttest perasaan senang membaca memperoleh skor 75, keterlibatan membaca 75, ketertarikan membaca 88 dan untuk perhatian dalam belajar memperoleh skor 94. Kemudian diketahui bahwa nilai yang diperoleh dari hasil uji t lembar observasi aktivitas siswa dan angket atau thitung lebih besar dari ttabel yaitu hasil yang diperoleh dari lembar observasi 12,77 dan hasil dari lembar angket 20,34 sedangkan diketahui bahwa nilai dari t $0,005 = 1,713$. Dari hasil uji t yang diperoleh dapat di simpulkan bahwa hipotesis H_0 ditolak dan H_1 diterima

sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media komik terhadap minat membaca siswa efektif (Zakina, 2022).

Relevansi dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis adalah sama-sama menggunakan media komik sebagai variabel X. Adapun perbedaan penelitian yang dilakukan oleh penulis dengan penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Zakina terletak pada variabel Y, Nur Zakina menggunakan minat membaca sebagai variabel Y sedangkan penulis menggunakan minat belajar sebagai variabel Y. Selain itu, penelitian yang telah dilakukan oleh Nur Zakina menggunakan jenis penelitian eksperimen *one group pretest dan posttest design* sedangkan penulis menggunakan penelitian pendekatan kuantitatif jenis *ex post facto*.

E. Hipotesis

Berdasarkan uraian pada latar belakang masalah, kajian teori, dan hasil penelitian relevan maka hipotesis pada penelitian ini dirumuskan sebagai berikut :

H₀ : Media *comic strip* tidak berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe

H1 : Media *comic strip* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe

BAB III METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian *ex post facto*. Kerlinger (1996) dalam buku *Foundation of Behavioral Research* mengemukakan bahwa penelitian *ex post facto* yaitu penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dimulai dengan observasi suatu variabel atau variabel-variabel *dependent*, kemudian dipelajari variabel-variabel *independent* dalam hubungannya dengan efek suatu atau lebih variabel terikat. Kata *ex post facto* berasal dari kata latin yang dalam Bahasa Inggris berarti *from after the fact*, yang berarti bahwa penelitian *ex post facto* adalah penelitian yang dilakukan dengan variasi dalam peristiwa alamiah atau faktanya telah terjadi tanpa adanya perlakuan atau eksperimen (Rukaesih & Ucu, 2016). Tujuan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis yaitu untuk mengetahui dan mengukur pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di

kelas V SD Swasta Teppoe, hal ini juga sejalan dengan tujuan penelitian *ex post facto* sejalan.

2. Pendekatan penelitian

Dalam penelitian ini, penulis menggunakan pendekatan penelitian kuantitatif. Penelitian kuantitatif merupakan metode penelitian yang menggunakan data numerik, dimulai dengan pengumpulan data, interpretasi data, dan munculnya hasil yang berfokus pada hasil pengukuran objektif melalui analisis statistik. (Sukhori, 2022).

B. Definisi Variabel

Variabel penelitian adalah suatu atribut, sifat, atau nilai dari orang, objek atau aktivitas yang memiliki suatu variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk diteliti, dipelajari, untuk kemudian ditarik kesimpulannya (Danuri & Maisaroh, 2019).

Berdasarkan judul pada penelitian ini maka dapat dibagi menjadi dua variabel yaitu :

1. Media *comic strip*

Media *comic strip* adalah sebuah media pembelajaran yang berupa serangkaian gambar kartun atau *comic* dengan memuat cerita yang berisi materi

pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi iklan yang terdiri atas beberapa panel.

2. Minat belajar

Minat belajar yaitu kondisi belajar yang menggerakkan peserta didik yang sedang mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia mempunyai perhatian terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan kepadanya disertai dengan keinginan baik untuk mengetahui dan mendalami maupun mengecek dengan membuktikan lebih lanjut materi pembelajaran Bahasa Indonesia yang diajarkan kepadanya.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SD Swasta Teppoe Kabupaten Bombana.

Alasan memilih lokasi penelitian ini dikarenakan setelah melakukan observasi dan wawancara didapatkan bahwa di SD Swasta Teppoe terdapat sebuah permasalahan yang menarik untuk diteliti dan dikaji yaitu mengenai media *comic strip* dan minat belajar peserta didik.

2. Waktu penelitian

Waktu pelaksanaan dilaksanakan selama kurang lebih 2 bulan yaitu pada semester genap 2023 di SD Swasta Teppoe.

D. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Margono (2004) menyatakan bahwa populasi adalah setiap atau semua objek kajian yang terdiri dari orang, benda, hewan, tumbuhan, gejala, hasil percobaan atau kejadian (*events*) sebagai sumber informasi yang memiliki sifat atau ciri tertentu (Hardani, 2022).

Populasi adalah semua elemen yang digunakan sebagai domain generalisasi. Unsur populasi adalah keseluruhan subjek yang terukur, yang menjadi satuan kajian. Dalam hal ini populasi merupakan suatu wilayah yang digeneralisasikan yang terdiri atas objek serta subjek dengan ukuran serta karakteristik tertentu, yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya (Sugiyono, 2015).

Pada penelitian ini penulis mengambil populasi seluruh peserta didik kelas V SD Swasta Teppoe dengan jumlah 21 orang.

Tabel 3.1 Populasi Penelitian

Laki-laki	Perempuan
6	15
Jumlah	21

2. Sampel

Sampel merupakan bagian atau beberapa dari objek atau subjek yang ada dalam sebuah populasi penelitian. Sampel ialah bagian dari suatu objek yang dipilih dari seluruh objek yang diteliti dan dianggap dapat mewakili seluruh populasi (Darwin et al., 2021). Adapun teknik pengambilan sampel yang digunakan oleh penulis yaitu teknik *non probability sampling*, jenis sampling jenuh yaitu teknik penentuan sampel dimana semua anggota populasi digunakan menjadi sampel karena jumlah populasinya kecil yaitu dibawah 30. Berdasarkan hal itu maka sampel pada penelitian ini berjumlah 21 orang.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data mengenai media *comic strip*, serta minat belajar

peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta Teppoe.

Teknik pengumpulan data yang digunakan oleh penulis pada penelitian ini adalah:

1. Kuisisioner atau angket

Kuisisioner (daftar pertanyaan) atau angket ialah serangkaian susunan daftar pertanyaan yang disusun secara terurut dan sistematis, kemudian diberikan kepada responden yaitu peserta didik, kemudian setelah itu angket dikumpulkan serta dikembalikan kepada peneliti (Yusuf, 2014). Dalam penelitian penulis menggunakan angket untuk mendapatkan data mengenai media pembelajaran *comic strip* dan minat belajar peserta didik.

Jenis angket yang digunakan penulis pada penelitian ini adalah angket tertutup. Pada angket tertutup responden telah diberikan pilihan jawaban dan tinggal memilih jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya. Dalam penelitian ini angket menggunakan *skala likert* yang mengukur sikap yang paling sering digunakan. Alternatif jawaban yang tersedia ada empat jawaban sehingga responden hanya perlu memilih jawaban yang tersedia.

Kuisisioner yang digunakan penulis bertujuan untuk menjawab pernyataan-pernyataan yang dibuat untuk mengetahui pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe. Berikut pengambilan skor tiap jawaban :

a. Apabila pertanyaan atau pernyataan dibuat positif diberikan skor sebagai berikut :

Jawaban sangat setuju diberi skor 4

Jawaban setuju diberi skor 3

Jawaban ragu diberi skor 2

Jawaban tidak setuju diberi skor 1 (Sugiyono, 2019b).

b. Apabila pernyataan atau pertanyaan dibuat negatif

Jawaban sangat setuju diberi skor 1

Jawaban setuju diberi skor 2

Jawaban ragu diberi skor 3

Jawaban tidak setuju diberi skor 4 (Sugiyono, 2019b).

2. Dokumentasi

Dokumen yang dimaksud adalah catatan yang sudah berlalu. Dokumen disini dapat berupa teks, gambar, ataupun dalam bentuk karya (Sugiyono,

2017). Terkait dengan penelitian yang akan dilakukan di SD Swasta Teppoe peneliti akan menyajikan dokumentasi dalam bentuk foto-foto kegiatan selama penelitian, data-data siswa, data-data guru dan keadaan gedung sekolah serta profil sekolah.

F. Instrumen Penelitian

Pada umumnya prinsip penelitian ialah melakukan pengukuran, oleh karena itu, diperlukan alat ukur yang benar dan baik. Dalam penelitian, alat ukur yang digunakan disebut dengan instrumen penelitian. Instrumen penelitian ialah suatu alat yang digunakan untuk mengukur fenomena alamiah atau sosial yang sedang diamati (Hasriani, 2019).

Instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis adalah :

1. Lembar angket

Lembar angket digunakan untuk memperoleh data tentang pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta Teppoe.

2. Alat-alat dokumentasi

Alat-alat dokumentasi digunakan untuk memperoleh informasi serta data mengenai peserta didik, seperti jumlah peserta didik serta nama-nama

peserta didik, nama-nama guru, keadaan sekolah serta profil sekolah.

G. Validasi Instrumen

1. Uji Validasi

Validitas instrumen penelitian dilakukan untuk mengetahui sejauh mana suatu tes dapat mengukur apa yang akan diukur. Prinsip tes itu valid, bukan universal. Validitas suatu tes yang penting untuk diperhatikan oleh peneliti adalah valid hanya untuk tujuan tertentu. (Sukardi, 2017). Validitas instrumen yang akan peneliti lakukan bertujuan untuk mengetahui kevalidan alat ukur yang digunakan yaitu angket.

Tingkat signifikansi yang digunakan pada uji validasi yaitu 0,05 dengan kriteria pengujian yaitu :

- a. H_0 diterima apabila $r_{hitung} > r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan valid atau sah)
- b. H_0 ditolak apabila $r_{hitung} \leq r_{tabel}$, (alat ukur yang digunakan tidak valid atau sah)

Adapun cara menentukan besar nilai R tabel adalah sebagai berikut:

$R_{tabel} = df (N-2)$, tingkat signifikansi uji dua arah.

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas adalah kualitas yang menunjukkan kemantapan (*consistency*) ekuivalensi, serta stabilitas dari suatu pengukuran yang dilakukan. Skor yang diperoleh bila kita memberi tes atau instrumen pada siswa, disebut skor yang diobservasi (X). Skor ini mengandung kesalahan pengukuran. Setiap skor tes terdiri dari dua komponen, yaitu nilai yang sebenarnya dan beberapa kesalahan pengukuran (Mardani & Cahyana, 2016).

Adapun dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas metode *Cronbach's Alpha* yaitu:

- a. Jika nilai alpha lebih besar dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliabel atau konsisten,
- b. Jika nilai alpha lebih kecil dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten

H. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data adalah tindakan yang dilakukan ketika semua data dari responden atau data dari sumber data lain terkumpul. Menganalisis data operasional, yaitu. mengelompokkan data menurut variabel dan

responden, mengumpulkan data menurut variabel dan seluruh responden, melaporkan data untuk setiap variabel yang diteliti, melakukan perhitungan untuk memecahkan masalah, dan melakukan perhitungan untuk menguji hipotesis yang diajukan. Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif menggunakan metode statistik (Sugiyono, 2019b).

Punaji setyosari mengemukakan bahwa analisis data merupakan sebuah proses yang ditujukan untuk mendefinisikan tema dan ide secara formal. Analisis data ialah suatu proses pengolahan dan interpretasi data, yang bertujuan untuk menyusun berbagai data sesuai dengan fungsinya sehingga memiliki arti dan makna yang jelas sesuai dengan tujuan penelitian (Setyosari, 2013).

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis statistik deskriptif dan teknik analisis statistik inferensial, serta analisis data yang digunakan adalah analisis regresi linear sederhana (*simple linear regression*) dengan bantuan program aplikasi IBM SPSS versi 25 yang merupakan metode statistik.

1. Analisis deskriptif

Analisis deskriptif yaitu statistik yang digunakan untuk menganalisis data dengan cara

mendeskripsikan atau menggambarkan data yang terkumpul begitu saja tanpa menarik kesimpulan umum atau generalisasi (Sugiyono, 2019b). Analisis statistik deskriptif dilakukan untuk membeikan gambaran tentang distribusi frekuensi variabel media *comic strip* dan minat belajar peserta didik.

2. Analisis inferensial

Analisis inferensial adalah statistik yang berfungsi menyediakan aturan-aturan atau cara yang dapat dipergunakan sebagai alat dalam rangka mencoba menarik suatu kesimpulan yang bersifat umum maupun khusus dari sekesimpulan data yang telah diolah. Sebelum melakukan pengujian hipotesis, maka yang dilakukan terlebih dahulu adalah pengujian dasar yaitu:

a. Uji prasyarat

1) Uji normalitas

Uji normalitas bertujuan untuk menguji apakah data berdistribusi normal sehingga dapat digunakan dalam statistik parametrik. Tujuan pengujian data berdistribusi normal adalah untuk mengetahui apakah data berdistribusi mengikuti atau mendekati distribusi normal atau memiliki pola

yang mirip dengan distribusi normal (Supardi, 2017).

Adapun kriteria pengujian dalam melakukan uji normalitas yaitu :

- a) Jika signifikansi $\alpha < 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.
- b) Jika signifikansi $\alpha > 0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal.

2) Uji linearitas

Uji linearitas menunjukkan apakah spesifikasi model yang digunakan sudah benar atau belum. Apakah fungsi yang digunakan dalam suatu studi empiris sebaiknya berbentuk linear, kuadrat atau kubik. Sehingga uji linearitas memberikan informasi apakah model empiris harus linier, kuadrat, atau kubik (Ghozali, 2018). Adapun dasar pengambilan keputusan atau kesimpulan dalam melakukan uji linearitas dengan SPSS yaitu:

- a) Jika nilai signifikansi $\alpha < 0,05$ maka kesimpulannya adalah tidak terdapat hubungan yang linear antar variabel X dan variabel Y.

b) Jika nilai signifikansi alfa $> 0,05$ maka kesimpulannya adalah terdapat hubungan yang linear antar variabel X dan variabel Y.

b. Uji hipotesis

1) Regresi linear sederhana

Regresi linear sederhana adalah pengujian terhadap hipotesis yang menyatakan terhadap pengaruh satu variabel yang meliputi perhitungan model persamaan, uji signifikan dan uji linearitas regresi (Supardi, 2017). Adapun formulasi umum persamaan regresi linear sederhana yaitu :

$$Y = a + bx$$

Keterangan : Y = Variabel dependent / terikat

a = Konstanta

b = Koefisien regresi variabel independent

x = Variabel independent / bebas

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

1. Profil Sekolah

- a. Nama Sekolah : SDS Teppoe
- b. Alamat : Teppo 1
- c. Kelurahan/Desa : Teppoe
- d. Kecamatan : Poleang Timur
- e. Kabupaten : Bombana
- f. Provinsi : Sulawesi Tenggara
- g. Email :
sds_teppoe@yahoo.co.id
- h. Kepala Sekolah : Hartika,S.Pd.I
- i. Status Sekolah : Swasta
- j. Jenjang Akreditasi : B Tahun 2023
- k. Status Kepemilikan : Yayasan
- l. NPSN : 40404570
- m. SK Pendirian Sekolah : 02/2009
- n. SK Izin Operasional : 800/795.a/2009 (Musfira,
2023).

2. Visi dan Misi Sekolah

a. Visi Sekolah

“Terwujudnya peserta didik yang beriman, cerdas, terampil, mandiri, dan berwawasan global” (Musfira, 2023).

b. Misi Sekolah

- 1) Meningkatkan kompetensi dan kinerja personil sesuai fungsi dan jabatan
- 2) Mengoptimalkan layanan pendidikan dengan memperhatikan kebutuhan perkembangan peserta didik
 - 3) Menumbuhkembangkan kecerdasan spiritual, intelektual, emosional, dan sosial peserta didik yang dilandasi nilai-nilai budaya dan karakter bangsa.
 - 4) Menanamkan nilai-nilai keagamaan
 - 5) Membangun citra sekolah sebagai mitra yang dipercaya masyarakat
 - 6) Mengembangkan bakat dan minat peserta didik melalui program pengembangan diri
 - 7) Menciptakan suasana sekolah yang nyaman dengan menerapkan perilaku hidup bersih dan sehat (Musfira, 2023).

3. Data SDM

a. Pendidik dan Tenaga Kependidikan

Di sekolah ini terdapat 8 orang pegawai yang terdiri dari 1 orang Kepala Sekolah, 6 Guru Kelas, 1 orang Guru mata Pelajaran, dan 1 orang Penjaga Sekolah (Musfira, 2023).

b. Peserta Didik

Pada tahun pelajaran 2022/ 2023 SD Swasta Teppoe memiliki 6 rombongan belajar yang terdiri dari: kelas I sebanyak 12 peserta didik, kelas II sebanyak 6 peserta didik, kelas III sebanyak 6 peserta didik, kelas IV sebanyak 8 peserta didik, kelas V sebanyak 21 peserta didik, dan kelas VI sebanyak 13 peserta didik (Musfira, 2022).

4. Kondisi Sarana dan Prasarana

Sarana dan prasarana yang dimiliki SD swasta Teppoe antara lain: 6 ruang belajar, 1 ruang guru, 1 ruang kepala sekolah, 1 kamar WC guru, 1 kamar WC Peserta Didik, 1 ruang Perpustakaan, sarana Perpustakaan, 14 unit *chromebook*, 1 unit proyektor, dan seperangkat *sound system*.

B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Deskripsi Responden

Tabel 4.1 Data Responden

No	Nama	Kelas	Jenis Kelamin
1	Muh.As'ad	V	Laki-laki
2	Muh.Aldi	V	Laki-laki
3	Nur hikmah saleh	V	Perempuan
4	A.ririn	V	Perempuan
5	Alisa	V	Perempuan
6	Aulia cahyani	V	Perempuan
7	Khalisa nayla balqis	V	Perempuan
8	Iffah rafiqah	V	Perempuan
9	Anugera	V	Perempuan
10	Maharani	V	Perempuan
11	Akram	V	Laki-laki
12	Fatima azzahra	V	Perempuan
13	Amel vita sari	V	Perempuan
14	A.rasti	V	Perempuan
15	Mutmainna	V	Perempuan
16	Reskia ananda marta	V	Perempuan
17	Muh.rofiq	V	Laki-laki
18	Farel ramadhan	V	Laki-laki
19	Earlyta salsabila syahquitta	V	Perempuan
20	Tarisa	V	Perempuan
21	Fathia zahra	V	Perempuan

Sumber : Dokumen SD Swasta Teppoe

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa jumlah responden peserta didik kelas V SD Swasta Teppoe yaitu 21 orang dengan rincian 4 orang peserta didik berjenis kelamin laki-laki, selebihnya 17 orang peserta didik berjenis kelamin perempuan. Responden inilah yang kemudian mengisi angket penelitian untuk kemudian diolah atau dianalisis datanya agar mendapatkan hasil penelitian.

b. Data Variabel X (*Media Comic Strip*)

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data menggunakan lembar angket. Setelah angket disebar dan diisi oleh responden didapatkan hasil angket dari variabel X (*media comic strip*) yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.2 Data Variabel X (*Media comic strip*)

No	Nama	No.Item														Total				
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14		15	16	17	
1	M.As'ad	4	4	4	1	3	3	2	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	2	40
2	M.Aldi	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	2	2	43
3	Hikmah	4	4	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	2	1	37	
4	A.ririn	3	3	3	1	4	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	2	32	
5	Aulia	4	4	3	2	4	3	4	4	2	3	2	2	2	2	1	4	2	48	
6	Nayla	3	3	3	2	3	3	1	1	1	3	2	2	2	2	1	2	1	35	
7	Iffah	4	4	4	1	3	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	4	1	38	

8	Alisa	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	1	48
9	Anugera	4	4	4	1	3	4	4	1	2	3	1	1	1	1	1	3	2	40
10	Maharani	4	4	4	2	4	3	1	1	1	4	2	2	2	4	1	3	1	43
11	Akram	3	2	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	3	1	27
12	Fatima	3	3	4	1	4	4	4	1	1	3	1	1	1	1	1	2	1	36
13	Amel	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	2	58
14	A.rasti	4	4	3	1	3	4	3	1	2	4	1	1	1	1	1	3	1	39
15	Mutmainna	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	3	2	46
16	Reskia	4	3	3	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	38
17	Muh.rofiq	4	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	37
18	Farel	4	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	38
19	Earlyta	4	3	4	2	3	3	4	2	2	4	2	4	1	2	3	4	2	49
20	Tarisa	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	2	48
21	Fathia	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	1	1	2	2	2	35

Sumber : Hasil Angket Variabel X

Tabel diatas merupakan tabulasi data angket variabel X yang telah diisi oleh responden peserta didik kelas V SD Swasta Teppoe dengan jumlah item pernyataan sebanyak 17, adapun nilai total tertinggi yaitu 58 sedangkan nilai total terendah yaitu 27.

c. Data Variabel Y (Minat Belajar)

Penelitian ini menggunakan metode pengumpulan data menggunakan lembar angket. Setelah angket disebar dan diisi oleh responden didapatkan hasil angket dari variabel Y (minat belajar) yang dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.3 Data Variabel Y (Minat Belajar)

No	Nama	No.Item													Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	M.As'ad	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	40
2	M.Aldi	4	4	4	4	3	3	4	3	2	3	3	3	1	41
3	Hikmah	4	3	4	4	3	3	4	3	2	2	2	2	3	39
4	A.ririn	4	3	3	3	3	1	4	4	3	3	3	3	3	40
5	Aulia	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	45
6	Nayla	4	3	3	3	1	1	4	3	3	3	1	1	1	31
7	Iffah	4	4	4	4	1	1	4	1	3	3	3	3	3	38
8	Alisa	4	4	4	4	4	1	4	2	2	1	1	1	1	33
9	Anugera	3	4	4	4	4	3	4	3	1	1	1	1	3	36
10	Maharani	3	3	3	3	3	3	3	2	3	2	4	4	4	40
11	Akram	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	4	28
12	Fatima	3	3	3	3	1	1	3	1	3	3	2	2	2	30
13	Amel	4	4	4	4	4	4	4	1	3	4	4	4	4	48
14	A.rasti	4	4	4	4	1	1	4	1	2	3	3	3	3	37
15	Mutmainna	3	2	2	4	3	1	3	1	2	3	1	2	2	29
16	Reskia	2	2	2	3	1	1	3	1	1	1	1	3	3	24
17	Muh.rofiq	3	3	3	3	1	3	4	1	1	3	1	1	3	30
18	Farel	3	3	3	2	3	3	1	1	3	1	1	1	1	26
19	Earlyta	4	4	4	4	3	3	4	3	3	3	3	3	4	45
20	Tarisa	4	4	4	4	4	3	4	3	3	1	2	1	4	41
21	Fathia	4	4	2	3	1	2	4	2	3	1	2	3	3	34

Sumber : Hasil Angket Variabel Y

Tabel diatas merupakan tabulasi data angket variabel Y yang telah diisi oleh responden peserta didik kelas V SD Swasta Teppoe dengan jumlah item pernyataan sebanyak 13, adapun nilai total tertinggi yaitu 48 sedangkan nilai total terendah yaitu 24.

2. Deskripsi Uji Analisis Data

a. Uji Validitas Instrumen

Setelah pelaksanaan pengisian angket/kuesioner yang diisi oleh peserta didik sebagai responden, maka angket tersebut akan di kembalikan dengan keadaan terisi sesuai dengan petunjuk pengisian angket. Kemudian setelah data terkumpul, maka penulis menyusun dan melakukan beberapa uji menggunakan bantuan aplikasi SPSS 25 (*statistic product and service solution*).

Uji validitas instrument menggunakan *correlation product momen* melalui bantuan aplikasi SPSS 25 dengan dasar pengambilan keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal tersebut dinyatakan valid, jika nilai $r_{hitung} < r_{tabel}$ maka item soal tersebut tidak valid. Diketahui bahwa jumlah data (N) = 21 responden, (sig 0.05) maka di peroleh nilai r_{tabel} sebesar 0,432.

Berdasarkan hasil uji validitas, maka disimpulkan bahwa item soal yang terdiri 17 item pada angket variabel X (*media comic strip*)

dinyatakan valid. Tabel Hasil perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.4 Hasil Perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$

No Soal	Item	Person Correlation	R_{tabel} Sig. 0,05	Keterangan
	P1	0.461	0.432	Valid
	P2	0.538	0.432	Valid
	P3	0.510	0.432	Valid
	P4	0.547	0.432	Valid
	P5	0.506	0.432	Valid
	P6	0.508	0.432	Valid
	P7	0.525	0.432	Valid
	P8	0.674	0.432	Valid
	P9	0.696	0.432	Valid
	P10	0.472	0.432	Valid
	P 11	0,576	0.432	Valid
	P12	0,552	0.432	Valid
	P13	0,463	0.432	Valid
	P14	0,661	0.432	Valid
	P15	0,546	0.432	Valid

P16	0,436	0.432	Valid
P17	0,447	0.432	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa item soal yang berjumlah 17 item pada variabel X dengan r_{tabel} 0,432 dinyatakan valid semua dengan dasar pengambilan keputusan bahwa jika $r_{\text{hitung}} > r_{\text{tabel}}$ maka item soal valid.

Selanjutnya setelah data pada variabel X dilakukan uji validitas maka data pada variabel Y juga dilakukan uji validitas. Tabel Hasil perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4.5 Hasil Perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel}

No Item Soal	Pearson Correlation	R_{tabel} Sig. 0,05	Keterangan
P1	0.714	0.432	Valid
P2	0.672	0.432	Valid
P3	0.693	0.432	Valid
P4	0.605	0.432	Valid
P5	0.499	0.432	Valid

P6	0.534	0.432	Valid
P7	0.578	0.432	Valid
P8	0.484	0.432	Valid
P9	0.447	0.432	Valid
P10	0.438	0.432	Valid
P 11	0,796	0.432	Valid
P12	0,527	0.432	Valid
P13	0,487	0.432	Valid

Berdasarkan hasil uji validitas diatas, maka disimpulkan bahwa item soal yang terdiri 13 item pada angket varibel Y (minat belajar) dinyatakan valid semua dengan dasar pengambilan keputusan jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal valid (Sugiyono, 2019).

b. Uji Reliabilitas Instrumen

Uji reabilitas pada penelitian ini menggunakan *alpha cronbach moment* dengan bantuan SPSS 25. Dasar pengambilan keputusan dalam uji reliabilitas metode *Cronbach's Alpha* yaitu:

- 1) Jika nilai alpha lebih besar dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliabel atau konsisten,
- 2) Jika nilai alpha lebih kecil dari r_{tabel} maka item-item angket yang digunakan dinyatakan tidak reliabel atau tidak konsisten (Sugiyono, 2019).

Tabel 4.6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,840	17

Sumber : Output SPSS 25

Dari tabel diatas dapat diketahui bahwa nilai *cronbach's alpha* sebesar 0,840 dengan jumlah item pernyataan 17, maka nilai cronbach's alpha $0,840 > 0,432$. Oleh karena itu, sesuai dengan dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai *cronbach's alpha* $> r_{\text{tabel}}$ maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliabel (Sugiyono, 2019).

Tabel 4.7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Y

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
,817	13

Sumber : Output SPSS 25

Bedasarkan hasil pengujian diatas dengan menggunakan r_{tabel} 0,432 maka dapat disimpulkan bahwa item soal pada angket yang digunakan dikatakan reliabel atau konsisten karena *cronbach's alpha* pada variable Y sebesar $0,817 > 0,432$. Dengan dasar pengambilan keputusan bahwa jika nilai *cronbach's alpha* $> r_{\text{tabel}}$ maka item-item angket yang digunakan dinyatakan reliabel (Sugiyono, 2019).

c. Analisis Data

1) Deskriptif

Pengukuran statistik deskriptif variabel dilakukan untuk melihat gambaran data secara umum seperti nilai rata-rata (*mean*), tertinggi (*max*), terendah (*min*), dan satndar deviasi dari masing-masing variabel yaitu media *comic strip* (X) dan minat belajar (Y). Mengenai

hasil uji statistik deskriptif dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.8 Hasil Analisis Deskriptif

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Comic	21	27	58	40,71	6,965
Minat	21	24	48	35,95	6,652
Valid N (listwise)	21				

Sumber : Output SPSS 25

Berdasarkan hasil uji deskriptif diatas dapat digambarkan distribusi data yang diperoleh oleh peneliti yaitu :

- a) Variabel media *comic strip* (X), dari hasil output diatas dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum 27 sedangkan nilai maksimum sebesar 58 dan rata-rata sebesar 40,71 dengan standar deviasi sebesar 6,965.
- b) Variabel minat belajar (Y), dari hasil output diatas dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum 24 sedangkan nilai maksimum sebesar 48 dan rata-rata

sebesar 35,95 dengan standar deviasi sebesar 6,652.

2) Inferensial

a) Uji Prasyarat

(1) Uji Normalitas

Pengujian normalitas pada penelitian ini menggunakan SPSS 25 melalui uji *kolmogrof smirnov test* dengan ketentuan jika nilai signifikansi > 0.05 maka nilai residual berdistribusi normal, jika nilai signifikansi < 0.05 maka nilai residual berdistribusi tidak normal. Tabulasi data asli dari hasil pengujian normalitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.9 Hasil Analisis Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,35496203

Most Extreme Differences	Absolute	,153
	Positive	,120
	Negative	-,153
Test Statistic		,153
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		
d. This is a lower bound of the true significance.		

Sumber : Output SPSS 25

Sebelum melakukan uji normalitas peneliti mencari nilai residual kedua variabel (*unstandardized residual*) kemudian melakukan uji normalitas dan didapatkan hasil nilai signifikansi sebesar $0,200 > 0.005$ Maka dapat disimpulkan bahwa data kedua variabel berdistribusi normal.

(2) Uji Linearitas

Pengujian linearitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 25. Adapun dasar pengambilan keputusan ialah jika nilai sig < 0.05 maka variable memiliki hubungan

yang linear. Sedangkan jika nilai sig > 0.05 maka tidak terdapat hubungan yang linear. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.10 Hasil Uji Linearitas

ANOVA Table							
			Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Minat belajar * Media comic strip	Between Groups	(Combined)	642,119	12	53,510	1,763	,214
		Linearity	311,440	1	311,440	10,260	,013
		Deviation from Linearity	330,679	11	30,062	,990	,520
	Within Groups		242,833	8	30,354		
	Total		884,952	20			

Sumber : Output SPSS 25

Berdasarkan uji linearitas diatas bahawa nilai signifikansi deviation from linaryity sebesar 0.520, maka disimpulkan bahawa terdapat hubungan linear antara variable X (media comic strip) variable Y (minat belajar).

b) Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

H_0 = Media *comic strip* tidak berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik Pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe

H_a = Media *comic strip* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe

Untuk membuktikan hipotesis, peneliti melakukan beberapa uji yaitu :

(1)

uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial antara variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y) dengan dasar

pengambilan keputusan dengan mengacu pada kaidah berikut:

- (a) Jika $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima
 (b) Jika $t_{hitung} <$ dari t_{tabel} maka H_0 diterima dan H_a ditolak

Tabel 4.11 Hasil Uji t

Model		Coefficients ^a				t	Sig.
		Unstandardized Coefficients B	Standardized Coefficients Beta	Std. Error			
1	(Constant)	12,886		7,281		1,770	,093
	Media comic strip	,567	,593	,176		3,212	,005

a. Dependent Variable: Minat belajar

Sumber : Output SPSS 25

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai $t_{hitung} = 3,212$ Adapun t_{tabel} dengan 21 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan t_{tabel} sebesar 2,093 artinya, $t_{hitung} 3,212 > t_{tabel} 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik

pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe. Selain itu, dari output diatas dapat dilihat formulasi umum persamaan regresi linear sederhana yaitu :

$$Y = a + bX$$

$$= 12,886 + 0,567X$$

Koefisien sebesar 12,886, dengan koefisien media *comic strip* sebesar 0,567. Koefisien yang bernilai positif artinya terjadi hubungan positif antara media *comic strip* dengan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe

(2) Uji f

Kaidah pengujian table

Annova atau uji f :

- (a) Jika $F_{hitung} \geq F_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

(b) Jika $F_{hitung} \leq F_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a di tolak.

Tabel 4.12 Hasil Uji f

		ANOVA ^a				
Model		Sum of Squares	df	Mean Square	F	Sig.
1	Regression	311,440	1	311,440	10,318	,005 ^b
	Residual	573,512	19	30,185		
	Total	884,952	20			

a. Dependent Variable: Minat belajar

b. Predictors: (Constant), Media comic strip

Sumber : Output SPSS 25

Dari output diatas dapat diketahui nilai bahwa $F_{hitung} = 10,318$ dengan tingkat signifikansi $0,005 < 0,05$ dan $F_{tabel} = 4,38$, maka $F_{hitung} = 10,318 \geq 46,8$, sehingga dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima. Artinya terdapat pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peseta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe.

3) Uji regresi

Koefisien determinasi digunakan untuk mengetahui seberapa besar kemampuan variabel bebas dapat menjelaskan variabel terikat. Adapun hasil uji koefisien determinasi dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4.13 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary				
Model	R	R Square	Adjusted R Square	Std. Error of the Estimate
1	,593 ^a	,352	,318	5,494

a. Predictors: (Constant), Media comic strip

Sumber : Output SPSS 25

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R = 0,593$, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*) sebesar 0,352 artinya bahwa media *comic strip* berpengaruh pada minat belajar peserta didik sebesar 35,2 % sedangkan sisanya sebesar 64,8 %, dengan kata lain aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran

Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

3. Analisis Dan Pembahasan

Terdapat pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik dibuktikan sebagai berikut:

- a. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana yang telah dilakukan melalui program SPSS 25, diperoleh hasil bahwa dari 21 responden peserta didik kelas V SD Swasta Teppoe pada tabel *coefficients* diketahui t_{hitung} media *comic strip* secara signifikan berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik, sedangkan pada nilai probabilitas $0,005 < 0,05$ maka media *comic strip* memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe.
- b. Untuk mengetahui besaran pengaruh antara media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik dapat dilihat pada tabel model *summary* dengan melihat $R\ Square = 0,352$ atau 35,2% jadi besar pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia

di kelas V SD Swasta Teppoe adalah 35,2 % dengan kata lain terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

Dari kedua pengujian hipotesis tersebut bahwa antara media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe. Dalam hal ini telah dibuktikan dengan melakukan penelitian pada peserta didik di kelas V SD Swasta Teppoe, sehingga hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *comic strip* memiliki pengaruh positif dan signifikan dengan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Dari hasil analisis yang telah dijelaskan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe. Berdasarkan hasil analisis regresi sederhana yang telah dilakukan melalui program SPSS, diperoleh hasil dari responden yang diteliti yaitu peserta didik kelas V SD Swasta Teppoe yang berjumlah sebanyak 21 orang. Diketahui jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 di terima dan H_a ditolak. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a di terima. Berdasarkan tabel *coefficients* bahwa t_{hitung} (3,212) $\geq t_{tabel}$ (2,093) dan nilai probabilitas $0,005 < 0,05$ dan pada tabel model *summary* dengan melihat R Square = 0,352 atau 35,2 % maka dapat diartikan bahwa secara signifikan variabel media *comic strip* (X) mempengaruhi variabel minat belajar (Y) sebesar 35,2 %.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan kesimpulan diatas, penulis dapat memberikan saran sebagai berikut:

1. Hasil ini diharapkan menjadi pemicu bagi pihak sekolah khususnya terkait media *comic strip* untuk digunakan pada pembelajaran yang lain maupun kelas lain sebagai media pembelajaran, karena telah menunjukkan hasil pengaruh positif terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe.
2. Bagi peneliti selanjutnya, apabila ingin melakukan penelitian yang relevan dengan penelitian ini diharapkan untuk menambahkan variabel untuk mengetahui pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik. Dan memberikan gambaran kontribusi yang lebih baik dari variabel-variabel yang akan digunakan.

DAFTAR PUSTAKA

- Al-Qur'an Digital* (2.1). (n.d.).
- Al fuad, Z., & Zuraini, Z. (n.d.). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Minat Belajar Siswa Kelas I SDN 7 Kute Panang. *Tunas Bangsa*, 42–54.
- Ananda, R., & Hayati, F. (2020). Variabel Belajar: Kompilasi Konsep. In M. Fadhli (Ed.), *CV. Pusdikra Mitra Jaya*.
- Arsyad, A. (2019). *Media Pembelajaran* (A. Rahman (Ed.)). PT RajaGrafindo Persada.
- Danuri, D., & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi penelitian* (Alviana (Ed.); 1st ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Darwin, M., Alparis, S., & Nurhayati, Y. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif* (T. S. Tambunan (Ed.)). CV Media Sains Indonesia.
- Friantini, R. N., & Winata, R. (2019). Analisis Minat Belajar pada Pembelajaran Matematika. *JPMI (Jurnal Pendidikan Matematika Indonesia)*, 4(1), 6. <https://doi.org/10.26737/jpmi.v4i1.870>
- Ghozali, I. (2018). *Aplikasi Analisis Multivariate Dengan Program IBM SPSS 25*. Undip.
- Haqiqi, N., & Permadi, B. A.(2022). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III Tema I Subtema I Di Mi The Noor. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 2(1), 164–172. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v2i1.274>

- Hamalik, O. (2017). *Proses Belajar Mengajar* (19th ed.). PT Bumi Aksara.
- Hardani, H. (2022). *Buku Metode Penelitian Kualitatif & Kuantitatif*. (H. Abadi (Ed.); 1st ed.). CV. Pustaka Ilmu Group Yogyakarta.
- Hasan, M. M. D. H. K. T. (2021). Media Pembelajaran. In F. Sukmawati (Ed.), *Tahta Media Group* (Issue Mei). Tahta Media Group.
- Hasriani, H. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Internet (Browsing) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di Sma Negeri 1 Sinjai Kabupaten Sinjai* (Doctoral dissertation, Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai).
- Irma S, A. (2017). *Pengaruh Media Komik dengan Role Playing Terhadap Hasil Belajar dan Minat Belajar Siswa pada Materi Virus di MAN 1 Sigli*. Islam Negeri Ar-Raniry.
- Jamaluddin, J. (2019). Minat Belajar (Tinjauan Guru Pendidikan Agama Islam). *Al-Qalam: Jurnal Kajian Islam dan Pendidikan*, 11(1), 14-23.
- Kristanto, A. (2016). *Media Pembelajaran* (A. Kristanto (Ed.)). Bintang Sutabaya.
- Maghfirah, F., & Herowati, H. (2018). Pengembangan Media Komik Strip Sains “Pemanasan Global” Untuk Meningkatkan Motivasi Membaca Siswa Kelas VII SMPN 2 Sumenep. *LENSA (Lentera Sains): Jurnal Pendidikan IPA*, 7(2), 76–84. <https://doi.org/10.24929/lensa.v7i2.24>

- Majid, A. (2017). *Strategi Pembelajaran* (E. Kuswandi (Ed.); 7th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Mardani, R., & Cahyana, U. (2016). *Metodologi Penelitian Pendidikan* (I). Rajawali Pers.
- Marpiantini, N. M., Kristiantari, M. G. R., & Gading, I. K. (2022). Pengembangan Media Strip Comic Berbasis Android Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sd. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 167–178. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v9i1.664>
- Marsuki, M., Firdaus, F. & Syamsir, S. (2021). Pengaruh Minat Belajar Dan Kreativitas Berpikir Terhadap Prestasi Peserta Didik. *Jurnal Al-Ilmi: Jurnal Riset Pendidikan Islam*, 2(1), 1–18. <https://doi.org/10.47435/al-ilm.v2i1.706>
- Miftah, M. (2013). Fungsi, Dan Peran Media Pembelajaran Sebagai Upaya Peningkatan Kemampuan Belajar Siswa. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v1i2.7>
- Muliani, R. D., & Arusman. (2022). Faktor - Faktor yang Mempengaruhi Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Riset Dan Pengabdian Masyarakat*, 2(2), 133–139. <https://doi.org/10.22373/jrpm.v2i2.1684>
- Mulyati, L. (2016). Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang. *Riksa Bahasa*, 2(2), 187- 194. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RBSPs/article/view/9560>
- Musfira, M. (2022). *Dokumen SD Swasta Teppoe*.

- Musfira, M. (2023). *Dokumen SD Swasta Teppoe*.
- Nadiyah, S., Wijaya, F. Y., & Hakim, A. R. (2019). Desain Komik Strip Matematika pada Materi Statistika untuk Kelas VI Tingkat Sekolah Dasar. *JKPM (Jurnal Kajian Pendidikan Matematika)*, 4(2), 135. <https://doi.org/10.30998/jkpm.v4i2.3870>
- Nasikhah, D. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Mata Pelajaran Fiqih kelas III di MI Nashrul Fajar Meteseh Kota Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*. 5–10.
- Nasrawati, Qadrianti, L., Nurjannah, Ningsih, D. A., & Islamiah, N. (2022). *Penguatan Literasi Digital Melalui Hybrid Leraning Di prodi PGMI*. 1(1), 27–37.
- Ningsih, N. M. (2018). Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum 2013 berbasis Teks yang Berorientasi pada Pendekatan Saintifik. *Edukasi Lingua Sastra*, 15(2), 31–42. <https://doi.org/10.47637/elsa.v15i2.65>
- Novela, V., Krisdian, M., & Dhelly Susanty, S. (2021). Efektivitas Comic Strip dan Comic Book Terhadap Perubahan Pengetahuan Remaja dalam Pencegahan Covid-19 Di Kecamatan Pulau Punjung Kabupaten Dharmasraya. *Public Health*, 8(2), 43–53.
- Novitasari, N. F. (2021). Pelatihan Pembuatan Komik Strip Bagi Guru: Usaha Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di SDN 1 Sumberargo. *Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 258–267.
- Nurdyansyah, N. (2019). *Media pembelajaran Inovatif*. UMSIDA Press.

- Nurfadillah, S. (2021). *Media Pembelajaran*. Universitas Muhammadiyah Tangerang.
- Pemerintah, P. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (pp. 6–6). <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Pritandahari, M. (2015). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *Pendidikan Ekonomi*, 1(10), 9–20. <https://skyfold.com/document/371a5b50-3596-11ec-abe7-993375836146?download=true>
- Purwanti, N., Maasawet, E. T., & Rambitan, V. M. M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran (Online) Berbantuan Aplikasi Kahoot Dan Komik Strip Dalam Upaya Meningkatkan Nilai Kognitif Siswa Kelas VIII SMPK ST. Fransiskus Asisi Samarinda. *JISIP (Jurnal Ilmu Sosial Dan Pendidikan)*, 5(1). <https://doi.org/10.36312/jisip.v5i1.1661>
- Rahman, F. A. (2018). *Pengaruh media pembelajaran komik strip terhadap retensi siswa pada konsep sistem pencernaan manusia* (Bachelor's thesis, Jakarta: Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Syarif Hidayatullah).
- Ramelan, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Melalui Model Example Non Example Di Kelas VI SD Negeri No 053979 Kepala Sungai. *Elementary School Journal Pgsd Fip Unimed*, 7(1), 54–61. <https://doi.org/10.24114/esjpsd.v7i1.6402>

- Ramli, M. (2012). Media Teknologi Pembelajaran. In *IAIN Antasari Press* (1st ed.).
- Ratnawuri, T., & Pritandhari, M. (n.d.). *Pengaruh Pemanfaatan Komik Strip Terhadap Motivasi Dan Hasil Belajar*. 1–10.
- Rosida, A. T., & Hastuti, H. (2020). Inovasi Komik Strip Berlandaskan Analisis Historical Thinking sebagai Media Pembelajaran Sejarah SMA. *Kronologi*, 2(4), 224–234. <http://kronologi.ppj.unp.ac.id/index.php/jk/article/view/73>
- Rukaesih, & Ucu, C. (2016). *Metedeologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Sekarini, S., & Kharis, M. J. W. (2017). Pengaruh Pendidikan Kesehatan Menggunakan Media Komik Strip Terhadap Pengetahuan Tentang Mencuci Tangan Yang Benar. *Jurnal Penelitian Keperawatan*, 3(2).
- Setiawan, H. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MAS Aisyiyah Binjai*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Setyosari, P. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan & Pengembangan*. PT Fajar Intepatama Mandiri.
- Sugiyono, S. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2017). *Metedeologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2019a). *Metode Penelitian Kuantitatif dan*

Kualitatif.

- Sugiyono, S. (2019b). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)* (22nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono, S. (2019c). *Statistika Untuk Penelitian* (30th ed.). ALFABETA.
- Sukardi, S. (2017). *Metedeologi Penelitian Pendidikan* (R. Damayanti (Ed.)). Bumi Aksara.
- Sukhori, S. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. In Ariyanto (Ed.), *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif* (1st ed.). PT Global Eksekutif Teknologi.
- Supardi, S. (2017). *Statistik Penelitian Pendidikan* (I). PT Rajagrafindo Persada.
- Suyono, S., & Hariyanto, H. (2014). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. S. Wardan (Ed.); 4th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Suyono, S., & Hariyanto, H. (2017). *Belajar Dan Pembelajaran* (A. S. Wardan (Ed.); 7th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.

Zakina, N. (2022). *Keefektifan Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Membaca Siswa Kelas IV SD Inpres Bontoala 1 kabupaten Gowa.*

LAMPIRAN-LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian

1.1 Kisi-Kisi Instrumen Angket Media *Comic Strip*

1.2 Kisi-Kisi Instrumen Angket Minat Belajar

1.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Media Comic Strip

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET MEDIA *COMIC STRIP*

No	Langkah-Langkah Penggunaan Media <i>Comic Strip</i>	Banyak Butir	Item
1	Media pembelajaran <i>comic strip</i> dapat menyajikan materi dengan jelas	2	6, 7
2	Media pembelajaran <i>comic strip</i> menarik	4	2, 5, 3, 9
3	Media pembelajaran <i>comic strip</i> membuat peserta didik senang dan bersemangat	3	8, 10, 11
4	Media pembelajaran <i>comic strip</i> dapat menarik perhatian siswa	2	1, 4
5	Penggunaan bahasa dalam media <i>comic strip</i> mendukung kemudahan dalam memahami alur materi	2	12, 13
6	Dalam Penggunaan media <i>comic strip</i> huruf dan gambar konsisten	2	14, 15
7	Istilah-istilah yang digunakan dalam <i>comic strip</i> tepat dan jelas	2	16, 17

Sinjai, 12 Agustus 2023

Pembimbing I

Pembimbing II

Dr. Muh. Anis, M.Hum

NIDN : 2110057701

Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I

NIDN : 2110068602

Mengetahui,

Ketua Program Studi PGMI

Hasmiati, S.Pd.I, M.Pd.I.

NBM: 1065435

1.2 Kisi-kisi Instrumen Angket Minat Belajar

KISI-KISI INSTRUMEN ANGKET MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK

No	Indikator	Banyak Butir	Item
1	Perasaan senang terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia	4	1, 7, 11, 13
2	Semangat siswa dalam mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia atau terlibat	2	4, 10
3	Ketertarikan terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia	5	3, 5, 6, 9, 12
4	Perhatian	2	2, 8

Lampiran 2 Instrumen Penelitian

2.1 Angket Media *Comic Strip*

2.2 Angket Minat Belajar

2.1 Angket Media Comic Strip

ANGKET MEDIA *COMIC STRIP*

Nama :

Kelas :

A. Petunjuk umum

1. Angket ini untuk penelitian semata-mata dan sama sekali tidak berpengaruh pada diri anda.
2. Kesiediaan dan kejujuran anda dalam mengisi angket ini sangat membantu dalam penelitian.

B. Petunjuk pengisian

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan sebenarnya sesuai statement yaitu dengan memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia.
2. Diharapkan anda dalam menjawab angket ini dengan sejujurnya.

Keterangan :

Untuk pernyataan positif

- a. SS (Sangat Setuju) dengan bobot nilai 4
- b. S (Setuju) dengan bobot nilai 3
- c. R (Ragu) dengan bobot nilai 2
- d. TS (Tidak Setuju) dengan bobot nilai 1

Untuk pernyataan negatif

- a. Jawaban sangat setuju diberi skor 1
- b. Jawaban setuju diberi skor 2
- c. Jawaban ragu diberi skor 3
- d. Jawaban tidak setuju diberi skor 4
- e.

NO	PERNYATAAN	SS	S	R	TS
1	Perhatian saya lebih tertuju pada guru yang menggunakan media pembelajaran <i>comic strip</i>				
2	Saya menyukai media pembelajaran <i>comic strip</i> karena didalamnya terdapat gambar yang menarik				
3	Saya senang membaca <i>comic</i>				

	<i>strip</i>				
4	Saya tidak suka memperhatikan guru yang menggunakan media pembelajaran <i>comic strip</i>				
5	Media pembelajaran <i>comic strip</i> membantu saya menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia				
6	Saya menyukai media pembelajaran <i>comic strip</i> bergambar karena lebih jelas dan mudah dimengerti				

7	Media pembelajaran <i>comic strip</i> tidak membuat saya mudah berdiskusi				
8	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan tugas dan PR dari guru				
9	Saya kurang aktif ketika berdiskusi kelompok menggunakan media pembelajaran <i>comic strip</i>				
10	Saya senang mencoba mengerjakan soal dengan media pembelajaran <i>comic strip</i>				

11	Komik tidak membantu saya menyukai pelajaran				
12	Bahasa dalam media <i>comic strip</i> membuat saya mudah memahami alur materi pembelajaran				
13	Bahasa dalam media <i>comic strip</i> membuat saya tidak mudah memahami alur materi pembelajaran				
14	Huruf dan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>comic strip</i> konsisten				
15	Huruf dan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>comic strip</i> tidak konsisten				
16	Istilah yang digunakan dalam media <i>comic strip</i> tepat dan jelas				

	menggambarkan materi pembelajaran				
17	Istilah yang digunakan dalam media <i>comic strip</i> tidak tepat dan tidak jelas dalam menggambarkan materi pembelajaran				

2.2 Angket Minat Belajar

ANGKET MINAT BELAJAR

Nama :

Kelas :

B. Petunjuk umum

1. Angket ini untuk penelitian semata-mata dan sama sekali tidak berpengaruh pada diri anda.
2. Kesiediaan dan kejujuran anda dalam mengisi angket ini sangat membantu dalam penelitian.

C. Petunjuk pengisian

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan sebenarnya sesuai statement yaitu dengan memberikan tanda (√) pada salah satu jawaban yang tersedia.
2. Diharapkan anda dalam menjawab angket ini dengan sejujurnya.

Keterangan :

Untuk pernyataan positif

- a. SS (Sangat Setuju) dengan bobot nilai 4
- b. S (Setuju) dengan bobot nilai 3
- c. R (Ragu) dengan bobot nilai 2
- d. TS (Tidak Setuju) dengan bobot nilai 1

Untuk pernyataan negatif

- a. Jawaban sangat setuju diberi skor 1
- b. Jawaban setuju diberi skor 2
- c. Jawaban ragu diberi skor 3
- d. Jawaban tidak setuju diberi skor 4

NO	PERNYATAAN	SS	S	R	TS
1	Saya mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan perasaan gembira dan senang				
2	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi				
3	Pembelajaran Bahasa Indonesia sulit bagi saya karena terlalu banyak teks yang panjang				

4	Saya berdiskusi dengan kelompok terkait materi				
5	Tugas yang diberikan guru membuat saya tidak tertarik belajar Bahasa Indonesia				
6	Lebih menyenangkan untuk bermain daripada mengikuti pembelajaran atau bimbingan				
7	Tanpa ada perintah saya belajar Bahasa Indonesia di rumah				
8	Saya berbicara dengan teman lain ketika dijelaskan materi				

9	Saya mengerjakan tugas dan PR dari ibu guru				
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan tugas dan PR dari guru				
11	Saya kurang senang ketika pembelajaran Bahasa Indonesia				
12	Saya kurang aktif ketika berdiskusi kelompok				
13	Saya senang mencoba mengerjakan soal				

Lampiran 3 Hasil Uji Validitas Instrumen

3.1 Hasil Uji Validitas Variabel X

3.2 Hasil Uji Validitas Variabel Y

P17	Pearson Correlation	-.15	.12	.02	.43	.13	.29	.32	.31	.48	-.07	.21	.50	.04	.30	.05	1	.447*
	Sig. (2-tailed)	.56	.22	.86	.02	.09	.08	.00	.00	.00	.70	.03	.00	.88	.01	.81		.042
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
To	Pearson Correlation	.54	.53	.55	.55	.55	.56	.64	.67	.42	.57	.55	.46	.61	.54	.43	.44	1
	Sig. (2-tailed)	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	.00	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

*. Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

**. Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

	Sig. (2-tailed)	,557	,171	,106	,691	,011		,981	,326	,719	,885	,131	,582	,077	,013
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
P7	Pearson Correlation	,655**	,617**	,538*	,753**	,040	- ,006	1	,368	- ,059	,276	,233	,141	,176	,578**
	Sig. (2-tailed)	,001	,003	,012	,000	,863	,981		,101	,800	,226	,310	,542	,444	,006
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
P8	Pearson Correlation	,440*	,229	,284	,159	,433	,225	,368	1	,212	- ,035	,176	- ,033	,111	,484*
	Sig. (2-tailed)	,046	,317	,212	,491	,050	,326	,101		,357	,881	,444	,887	,632	,026
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
P9	Pearson Correlation	,521*	,275	,122	- ,085	,098	,084	- ,059	,212	1	,277	,539*	,329	,107	,447*
	Sig. (2-tailed)	,015	,227	,598	,714	,671	,719	,800	,357		,224	,012	,145	,646	,042
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
P10	Pearson Correlation	,330	,047	,198	,230	- ,148	,033	,276	- ,035	,277	1	,536*	,441*	,112	,438*
	Sig. (2-tailed)	,144	,839	,389	,317	,523	,885	,226	,881	,224		,012	,045	,629	,047
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
P11	Pearson Correlation	,422	,376	,363	,236	,170	,341	,233	,176	,539*	1	,843**	,529*	,796**	
	Sig. (2-tailed)	,057	,093	,106	,303	,461	,131	,310	,444	,012		,000	,014	,000	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	
P12	Pearson Correlation	,169	,112	,000	,145	- ,056	,127	,141	- ,033	,441*	,843**	1	,472*	,527*	

	Sig. (2-tailed)	,464	,628	1,000	,529	,809	,582	,542	,887	,145	,045	,000		,031	,014
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
P13	Pearson Correlation	-,062	,085	,068	,118	,115	,394	,176	,111	,107	,112	,529*	,472*	1	,487*
	Sig. (2-tailed)	,790	,715	,771	,612	,618	,077	,444	,632	,646	,629	,014	,031		,025
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21
Total	Pearson Correlation	,714**	,672**	,693**	,605**	,499*	,534*	,578**	,484*	,447*	,438*	,796**	,527*	,487*	1
	Sig. (2-tailed)	,000	,001	,000	,004	,021	,013	,006	,026	,042	,047	,000	,014	,025	
	N	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21	21

** . Correlation is significant at the 0.01 level (2-tailed).

* . Correlation is significant at the 0.05 level (2-tailed).

Lampiran 4 Distribusi Nilai Tabel

4.1 Distribusi Nilai R Tabel

4.2 Distribusi Nilai T Tabel

4.3 Distribusi Nilai F Tabel

4.1 Distribusi Nilai r_{tabel}

Distribusi Nilai r_{Tabel}

Signifikan 5% dan 1%

df =	Tingkat signifikansi untuk uji satu arah				
	0.05	0.025	0.01	0.005	0.0
	Tingkat signifikansi untuk uji dua arah				
	0.1	0.05	0.02	0.01	0.001
1	0.9877	0.9969	0.9995	0.9999	1.0000
2	0.9000	0.9500	0.9800	0.9900	0.9990
3	0.8054	0.8783	0.9343	0.9587	0.9911
4	0.7293	0.8114	0.8822	0.9172	0.9741
5	0.6694	0.7545	0.8329	0.8745	0.9509
6	0.6215	0.7067	0.7887	0.8343	0.9249
7	0.5822	0.6664	0.7498	0.7977	0.8983
8	0.5494	0.6319	0.7155	0.7646	0.8721
9	0.5214	0.6021	0.6851	0.7348	0.8470
10	0.4973	0.5760	0.6581	0.7079	0.8233
11	0.4762	0.5529	0.6339	0.6835	0.8010
12	0.4575	0.5324	0.6120	0.6614	0.7800
13	0.4409	0.5140	0.5923	0.6411	0.7604
14	0.4259	0.4973	0.5742	0.6226	0.7419
15	0.4124	0.4821	0.5577	0.6055	0.7247
16	0.4000	0.4683	0.5425	0.5897	0.7084
17	0.3887	0.4555	0.5285	0.5751	0.6932
18	0.3783	0.4438	0.5155	0.5614	0.6788
19	0.3687	0.4329	0.5034	0.5487	0.6652
20	0.3598	0.4227	0.4921	0.5368	0.6524
21	0.3515	0.4132	0.4815	0.5256	0.6402
22	0.3438	0.4044	0.4716	0.5151	0.6287

23	0.3365	0.3961	0.4622	0.5052	0.6178
24	0.3297	0.3882	0.4534	0.4958	0.6074
25	0.3233	0.3809	0.4451	0.4869	0.5974
26	0.3172	0.3739	0.4372	0.4785	0.5880
27	0.3115	0.3673	0.4297	0.4705	0.5790
28	0.3061	0.3610	0.4226	0.4629	0.5703
29	0.3009	0.3550	0.4158	0.4556	0.5620
30	0.2960	0.3494	0.4093	0.4487	0.5541
31	0.2913	0.3440	0.4032	0.4421	0.5465
32	0.2869	0.3388	0.3972	0.4357	0.5392
33	0.2826	0.3338	0.3916	0.4296	0.5322
34	0.2785	0.3291	0.3862	0.4238	0.5254
35	0.2746	0.3246	0.3810	0.4182	0.5189
36	0.2709	0.3202	0.3760	0.4128	0.5126
37	0.2673	0.3160	0.3712	0.4076	0.5066
38	0.2638	0.3120	0.3665	0.4026	0.5007
39	0.2605	0.3081	0.3621	0.3978	0.4950
40	0.2573	0.3044	0.3578	0.3932	0.4896
41	0.2542	0.3008	0.3536	0.3887	0.4843
42	0.2512	0.2973	0.3496	0.3843	0.4791

4.2 Distribusi Nilai t tabel

Titik Persentase Distribusi t ($df = 1 - 40$)

df	Pr	0.25	0.10	0.05	0.025	0.01	0.005	0.001
	0.50	0.20	0.10	0.050	0.025	0.02	0.010	0.002
1	1.00000	3.07768	5.31375	12.70620	31.82052	63.65674	318.30884	
2	0.81660	1.88562	2.91009	4.30265	6.96456	9.92484	22.32712	
3	0.76489	1.63774	2.35336	3.18245	4.54070	5.84091	10.21453	
4	0.74070	1.53321	2.13185	2.77645	3.74695	4.60409	7.17318	
5	0.72669	1.47588	2.01505	2.57558	3.36493	4.03214	5.89343	
6	0.71756	1.43376	1.94318	2.44691	3.14287	3.70743	5.20763	
7	0.71114	1.41492	1.89458	2.36462	2.99795	3.49948	4.78529	
8	0.70639	1.39582	1.85955	2.30600	2.89646	3.35539	4.50079	
9	0.70272	1.38303	1.83311	2.26216	2.82144	3.24984	4.29681	
10	0.69901	1.37210	1.81246	2.22814	2.76377	3.16927	4.14370	
11	0.69745	1.36343	1.79588	2.20099	2.71808	3.10581	4.02470	
12	0.69548	1.35522	1.78229	2.17881	2.68100	3.05454	3.92963	
13	0.69383	1.35017	1.77093	2.16037	2.65031	3.01228	3.85198	
14	0.69242	1.34503	1.76131	2.14479	2.62449	2.97684	3.78739	
15	0.69120	1.34061	1.75305	2.13145	2.60248	2.94671	3.73283	
16	0.69013	1.33676	1.74588	2.11991	2.58349	2.92078	3.68615	
17	0.68920	1.33338	1.73961	2.10982	2.56693	2.89823	3.64577	
18	0.68836	1.33039	1.73406	2.10092	2.55238	2.87844	3.61048	
19	0.68762	1.32773	1.72913	2.09302	2.53948	2.86093	3.57940	
20	0.68695	1.32534	1.72472	2.08596	2.52798	2.84534	3.55181	
21	0.68635	1.32319	1.72074	2.07961	2.51765	2.83136	3.52715	
22	0.68581	1.32124	1.71714	2.07387	2.50832	2.81876	3.50499	
23	0.68531	1.31946	1.71387	2.06866	2.49987	2.80734	3.48496	
24	0.68485	1.31784	1.71088	2.06390	2.49216	2.79694	3.46678	
25	0.68443	1.31635	1.70814	2.05954	2.48511	2.78744	3.45019	
26	0.68404	1.31497	1.70562	2.05553	2.47863	2.77871	3.43500	
27	0.68368	1.31370	1.70329	2.05183	2.47266	2.77068	3.42103	
28	0.68335	1.31253	1.70113	2.04841	2.46714	2.76326	3.40816	
29	0.68304	1.31143	1.69913	2.04523	2.46202	2.75639	3.39624	
30	0.68276	1.31042	1.69726	2.04227	2.45726	2.75000	3.38518	
31	0.68249	1.30946	1.69552	2.03951	2.45282	2.74404	3.37490	
32	0.68223	1.30857	1.69389	2.03693	2.44868	2.73848	3.36531	
33	0.68200	1.30774	1.69236	2.03452	2.44479	2.73328	3.35634	
34	0.68177	1.30695	1.69092	2.03224	2.44115	2.72839	3.34793	
35	0.68156	1.30621	1.68957	2.03011	2.43772	2.72381	3.34005	
36	0.68137	1.30551	1.68830	2.02809	2.43449	2.71948	3.33262	
37	0.68118	1.30485	1.68709	2.02619	2.43145	2.71541	3.32563	
38	0.68100	1.30423	1.68595	2.02439	2.42857	2.71156	3.31903	
39	0.68083	1.30364	1.68488	2.02269	2.42584	2.70791	3.31279	
40	0.68067	1.30308	1.68385	2.02108	2.42326	2.70446	3.30688	

Catatan: Probabilita yang lebih kecil yang ditunjukkan pada judul tiap kolom adalah luas daerah dalam satu ujung, sedangkan probabilitas yang lebih besar adalah luas daerah dalam kedua ujung

4.3 Distribusi Nilai f_{tabel}

Titik Persentase Distribusi F untuk Probabilitas = 0,05

df untuk penyebut (N2)	df untuk pembilang (N1)														
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15
1	161	199	216	225	230	234	237	239	241	242	243	244	245	245	246
2	18.51	19.00	19.16	19.25	19.30	19.33	19.35	19.37	19.38	19.40	19.40	19.41	19.42	19.42	19.43
3	10.13	9.55	9.28	9.12	9.01	8.94	8.89	8.85	8.81	8.79	8.76	8.74	8.73	8.71	8.70
4	7.71	6.94	6.59	6.39	6.26	6.16	6.09	6.04	6.00	5.96	5.94	5.91	5.89	5.87	5.86
5	6.61	5.79	5.41	5.19	5.05	4.95	4.88	4.82	4.77	4.74	4.70	4.68	4.66	4.64	4.62
6	5.99	5.14	4.76	4.53	4.39	4.28	4.21	4.15	4.10	4.06	4.03	4.00	3.98	3.96	3.94
7	5.59	4.74	4.35	4.12	3.97	3.87	3.79	3.73	3.68	3.64	3.60	3.57	3.55	3.53	3.51
8	5.32	4.46	4.07	3.84	3.69	3.58	3.50	3.44	3.39	3.35	3.31	3.28	3.26	3.24	3.22
9	5.12	4.26	3.86	3.63	3.48	3.37	3.29	3.23	3.18	3.14	3.10	3.07	3.05	3.03	3.01
10	4.96	4.10	3.71	3.48	3.33	3.22	3.14	3.07	3.02	2.98	2.94	2.91	2.89	2.86	2.85
11	4.84	3.98	3.59	3.36	3.20	3.09	3.01	2.95	2.90	2.85	2.82	2.79	2.76	2.74	2.72
12	4.75	3.89	3.49	3.26	3.11	3.00	2.91	2.85	2.80	2.75	2.72	2.69	2.66	2.64	2.62
13	4.67	3.81	3.41	3.18	3.03	2.92	2.83	2.77	2.71	2.67	2.63	2.60	2.58	2.55	2.53
14	4.60	3.74	3.34	3.11	2.96	2.85	2.76	2.70	2.65	2.60	2.57	2.53	2.51	2.48	2.46
15	4.54	3.68	3.29	3.06	2.90	2.79	2.71	2.64	2.59	2.54	2.51	2.48	2.45	2.42	2.40
16	4.49	3.63	3.24	3.01	2.85	2.74	2.66	2.59	2.54	2.49	2.46	2.42	2.40	2.37	2.35
17	4.45	3.59	3.20	2.96	2.81	2.70	2.61	2.55	2.49	2.45	2.41	2.38	2.35	2.33	2.31
18	4.41	3.55	3.16	2.93	2.77	2.66	2.58	2.51	2.46	2.41	2.37	2.34	2.31	2.29	2.27
19	4.38	3.52	3.13	2.90	2.74	2.63	2.54	2.48	2.42	2.38	2.34	2.31	2.28	2.26	2.23
20	4.35	3.49	3.10	2.87	2.71	2.60	2.51	2.45	2.39	2.35	2.31	2.28	2.25	2.22	2.20
21	4.32	3.47	3.07	2.84	2.68	2.57	2.49	2.42	2.37	2.32	2.28	2.25	2.22	2.20	2.18
22	4.30	3.44	3.05	2.82	2.66	2.55	2.46	2.40	2.34	2.30	2.26	2.23	2.20	2.17	2.15
23	4.28	3.42	3.03	2.80	2.64	2.53	2.44	2.37	2.32	2.27	2.24	2.20	2.18	2.15	2.13
24	4.26	3.40	3.01	2.78	2.62	2.51	2.42	2.36	2.30	2.25	2.22	2.18	2.15	2.13	2.11
25	4.24	3.39	2.99	2.76	2.60	2.49	2.40	2.34	2.28	2.24	2.20	2.16	2.14	2.11	2.09
26	4.23	3.37	2.98	2.74	2.59	2.47	2.39	2.32	2.27	2.22	2.18	2.15	2.12	2.09	2.07
27	4.21	3.35	2.96	2.73	2.57	2.46	2.37	2.31	2.25	2.20	2.17	2.13	2.10	2.08	2.06
28	4.20	3.34	2.95	2.71	2.56	2.45	2.36	2.29	2.24	2.19	2.15	2.12	2.09	2.06	2.04
29	4.18	3.33	2.93	2.70	2.55	2.43	2.35	2.28	2.22	2.18	2.14	2.10	2.08	2.05	2.03
30	4.17	3.32	2.92	2.69	2.53	2.42	2.33	2.27	2.21	2.16	2.13	2.09	2.06	2.04	2.01
31	4.16	3.30	2.91	2.68	2.52	2.41	2.32	2.25	2.20	2.15	2.11	2.08	2.05	2.03	2.00
32	4.15	3.29	2.90	2.67	2.51	2.40	2.31	2.24	2.19	2.14	2.10	2.07	2.04	2.01	1.99
33	4.14	3.28	2.89	2.66	2.50	2.39	2.30	2.23	2.18	2.13	2.09	2.06	2.03	2.00	1.98
34	4.13	3.28	2.88	2.65	2.49	2.38	2.29	2.23	2.17	2.12	2.08	2.05	2.02	1.99	1.97
35	4.12	3.27	2.87	2.64	2.49	2.37	2.29	2.22	2.16	2.11	2.07	2.04	2.01	1.99	1.96
36	4.11	3.26	2.87	2.63	2.48	2.36	2.28	2.21	2.15	2.11	2.07	2.03	2.00	1.98	1.95
37	4.11	3.25	2.86	2.63	2.47	2.36	2.27	2.20	2.14	2.10	2.06	2.02	2.00	1.97	1.95
38	4.10	3.24	2.85	2.62	2.46	2.35	2.26	2.19	2.14	2.09	2.05	2.02	1.99	1.96	1.94
39	4.09	3.24	2.85	2.61	2.46	2.34	2.26	2.19	2.13	2.08	2.04	2.01	1.98	1.95	1.93
40	4.08	3.23	2.84	2.61	2.45	2.34	2.25	2.18	2.12	2.08	2.04	2.00	1.97	1.95	1.92
41	4.08	3.23	2.83	2.60	2.44	2.33	2.24	2.17	2.12	2.07	2.03	2.00	1.97	1.94	1.92
42	4.07	3.22	2.83	2.59	2.44	2.32	2.24	2.17	2.11	2.06	2.03	1.99	1.96	1.94	1.91
43	4.07	3.21	2.82	2.59	2.43	2.32	2.23	2.16	2.11	2.06	2.02	1.99	1.96	1.93	1.91
44	4.06	3.21	2.82	2.58	2.43	2.31	2.23	2.16	2.10	2.05	2.01	1.98	1.95	1.92	1.90
45	4.06	3.20	2.81	2.58	2.42	2.31	2.22	2.15	2.10	2.05	2.01	1.97	1.94	1.92	1.89

Lampiran 5 Dokumentasi

5.1 Dokumentasi Contoh Media *Comic Strip*

5.2 Dokumentasi Pengisian Angket

5.3 Dokumentasi Hasil Angket

5.1 Dokumentasi Contoh Media Comic Strip



5.2 Dokumentasi Pengisian Angket



5.3 Dokumentasi Hasil Angket

ANGKET MEDIA *COMIC STRIP*

Nama : *N. A. S. Ad*

Kelas : ✓

A. Petunjuk umum

1. Angket ini untuk penelitian semata-mata dan sama sekali tidak berpengaruh pada diri anda.
2. Kesiediaan dan kejujuran anda dalam mengisi angket ini sangat membantu dalam penelitian.

B. Petunjuk pengisian

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan sebenarnya sesuai statement yaitu dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia.
2. Diharapkan anda dalam menjawab angket ini dengan sejujurnya.

Keterangan :

- a. SS (Sangat Setuju) dengan bobot nilai 4
- b. S (Setuju) dengan bobot nilai 3
- c. R (Ragu) dengan bobot nilai 2
- d. TS (Tidak Setuju) dengan bobot nilai 1

NO	PERNYATAAN	SS	S	R	TS
1	Perhatian saya lebih tertuju pada guru yang menggunakan media pembelajaran <i>comic strip</i>	✓			
2	Saya menyukai media pembelajaran <i>comic strip</i> karena didalamnya terdapat	✓			

	gambar yang menarik				
3	Saya senang membaca <i>comic strip</i>	✓			
4	Saya tidak suka memperhatikan guru yang menggunakan media pembelajaran <i>comic strip</i>				✓
5	Media pembelajaran <i>comic strip</i> membantu saya menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia		✓		
6	Saya menyukai media pembelajaran <i>comic strip</i> bergambar karena lebih jelas dan mudah dimengerti		✓		
7	Media pembelajaran <i>comic strip</i> tidak membuat saya mudah berdiskusi			✓	
8	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan tugas dan PR dari guru			✓	
9	Saya kurang aktif ketika berdiskusi kelompok			✓	

	menggunakan media pembelajaran <i>comic strip</i>				
10	Saya senang mencoba mengerjakan soal dengan media pembelajaran <i>comic strip</i>			✓	
11	Komik tidak membantu saya menyukai pelajaran			✓	
12	Bahasa dalam media <i>comic strip</i> membuat saya mudah memahami alur materi pembelajaran			✓	
13	Bahasa dalam media <i>comic strip</i> membuat saya tidak mudah memahami alur materi pembelajaran			✓	
14	Huruf dan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>comic strip</i> konsisten				✓
15	Huruf dan gambar yang digunakan dalam media pembelajaran <i>comic strip</i> tidak konsisten			✓	
16	Istilah yang digunakan dalam media <i>comic strip</i> tepat dan jelas menggambarkan materi pembelajaran			✓	
17	Istilah yang			✓	

	digunakan dalam media <i>comic strip</i> tidak tepat dan tidak jelas dalam menggambarkan materi pembelajaran				
--	--	--	--	--	--

ANGKET MINAT BELAJAR

Nama : ~~putra~~

Kelas : ✓

A. Petunjuk umum

1. Angket ini untuk penelitian semata-mata dan sama sekali tidak berpengaruh pada diri anda.
2. Kesiapan dan kejujuran anda dalam mengisi angket ini sangat membantu dalam penelitian.

B. Petunjuk pengisian

1. Pilihlah salah satu jawaban yang paling sesuai dengan keadaan sebenarnya sesuai statement yaitu dengan memberikan tanda (✓) pada salah satu jawaban yang tersedia.
2. Diharapkan anda dalam menjawab angket ini dengan sejujurnya.

Keterangan :

- a. SS (Sangat Setuju) dengan bobot nilai 4
- b. S (Setuju) dengan bobot nilai 3
- c. R (Ragu) dengan bobot nilai 2
- d. TS (Tidak Setuju) dengan bobot nilai 1

NO	PERNYATAAN	SS	S	R	TS
1	Saya mengikuti pembelajaran Bahasa Indonesia dengan perasaan gembira dan senang	✓			
2	Saya memperhatikan guru saat sedang menjelaskan materi		✓		
3	Pembelajaran Bahasa		✓		

	Indonesia sulit bagi saya karena terlalu banyak teks yang panjang				
4	Saya berdiskusi dengan kelompok terkait materi		✓		
5	Tugas yang diberikan guru membuat saya tidak tertarik belajar Bahasa Indonesia				✓
6	Lebih menyenangkan untuk bermain daripada mengikuti pembelajaran atau bimbingan				✓
7	Tanpa ada perintah saya belajar Bahasa Indonesia di rumah	✓			
8	Saya berbicara dengan teman lain ketika dijelaskan materi		✓		
9	Saya mengerjakan tugas dan PR dari ibu guru		✓		
10	Saya merasa putus asa ketika mengerjakan tugas dan PR dari		✓		

	guru				
11	Saya kurang senang ketika pembelajaran Bahasa Indonesia				✓
12	Saya kurang aktif ketika berdiskusi kelompok				✓
13	Saya senang mencoba mengerjakan soal				✓

Lampiran 6 Administrasi Penelitian

6.1 Sk Pembimbing Penelitian

6.2 Surat Permohonan Izin Penelitian

6.3 Keterangan Telah Meneliti

6.1 SK Pembimbing Penelitian



**INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN**

Kampus : Jl. Sultan Hasanudin No. 20 Kab. Sinjai. Tlp. 082291930830 Kode Pos 92612
Email : fabkainm@gmail.com Website : <http://www.iainmujata.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI DAN-PT SK NOMOR : 105/USK/BAN-PT/Akred/PT/11/2020

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

**SURAT KEPUTUSAN
NOMOR: 1029/DI/III.3.AU/F/KEP/2022**

**TENTANG
DOSEN PEMBIMBING PENULISAN SKRIPSI MAHASISWA
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN T.A. 2022/2023**

**DEKAN FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI**

- Menimbang : 1. Bahwa untuk penulisan Skripsi mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023, maka dipandang perlu ditetapkan Dosen Pembimbing penulisan Skripsi dalam Surat Keputusan.
2. Bahwa nama-nama yang tercantum dalam Surat Keputusan ini dipandang cakap dan memenuhi syarat untuk melaksanakan tugas yang di amanahkan kepadanya.
- Mengingat : a. Anggaran Dasar dan Anggaran Rumah Tangga Muhammadiyah.
b. Undang-undang No. 20 tahun 2003 tentang Sisdiknas.
c. Undang-Undang R.I No. 12 Tahun 2012, tentang Pendidikan Tinggi.
d. Keputusan Menteri Agama R.I No. 6722 Tahun 2015, tentang perubahan nama STAI Muhammadiyah Sinjai menjadi Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
e. Surat Keputusan Rektor IAIM Nomor : 216/1.3.AU/D/KEP/2016 tentang Pendirian Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan (FTIK)
f. Pedoman PP Muhammadiyah No. 02/PEP/1.0/B/2012 tentang Perguruan Tinggi Muhammadiyah.
g. Statuta Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Memperhatikan : 1. Kalender Akademik Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai Tahun Akademik 2022/2023.
2. Surat Keputusan Rektor Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai nomor: 305.R/III.3.AU/F/KEP/2022 tanggal 15 Oktober 2022 tentang nama-nama Dosen Pembimbing Skripsi Mahasiswa Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tahun akademik 2022/2023.

MEMUTUSKAN

- Menetapkan : Keputusan Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai tentang Dosen Pembimbing penulisan skripsi mahasiswa.
- Pertama : Mengangkat dan menetapkan saudara(i) :

Pembimbing I	Pembimbing II
Dr. Muh. Anis, M.Hum.	Diarti Andra Ningsih, S.Pd, M.Pd.I

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

Nama : Nasrawati
NIM : 190104013
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengaruh Media Komik Strip Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Swasta Teppoe



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hasanudin No. 20 Kab. Sinjai, Hp. 082251950873, Kode Pos 92612

Email : itkaiim@gmail.com

Website : <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SKBAN-PT/Akred/PT/XII/2020



- Kedua : Hal-hal yang menyangkut pendapatan/nafkah karena tugas dan tanggung jawabnya diberikan sesuai peraturan yang berlaku di Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Ketiga : Keputusan ini disampaikan kepada yang bersangkutan untuk diketahui dan dilaksanakan sebagai amanat dengan penuh rasa tanggung jawab.
- Keempat : Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan, apabila dikemudian hari terdapat kekeliruan dalam keputusan ini akan diadakan perbaikan sebagaimana mestinya.

Ditetapkan di : Sinjai

Pada Tanggal : 25 Oktober 2022 M

: 29 Rabiul Awwal 1444 H



di tangan,
 S.Pd.L., M.Pd.L.
 NBM/1213495

Tembusan Disampaikan Kepada Yang Terhormat:

1. BPH IAIM Sinjai
2. Rektor IAIM Sinjai
3. Ketua Program Studi PAI, PGMI, PBA, TBI & TM IAIM Sinjai

6.2 Surat Permohonan Izin Penelitian

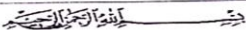


INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIIYAH DAN ILMU KEGURUAN

KAMPUS : JL. SULTAN HASANUDDIN NO. 20 KAB. SINJAI, TLP. 085298991166, KODE POS 92612

Email: fik.iaim@gmail.com Website: <http://www.iaimsinjai.ac.id>

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1089/SK/BAN-PT/Akred/PT/XII/2020



Nomor : 150.D1 /III.3. AU/F/2023
 Lamp : Satu Rangkap
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Sinjai, 14 Ramadhan 1443 H
 05 April 2023M

Kepada Yang Terhormat
 Kepala SD Swasta Teppoe
 Di -

Bombana

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Dalam rangka penulisan skripsi mahasiswa program Strata Satu (S-1), dengan ini disampaikan bahwa mahasiswa yang tersebut namanya di bawah ini :

Nama : Nasrawati
 NIM : 190104013
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
 Semester : VII (Tujuh)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Pengaruh Media Comic Strip Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Swasta Teppoe Kec. Poleang Timur Kab. Bombana".

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di SD Swasta Teppoe.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :
 1. Rektor IAIM Sinjai
 2. Kepala Dinas Pendidikan Kabupaten Bombana

6.3 Surat Keterangan Telah Meneliti



DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
KABUPATEN BOMBANA
SD SWASTA TEPPOE
Alamat : Jl. Rajawali, Desa Teppoe, Kec. Poelung Timur



SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : 421. 2 /D/SDS/2023

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Hartika, S.Pd.I
Jabatan : Kepala Sekolah SD Swasta Teppoe

Menerangkan bahwa :

Nama : Naarawati
NIM : 190104013
Pekerjaan : Mahasiswa (S1)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Universitas : Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai (UIAD)

Telah melakukan penelitian di SD Swasta Teppoe dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“PENGARUH MEDIA *COMIC STRIP* TERHADAP MINAT BELAJAR PESETA DIDIK PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA DI KELAS V SD SWASTA TEPPOE”**.

Demikian surat ini dibuat untuk digunakan seperlunya.

Teppoe, 12 Juni 2023



BIODATA PENULIS

Nama : Nasrawati
NIM : 190104013
Tempat/TGL.Lahir : Teppoe, 24 April 2002
Alamat : Desa Teppoe, Kecamatan Poleang Timur
Pengalaman Organisasi : Himaprodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Ikatan Mahasiswa Muhammadiyah (IMM)
Riwayat Pendidikan
1. SD : SDN 67 Teppoe
2. SMP : MTs Nurul Jamil Bombana
3. SMA : SMAN 04 Bombana
Handphone : 082150980609
Email : nasrawatiacca04@gmail.com
Nama Orang Tua
1. Ayah : Sunusi.B
2. Ibu : Mase

HASIL RETURNITIN DARI PERPUSTAKAAN

	Similarity Report ID: oid:30061:39843159
PAPER NAME 190104013	AUTHOR NASRAWATI
WORD COUNT 9338 Words	CHARACTER COUNT 53888 Characters
PAGE COUNT 46 Pages	FILE SIZE 154.4KB
SUBMISSION DATE Jul 31, 2023 9:01 AM GMT+7	REPORT DATE Jul 31, 2023 9:03 AM GMT+7
<p>● 28% Overall Similarity The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.</p> <ul style="list-style-type: none">• 16% Publications database• Crossref Posted Content database• Crossref database• 28% Submitted Works database <p>● Excluded from Similarity Report</p> <ul style="list-style-type: none">• Internet database	
	