

**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *COMIC*
VIDEO (COVID) UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS
V MI NURUL IRHAM LEMBANG
LOHE KECAMATAN
TELLULIMPOE**



SKRIPSI

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

Oleh:

M. MAILHUDDIN
NIM. 190104033

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURURAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD
DAHLAN (UIAD) SINJAI
TAHUN 2023**



**EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *COMIC*
VIDEO (COVID) UNTUK MENINGKATKAN
MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS
V MI NURUL IRHAM LEMBANG
LOHE KECAMATAN
TELLULIMPOE**



SKRIPSI

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

Oleh:

M. MAILHUDDIN
NIM. 190104033

Pembimbing

1. Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.
2. Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH
IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURURAN
UNIVERSITAS ISLAM AHMAD
DAHLAN (UIAD) SINJAI
TAHUN 2023**

PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : M. Mailhuddin

Nim : 190104033

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

1. Skripsi ini benar-benar merupakan hasil karya 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 di dalamnya 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, 8 April 2024

Yang membuat pernyataan,

A 10000 Rupiah Indonesian postage stamp is placed over the signature. The stamp features the Garuda Pancasila emblem and the text '10000', 'METERAL TEMPEL', and '70AKX8346Z362%'. The signature is written in black ink over the stamp.

M. Mailhuddin

NIM. 190104033

PENGESAHAN SKRIPSI

Skripsi berjudul, Efektivitas Metode Pembelajaran *Comic Video* (Covid) Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kecamatan Tellulimpoe, yang ditulis oleh M. Mailhuddin Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 190104033, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, yang dimunaqasyahkan pada hari Selasa, 15 Agustus 2023 M bertepatan dengan 28 Muharram 1445 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. Akmal, M.Pd.I.	Penguji I	(.....)
Diarti Andra Ningsih, S.Pd., M.Pd.I.	Penguji II	(.....)
Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I.	Pembimbing I	(.....)
Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd.	Pembimbing II	(.....)



ABSTRAK

M. MAILHUDDIN.*Efektivitas Metode Pembelajaran Comic Video (Covid) Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.*Skripsi. Sinjai: Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

Jenis penelitian ini adalah kuantitatif dengan pendekatan *one group Pretest-postest*. Subjek dari penelitian ini yaitu peserta didik di MI Nurul Ilham Lembang Lohe, Kecamatan Tellulimpoe. Adapun populasi yang dipilih adalah peserta didik dengan jumlah 115 dan sampel merupakan peserta didik kelas V dengan jumlah 20. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah lembar angket (kuesioner) dan dokumentasi. Teknik yang digunakan dalam penelitian ini juga berupa lembar angket (kuesioner) dan dokumentasi. Validasi instrumen menggunakan uji validasi dan uji realibilitas. Teknik analisis data menggunakan analisis deskriptif dan analisis inferensial.

Hasil penelitian ini menunjukkan (1) Hasil uji *sampel paired t test* menggunakan SPSS 25 diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 39.493$ dengan $df = 19$ diperoleh $sig (2-tailed) 0.000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima, yang artinya bahwa terdapat perbedaan hasil belajar sebelum menggunakan *Model Pembelajaran Comic Video (COVID)*. (2) Hasil perolehan rata-rata pengujian descriptive statistics dalam bentuk persent pada ranah kognitif memperoleh hasil rata-rata 67.40% dengan kategori cukup efektif. Berdasarkan kedua kategori tersebut maka dapat disimpulkan bahwa *Model Pembelajaran Comic Video (COVID)* cukup efektif digunakan dalam proses pembelajaran, khususnya dalam proses meningkatkan minat baca peserta didik kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.

Kata Kunci: *Comic Video (COVID)*, **Minat Baca.**

ABSTRACT

M. MAILHUDDIN. *EFFECTIVES Comic Video (Covid) learning methods to increase the interest of reading students V Mi Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.* skripsi. Sinjai: Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Tarbiyah Faculty and Teacher Training Science of Islamic University Ahmad Dahlan Sinjai, 2023.

This type of research is quantitative with the One Group Pretest-Posttest approach. The subject of this study was the students in Mi Nurul Ilham Lembang Lohe, Tellulimpoe District. The population chosen is the students with a number of 115 and the sample is a class V student with a number of 20. The instrument used in this research is a questionnaire sheet (questionnaire) and documentation.

The techniques used in this study were also in the form of questionnaires and documentation. The validation of instruments uses a test of validation and testability. Data analysis techniques use descriptive analysis and inferential analysis.

The results of this study show (1) the sample test results paired t test using SPSS 25 is known that the value of $t_{count} = 39,493$ with $DF = 19$ obtained sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ then H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there are differences in learning outcomes Before using the Comic Video (Covid) learning model. (2) The results of the average test of testing Descriptive Statistics in the form of percent in cognitive domains obtain an average yield of 67.40% with a quite effective category. Based on the two categories, it can be concluded that the Comic Video (Covid) learning model is quite effective in the learning process, especially in the process of increasing the reading interest in the class V Mi Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.

Keywords: Comic Video (Covid), read interest.

المستخلص

عُجِدَ مائله الدين، فعاليه طريقه تعليم فكاهي فيديو لترقيه اهتمام قراءة الطلبة من الصف الخامس مدرسة الابتدائية نور الإرهام ليمبانج لوجي تيلولبوي. الرسالة العلمية، سنحائي: قسم تربية مدرسي مدرسة الابتدائية، كلية التربية وعلوم التربوي، جامعة الإسلامية أحمد دهلان سنحائي، ٢٠٢٣.

وهذا البحث دراسة الكمي بمدخل مجتمع واحد لقبول الإختبار وبعده. وموضع البحث فيه طلبة مدرسة الابتدائية نور الإرهام ليمبانج لوجي تيلولبوي وأما مجتمع البحث فيه طلبة المدرسة بعددهم ١١٥ طالبا وعينة البحث فيه طلبة الصف الخامس بعددهم ٢٠ طالبا. وأدات البحث المستخدمة دليل الإستبانة ووثائق. وأسلوب مستخدم فيه دليل الإستبانة ووثائق. وتصحيح أدات البحث فيه باختبار التصحيح والتثبيث وأسلول تحليل البيانات فيه تحليل الوصفي والإنتتاجي.

ودلت نتائج البحث (١) نتيجة اختبار عينة ت الحساب باستخدام برنامج SPSS 25 معروف أن نتيجة ت الحساب = ٣٩،٤٩٣ = ب ١٦ حتى نتيجة قوية لها ٠،٠٠٠ > ٠،٠٠٥. فلذلك H_0 مردود و H_a مقبول بمعنى وجود فرق نتائج التعليم قبل استخدام طريقة تعليم فكاهي فيديو. (٢) ونتائج المعدل لاختبار الوصفي الإحصائي بشكل مائة في المائة في مجال الفكري ٦٧،٤٠ % بدرجة يكفي. فلذلك خلص الباحث أن طريقة تعليم فكاهي فيديو فعالية لاستخدامها عند عملية التعليم، خصوصا لترقيه اهتمام قراءة الطلبة من الصف الخامس مدرسة الابتدائية نور الإرهام ليمبانج لوجي تيلولبوي.

الكلمات الأساسية: فمهي فيديو، اهتمام القراءة

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

لِحَمْدِ اللَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةِ وَالسَّلَامِ عَلَى أَشْرَفِ الْأَنْبِيَاءِ وَالْمُرْسَلِينَ سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ
وَعَلَى آلِهِ وَصَحْبِهِ أَجْمَعِينَ أَمَا بَعْدُ

Dalam kesempatan ini, penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih sedalam-dalamnya kepada semua pihak, yang telah memberikan bantuan berupa arahan dan dorongan selama penulis studi. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih dan penghargaan kepada:

1. Kedua Orang Tua tercinta yang telah mendidik dan membesarkan;
2. Dr. Firdaus, M.Ag, selaku Rektor Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
3. Dr. Ismail, M.Pd, selaku Wakil Rektor I Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
4. Dr. Rahmatullah, S.Sos.I., M.A, selaku Wakil Rektor II Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
5. Dr. Muh. Anis, M.Hum, selaku Wakil Rektor III Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
6. Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I. selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, selaku Pimpinan pada Tingkat Fakultas;
7. Hasmianti, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku pembimbing I dan Laeli Qadrianti, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing II;

8. Ibu Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah UIAD Sinjai;
9. Seluruh Penasehat Akademik yang telah membimbing dan mengajar selama studi di Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai
10. Seluruh Pegawai dan Jajaran Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai yang telah membantu kelancaran Akademik;
11. Kepala dan Staf Perpustakaan Universitas Islam Ahmad Dahlan (UIAD) Sinjai;
12. Kepala Madrasah, Guru-guru, dan para siswa Madrasah Sinjai, yang telah membantu kelancaran selama penelitian.
13. Teman-teman mahasiswa UIAD Sinjai dan berbagai pihak yang tidak dapat disebut 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 Subhanahu Wata'ala, dan semoga karya ilmiah ini bermanfaat bagi siapa saja yang membacanya. Aamiin.

Sinjai, 20 Juli 2023

M. Mailhuddin
NIM. 190104033

DAFTAR ISI

SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
ABSTRAK.....	v
<i>ABSTRACT</i>	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xii
DAFTAR LAMPIRAN	xiii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah	14
C. Tujuan Penelitian.....	14
D. Manfaat Penelitian.....	15
BAB II KAJIAN TEORI.....	16
A. Kajian Pustaka.....	16
B. Hasil Penelitian Relevan	31
C. Hipotesis.....	35

BAB III METODE PENELITIAN	37
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian.....	37
B. Defenisi Variabel.....	39
C. Tempat dan Waktu Penelitian	40
D. Populasi dan Sampel	40
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Instrumen Penelitian.....	43
G. Validasi Instrumen	44
H. Teknik Analisis Data.....	45
 BAB IV HASIL PENELITIAN	 48
A. Gambar Umum Lokasi Penelitian	28
B. Hasil dan Pembahasan (Hipotesis) Penelitian	50
 BAB V PENUTUP.....	 71
A. Kesimpulan	71
B. Saran	72
 DAFTAR PUSTAKA.....	 74
 LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Populasi	41
Tabel 4.1 Data Responden.....	51
Tabel 4.2 Data Hasil Angket Variabel X dan Y	55
Table 4.3 Hasil Uji Validalitas Independent (X).....	56
Table 4.4 Hasil Uji Validalitas Dependent (Y)	58
Tabel 4.5 Hasil Uji Reabilitas Instrumen (X).....	59
Tabel 4.6 Hasil Uji Reabilitas Instrumen (Y).....	60
Tabel 4.7 Hasil Uji Normalitas.....	61
Tabel 4.8 Hasil Uji Homogenitas	62
Tabel 4.9 Hasil Output Nilai Statistik Data Menggunakan Uji Paired Sample T-Test (T).....	63
Tabel 4.10 Hasil Output Nilai Korelasi Antar Dua Data Berpasangan Menggunakan Uji Paired Sample T-Test (T).....	63
Tabel 4.11 Hasil Output Pengujian Hipotesis Menggunakan Uji Paired Sample T-Test (T).....	64
Tabel 4.12 Hasil Output Pengujian Descriptive Statistics Menggunakan Uji Paired Sample T-Test (T).....	66

DAFTAR LAMPIRAN

LAMPIRAN 1 Kisi-Kisi Instrumen Penelitian.....	78
LAMPIRAN 2 Rencana Pelaksanaan Pembelajaran	83
LAMPIRAN 3 Model Pembelajaran <i>COVID</i>	102
LAMPIRAN 4 Foto Jawaban Pernyataan Peserta Didik ...	108
LAMPIRAN 5 Foto Kegiatan.....	110
LAMPIRAN 6 Sk Pembimbing	113
LAMPIRAN 7 Surat Permohonan Meneliti	115
LAMPIRAN 8 Surat Selesai Penelitian.....	116
LAMPIRAN 9 Biodata Penulis	117
LAMPIRAN 10 Turniting	118

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah proses yang dilakukan seseorang yang dianggap terpelajar, terdidik dan berpengetahuan untuk menyalurkan ilmu pengetahuannya terhadap satu bidang tertentu dan atau yang dikuasai kepada orang lain guna membentuk karakter orang yang dididiknya. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pendidikan ialah proses pengubahan sikap dan tata laku seseorang ataupun kelompok dalam upaya mendewasakan manusia melalui sebuah pengajaran maupun pelatihan.

Menurut Ki Hadjar Dewantara Pendidikan sebagai tuntunan di dalam hidup tumbuhnya anak-anak, artinya pendidikan menuntun segala kekuatan kodrat yang ada pada anak-anak itu, agar mereka sebagai manusia dan sebagai anggota masyarakat dapatlah mencapai keselamatan dan kebahagiaan setinggi-tingginya (Yanuarti Eka, 2017).

Ki Hadjar Dewantara telah memberikan esensi dan pemahaman mengenai Pendidikan. Secara garis besar Perspektif Ki Hadjar Dewantara mengenai pendidikan adalah mengembangkan, menuntun, menjaga, memelihara dan menghargai minat dan bakat yang ada dalam diri setiap

orang. Bagi Ki Hadjar Dewantara tujuan pendidikan adalah memerdekakan manusia, manusia dapat mencapai keselamatan fisik dan kebahagiaan batin setinggi-tingginya. Olehnya itu ia disebut juga sebagai bapak konsep *pendidikan yang memanusiaikan manusia*.

Islam sangat peduli dengan profesionalisme. Karena itu pula, ketika Nabi Muhammad Saw. memberikan tugas kepada sahabat-sahabatnya, beliau sangat memerhatikan latar belakang dan kemampuan sahabat tersebut, sesuai dengan sabdanya dalam Hadist "*Sesungguhnya Allah sangat mencintai orang yang jika melakukan sesuatu pekerjaan dilakukan secara itqan/profesional (tepat, terarah, jelas dan tuntas)*". (HR. Thabrani, Marhum Sayyid Ahmad Al-Hasyimi, *Mukhtarul Ahaadis wa al-hukmu al-Muhammadiyah*).

Berdasarkan hadits tersebut Rasulullah saw telah mengingatkan kepada umat Islam atau memberikan gambaran kepada umat islam bahwa mendidik harus dilakukan dengan berdasar atas nilai-nilai kemanusiaan. Semua contoh yang telah ditunjukkan Nabi Muhammad saw dalam haditsnya merupakan acuan dan sumber yang dapat digunakan umat Islam dalam seluruh aktivitas kehidupan. Itulah sebabnya Nabi Muhammad saw. Menjadi seorang

pendidik yang sangat profesional. Nilai-nilai pendidikan yang ada dalam diri Nabi Muhammad saw menunjukkan bahwa beliau telah berhasil menjadi guru yang profesional. Beliau mampu berkomunikasi dengan setiap orang sesuai dengan kadar kesanggupan orang tersebut.

Sampai disini sudah dapat dipahami, bahwa pendidikan tidak hanya terfokus pada orang yang dididik tetapi juga untuk pendidik, kedua-duanya harus mengomsumsi pendidikan yang baik dan benar agar yang disalurkan dan yang tersalurkan nantinya adalah hal yang baik dan benar pula di lingkungan sekitarnya.

Sekarang ini, semakin berkembangnya zaman semakin modern pula kehidupan manusia. Tidak dipungkiri lagi ilmu pengetahuan semakin berkembang dan pendidikan juga tentunya harus mengalami perkembangan, makanya kita perlu memberikan inovasi baru dalam konsep pendidikan setiap detiknya seiring berkembangnya ilmu pengetahuan setiap detiknya pula.

Di dalam perkembangannya, teknologi memberikan perubahan yang sangat besar di berbagai bidang kehidupan termasuk dunia pendidikan. Seperti yang diketahui bahwa Pendidikan ialah suatu usaha yang dengan sengaja dipilih untuk mempengaruhi dan membantu anak yang bertujuan

untuk meningkatkan ilmu pengetahuan, jasmani dan akhlak sehingga secara perlahan bisa mengantarkan anak kepada tujuan dan cita-citanya yang paling tinggi. Agar memperoleh kehidupan yang bahagia dan apa yang dilakukannya dapat bermanfaat bagi dirinya sendiri, masyarakat, bangsa, negara dan agamanya”. Begitu pentingnya pendidikan bagi kehidupan untuk meningkatkan sumber daya manusia yang berkualitas. Setiap negara berlomba-lomba meningkatkan kualitas pendidikan khususnya di bidang teknologi dan informasi. Perbedaan antara negara maju dan berkembang tergantung seberapa besar penguasaan terhadap teknologi dan informasi. Bagaimana tidak, informasi merupakan hal utama dalam membangun negara menjadi lebih maju.

Di era globalisasi ini, teknologi berperan sangat penting karena merupakan modal utama didalam persaingan global. Perkembangan teknologi juga menjadikan komputer dan internet menjadi salah satu bagian yang tidak dapat dipisahkan. Sekolah harus menyiapkan para siswa dalam menghadapi perkembangan yang sangat cepat dan berusaha menyikapinya dengan baik.

Keberadaan teknologi banyak dikembangkan untuk pendidikan sebagai alat pembelajaran. Beberapa metode dan media digunakan pula agar pembelajaran jauh lebih

menyenangkan. Sebagai contoh *Augmented Reality (AR)*, merupakan teknologi baru yang dianggap sebagai perangkat pintar. Pemanfaatan AR digunakan salah satunya untuk mempelajari anatomi tubuh manusia. Seorang pelajar akan mendapatkan organ tubuh manusia dengan bentuk 3 dimensi, dengan hal ini pembelajaran akan lebih efektif dan interaktif.

Teknologi diharapkan mampu meningkatkan efektifitas proses pembelajaran antara murid dan guru, sebagai wadah pengembangan diri, kecepatan dan ketepatan dalam memperoleh informasi, serta dapat menciptakan pendidikan berkualitas untuk melahirkan SDM yang berkualitas.

Perkembangan teknologi yang pesat, seiring berjalannya waktu wilayah kota-kota kecil dan pedesaan juga mengalami hal tersebut. Pendidikan mereka juga mengalami perubahan dan perkembangan, salah satunya adalah media pembelajaran yang mereka gunakan dalam memperoleh ilmu pengetahuan sudah bisa dikoneksikan dengan computer, LCD dan yang paling mudah kita temukan di setiap daerah adalah *Gedget Android* atau dalam hal ini *Smartphone*.

Tidak dipungkiri juga dalam era perkembangan teknologi ini yang meskipun bermanfaat dan sangat membantu manusia, media yang mengalami perkembangan juga bisa memberikan dampak negatif pada manusia

terkhususnya pada regenerasi dalam dunia pendidikan dan tentunya semuanya tergantung pada individu yang mengfungsikan. *Gadget Android* atau *Smartphone*, yang merupakan salah satu benda hasil dari perkembangan teknologi setiap zaman dan media yang tidak asing lagi dimata kita mulai dari yang mudah sampai yang tua, dari yang anak-anak sampai dewasa semuanya sudah mengenal bahkan mengetahui cara penggunaan *Smartphone*. Sayangnya pada dewasa ini banyak regenerasi atau anak-anak bangsa tidak memahami kedua sisi dari benda atau media ini, mereka hanya tau cara menggunakannya tetapi tidak untuk memikirkan dampaknya. Sehingga, banyak dari kalangan anak-anak bangsa lebih menggunakan *Smartphone* kearah yang negatif ketimbang kearah yang positif. Tentunya hal inilah yang pasti perlu mereka pertimbangkan dan perhatikan bagi para pendidik yang mengaku terpelajar dan terdidik, agar dalam Dunia pendidikan tidak ambruk Oleh dampak negatif perkembangan teknologi yang seiring dengan berkembangnya zaman.

Menurut Rahma Istifadah, menjelaskan bahwa dampak negatif dari *handphone* diantaranya; (1) Anak menjadi malas belajar. (2) Konsentrasi belajar dan perkembangan anak

terganggu. (3) Sikap, perilaku dan mental anak terpengaruh. (4) Pemborosan (Putra & Wahyuni, 2021).

Artikel *Yayasan Bangun Kecerdasan Bangsa* juga telah merangkum beberapa dampak negatif *Smartphone* pada anak-anak atau peserta didik yang cara penggunaannya tidak didampingi oleh Orang Tua atau Guru. Rangkumannya antara lain; *Smartphone* dapat mengalihkan perhatian murid-murid saat proses belajar mengajar. Kadang mereka teralihkan perhatiannya dengan mengecek pesan teks, bermain games, atau hanya sekedar mengecek media sosial. Tidak jarang murid melewatkan beberapa pelajaran yang diberikan karena terlalu sibuk dengan *smartphone* mereka selain itu *Smartphone* dapat mengakibatkan daya tangkap otak dan daya ingat pada pelajar menurun. Hal ini disebabkan karena mereka cenderung mengandalkan *smartphone* untuk melakukan berbagai hal seperti merekam percakapan, menggunakan mesin pencari untuk setiap apa pun yang tidak mereka tahu. Otak tidak dilatih untuk berpikir jika mengandalkan *smartphone* secara terus menerus dalam proses belajar mereka dan tidak jarang hal ini menyebabkan daya tangkap mereka berkurang.

Mudahnya menggunakan *smartphone*, bisa membuka kesempatan bagi murid-murid untuk melakukan tindakan

kecurangan saat ujian, baik mencontek dengan mengakses internet atau berbagi jawaban dengan teman melalui media komunikasi. Tindakan mencontek bisa terjadi bagi murid-murid yang malas belajar akibat terlalu asik bermain dengan *smartphone* mereka dan membuat mereka malas untuk belajar sehingga penggunaan *smartphone* secara tidak tepat dapat menyebabkan prestasi akademik menurun karena mereka tidak dapat mengingat atau menangkap informasi yang diberikan saat proses belajar mengajar karena teralihkannya perhatiannya oleh *smartphone* mereka.

Kemudahan dalam mengakses internet melalui *smartphone* jika disalahgunakan, murid-murid bisa saja mengakses situs-situs yang tidak seharusnya diakses oleh para pelajar. Misalnya digunakan untuk mengakses pornografi dan tidak sedikit kasus pelajar yang melakukan perbuatan tidak senonoh akibat kecanduan pornografi yang dapat diakses dengan mudah melalui *smartphone* mereka.

Adapun cara menghindari dampak negatif *Smartphone* bagi anak-anak atau peserta didik, perlu pengawasan ketat yang dilakukan oleh Orang Tua dan Guru pada saat pengoprasian *Smartphone* yang dilakukan oleh anak. Bukan hanya pada anak, Orang Tua dan Guru juga wajib memiliki kesadaran diri akan dampak positif dan

dampak negatif dari media-media modern saat ini. Karena pada kenyataannya, tidak sedikit orang tua dan guru juga tidak memikirkan dampak negatif dari perkembangan teknologi itu sendiri.

Realita yang terjadi pada masyarakat yaitu mereka antusias nonton televisi daripada membaca. Keadaan ini semakin diperburuk dengan kurangnya perhatian orang tua dalam pembiasaan membaca pada anaknya. Semakin banyak kesibukan yang dimiliki oleh orang tua membuat anak semakin jauh dari buku, karena sudah tidak ada waktu untuk membimbing dan mengajari anak dalam membaca, misalnya lewat buku bergambar seri. Ironisnya ketika anak masuk di MI/SD, materi baku kurikulum membuat ruang gerak guru dalam berkreasi semakin terbatas karena hanya terpaku pada satu buku pegangan wajib saja (Sumaryanti Lilis, 2020)

Untuk menjaga perkembangan pengetahuan seorang anak, orang tua sebaiknya tidak ikut terlena dengan tayangan sinetron yang ada di televisi tapi juga meluangkan waktu untuk anaknya, Menyisihkan waktu untuk membantu anaknya dalam belajar serta mengajari dan mengawasi anaknya dalam penggunaan media di era perkembangan teknologi. Guru juga harus bertarung menggunkan kecerdasan dalam melakukan pendidikan, kecerdasan yang

dimaksud adalah kecerdasan dalam menentukan metode pendidikan, media dalam pendidikan dan model yang tepat untuk diterapkan dalam pendidikan.

Seperti yang di ketahui bahwa *Smartphone* sudah termasuk media yang kegunaannya penting dalam dunia pendidikan terutama di Sekolah, Guru harus mendampingi peserta didiknya dalam penggunaan media *Smartphone* baik itu pada saat melangsungkan proses pembelajaran terlebih lagi pada saat diluar proses pembelajaran.

Pada era sekarang ini dunia pendidikan terkhususnya di Sekolah SD/MI fasilitasnya sudah cukup dilengkapi oleh media yang modern, misalnya media berupa komputer, LCD dan *Smartphone*. Untuk menggunakan media di era perkembangan teknologi sekarang ini terkhususnya di sekolah dengan cara yang cerdas, penulis membuat suatu metode pembelajaran yang disebut dengan Metode pembelajaran *Comic Video* atau di singkat dengan kata *COVID* yang pastinya sesuai dengan prosedur dalam proses belajar mengajar dan untuk memperkenalkan kepada peserta didik penggunaan media dengan cara yang baik secara tidak langsung.

Comic Video (COVID) adalah Alur cerita yang dihubungkan dengan gambar dan dikolaborasikan dengan

tayangan slide dalam bentuk video untuk mempermudah memahami dan menarik perhatian penonton sekaligus pembaca. Tujuannya tentunya adalah untuk lebih mengefektifkan dan mengifisienkan pembelajaran serta meningkatkan minat baca peserta didik.

Kegiatan belajar bisa dikatakan efektif bila kegiatan belajar tersebut bisa mencapai tujuan yang ditentukan. Kegiatan belajar selalu berkaitan dengan penentuan tujuan belajar dan, tentu saja, persiapan/perencanaan dan pelaksanaan pencapaian tujuan tersebut (Herlina, 2019).

Semua elemen dalam Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* tentunya dikemas sesuai dengan materi pembelajaran serta mampu menarik perhatian atau menghibur peserta didik, karena peserta didik yang masih duduk dibangku SD/MI lebih dominan menggunakan imajinasinya ketimbang pemahaman secara langsung. Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)*, akan menjadi perantara sebagai penghibur sekaligus menstimulus pemahaman peserta didik.

Smith & Ragan (2003) menyatakan bahwa pembelajaran merupakan penyampaian informasi dan aktivitas-aktivitas yang memudahkan atau memfasilitasi peserta didik untuk pencapaian tujuan khusus belajar yang

diharapkan. Dan, dalam proses pembelajaran tersebut, belajar merupakan pusat atau sentralnya pengalaman dalam kelas bagi peserta didik dan guru baik di jenjang pendidikan dasar maupun menengah (Setyosari, 2014).

Oleh karena itu Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* tidak memberikan tekanan terhadap peserta didik untuk memahami sesuatu, akan tetapi lebih tepatnya akan mendorong peserta didik atau membuat peserta didik penasaran terhadap suatu pengetahuan sehingga berawal dari rasa keingin tahuan peserta didik akan menjadi sebuah pemahaman yang besar atau kesan yang sulit untuk dilupakan oleh peserta didik terhadap pengetahuan yang didapatkan.

Selain dari mengefektifkan dan mengifisienkan proses pembelajaran, Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* berpotensi dapat meningkatkan minat membaca peserta didik Kerena pengemasan Model yang menarik. Sedangkan menurut Astuti (2013. Hlm. 28) upaya meningkatkan dapat dilakukakan sebagai berikut: (a) motivasi orang tua dan guru (b) promosikan gerakan gemar membaca di lingkungan sekolah. (c) memberikan penghargaan untuk anak yang gemar membaca (e) pengemasan buku yang menarik (Elendiana Magdalena, 2020).

Dorongan orang tua tidak cukup untuk menstimulus peningkatan minat baca pada peserta didik karena tergantung juga pada kreativitas guru dalam membuat suasana kelas yang berkesan bagi peserta didik. Ada banyak cara untuk meningkatkan minat baca anak terkhususnya peserta didik, salah satunya adalah pengemasan buku yang menarik atau metode pembelajaran membaca yang menarik. Oleh karena itu, Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* dikemas dalam bentuk yang menarik untuk anak-anak bahkan orang dewasa sekalipun dan disajikan dengan alur cerita yang menghibur serta sesuai dengan pembelajaran yang ingin dicapai. Dengan alur cerita yang menghibur, gambar dan tulisan yang menarik tentunya akan meningkatkan minat baca peserta didik.

Denna Delawanti Chrisyarani, Dwi Agus Setiawan dan Theresa Christina Yoel dalam penelitiannya mengungkapkan penggunaan komik video dalam proses pembelajaran menjadi alternatif untuk meningkatkan minat baca peserta didik dalam proses pembelajaran. Gambar-gambar yang terkandung dengan bahasa yang mudah dipahami mampu menarik perhatian peserta didik (Chrisyarani et al., n.d.).

Berdasarkan latar belakang masalah yang dipaparkan, penulis akan melakukan penelitian dengan judul Efektivitas Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V MI Nurul Ilham Lembang Lohe, Kecamatan Tellulimpoe. Kemudian penulis akan menguraikan sedemikian rupa bagaimana cara meningkatkan minat baca khususnya Peserta Didik Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe dengan menggunakan Model pembelajaran *Comic Video (COVID)* melalui penelitian.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang akan dibahas dalam penulisan skripsi ini adalah apakah Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* efektif dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kecamatan Tellulimpoe?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penulisan skripsi ini adalah Memahami Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* sebagai tolak ukur penelitian dalam meningkatkan minat baca peserta didik.

D. Manfaat Penelitian

1. Secara teoritik, sebagai berikut :

Memberikan sumbangsi pemikiran dan ilmu pengetahuan yang berkaitan dengan metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)*, untuk memaksimalkan keefektifan proses belajar mengajar dan meningkatkan minat baca peserta didik. Serta menjadi referensi kedepannya yang melakukan penelitian mengenai metode Pembelajaran *Comic*.

2. Secara praktis, yaitu:

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam mengembangkan ilmu pengetahuan baru.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi salah satu sumber referensi pada saat melakukan penelitian yang sama.
- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan sebagai bahan untuk mengembangkan metode Pembelajaran *Comic*.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. KAJIAN PUSTAKA

1. Konsep Efektivitas

a. Pengertian efektivitas

Efektivitas berasal dari kata “efek” yang artinya hubungan sebab akibat, efektifitas dapat di pandang sebagai suatu sebab dari variable lain (Kharisma, n.d.)

Efektivitas pembelajaran adalah ukuran keberhasilan dari suatu proses interaksi antar siswa maupun antar siswa dengan guru dalam situasi edukatif untuk mencapai tujuan pembelajaran (Fathurrahman1, et al 2019)

Miarso (2004) mengatakan bahwa efektivitas pembelajaran merupakan salah satu standart mutu pendidikan dan sering kali diukur dengan tercapainya tujuan, atau dapat juga diartikan sebagai ketepatan dalam mengelola suatu situasi, *“doing the right things”*. Menurut Supardi (2013) pembelajaran efektif adalah kombinasi yang tersusun meliputi manusiawi, material, fasilitas, perlengkapan dan prosedur diarahkan untuk mengubah prilaku siswa kearah yang positif dan lebih baik sesuai dengan potensi dan perbedaan yang dimiliki

siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Hamalik (2001) menyatakan bahwa pembelajaran yang efektif adalah pembelajaran yang menyediakan kesempatan belajar sendiri atau melakukan aktivitas seluas-luasnya kepada siswa untuk belajar. Penyediaan kesempatan belajar sendiri dan beraktivitas seluas-luasnya diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami konsep yang sedang dipelajari (Rohmawati, n.d.)

Dari beberapa pendapat mengenai Efektivitas, dapat diketahui bahwa melaksanakan tujuan yang telah direncanakan sebelumnya dan dapat tercapai atau dengan kata lain, sasaran tercapai karena adanya proses disebut sebagai efektivitas. Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* dikatakan berhasil atau efektif ketika metode ini mampu menstimulus minat peserta didik untuk menikmati setiap bacaan yang di tampilkan pada pembelajaran.

b. Indikator efektivitas

Ada lima indikator pembelajaran efektif yaitu:

- 1) Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran
- 2) Proses komunikatif
- 3) Respon peserta didik

- 4) Aktivitas belajar
- 5) Hasil belajar (Bistari Basuni Yusuf, n.d.)

2. Pengertian Metode Pembelajaran *Comik Video* (COVID)

a. Metode Pembelajaran

Metode mengajar adalah cara setiap guru dalam melaksanakan pendidikan mengajar untuk dapat mencapai tujuan yang ingin dicapainya (Suriani, 2016). Para tokoh pendidikan juga tidak pernah melepaskan sorotannya mengenai masalah metode mengajar, salah satunya Abd Rahim Ghunaimah yang mengatakan bahwa “metode adalah cara-cara yang peraktis yang menyalurkan tujuan-tujuan dengan maksud pengajaran”.

Peran metode pembelajaran dibangku sekolah terkhususnya di SD/MI sangatlah penting, karena untuk memberikan pemahaman kepada peserta didik terhadap suatu pembelajaran tidak boleh ada unsur tekanan yang diberikan dalam diri peserta didik agar pelajaran yang diterima oleh peserta didik bisa terampaikan dengan baik. Dengan menggunakan metode pembelajaran, maka guru mampu memberikan pembelajaran yang efektif tanpa ada unsur tekanannya

terhadap peserta didik melainkan seorang guru hanya memberikan arahan kepada peserta didik.

b. Komik

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan Komik sebagai cerita bergambar yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Comic/Komik merupakan suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca.

Komik dapat didefinisikan sebagai suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca (Ainun, 2017)

Menurut Daryanto komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik (Andi, 2018)

Jadi, pada dasarnya komik terdiri dari gambar berupa kartun sebagai pemeran untuk menyampaikan suatu informasi. Dan, tidak sedikit potongan-potongan komik sudah didapatkan dalam buku paket sekolah peserta didik, salah satu tujuannya adalah untuk menyampaikan sebuah materi pembelajaran dengan cara yang menghibur.

c. Video

Video berasal dari kata latin artinya ‘saya lihat’ merupakan Teknologi Pengiriman Sinyal elektronik dari suatu Gambar bergerak. Suara dan bunyi ataupun Musik biasanya juga ditransisikan kedalam Video agar apapun yang ditayangkan dalam sebuah Video mudah dipahami dan dimengerti.

Sedangkan, Media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi pengetahuan untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran (M & Rizal, 2016)

Untuk menyesuaikan model pembelajaran dengan perkembangan teknologi di era sekarang, tentunya akan lebih tepat jika seorang guru

menggunakan model pembelajaran yang disajikan melalui video.

d. Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)*

Comik Video adalah Alur cerita yang dihubungkan dengan gambar dan dikolaborasikan dengan tayangan Slide dalam bentuk Video untuk mempermudah memahami dan menarik perhatian Penonton Sekaligus Pembaca.

Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas. Media komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran dua arah yaitu sebagai alat bantu mengajar dan sebagai media belajar yang dapat digunakan sendiri oleh peserta didik (Ainun, 2017).

Jadi, metode pembelajaran Comic Video atau disingkat dengan *COVID* adalah proses belajar mengajar yang dilakukan oleh Guru dengan menyajikan materi pembelajaran menggunakan cerita atau pembahasan yang bergambar dan dislide dalam bentuk Video untuk menstimulus atau merangsang

semangat, perhatian bahkan fokus peserta didik dalam proses pembelajaran.

4. Bentuk Metode Pembelajaran *Komik Video (COVID)*

Pada sejarahnya, Komik justru dimulai dengan bentuk strip yang sering ditemukan di beberapa majalah maupun koran dan buku. Dengan seiring berkembangnya zaman Komik Tidak hanya dibuat dalam bentuk Strip dan untuk tema komik tidak hanya menceritakan cerita lucu saja melainkan Aksi, Horor, Romansa, Kehidupan sampai Fiksi Ilmiah. Kemudian, komik dibuat dan dikemas dalam berbagai link dan Aplikasi di internet juga dikemas dalam Bentuk Video dan juga dijadikan sebagai Model belajar (Veronika, 2021).

Komik, dalam Bentuk Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* berupa cerita bergambar yang ditransisikan ke dalam Video. Didalam cerita bergambar atau komik itu ditransisikan lagi pembahasan yang dipoles menjadi sebuah cerita yang berkaitan dengan materi yang akan diajarkan oleh seorang Guru, gambar dalam Komik juga harus sesuai dengan cerita/pembahasan agar materi yang disampaikan oleh Guru dapat dengan mudah diketahui maksud dan arah pembahasan Materi oleh peserta didik. Dalam Metode

Pembelajaran *Comic Video (COVID)*, tidak hanya berupa Cerita dan Gambar yang bisa diprogramkan oleh Guru. Tapi juga bisa mengfungsikan porsi program Video yang Lainnya seperti suara, musik dan juga memberikan efek gerak yang menarik tergantung kreatifitas seorang Guru dan tentunya juga harus dikondisikan agar mudah diterima oleh Proporsional Kreatif peserta didik.

5. Proses Persiapan dan Penerapan Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)*

Proses persiapan Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)*, sangat praktis bagi para Guru ketika melihat perkembangan zaman yang sekarang ini. Fasilitas, bahan dan alat yang digunakan atau yang menjadi pendukung metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* sudah bisa ditemukan dalam keseharian seperti Android, Laptop dan LCD tentunya juga menyiapkan Bahan ajar seperti Materi Pembelajaran dan sejenisnya.

Adapun cara penerapannya seorang guru hanya memberikan dorongan dan Arahan terhadap peserta didik. Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)*, tidak jauh berbeda dengan Penerapan Metode Pembelajaran menggunakan Power Point dan atau Model Pembelajaran Picture And Picture. Kelebihan dari Metode

Pembelajaran *Comic Video (COVID)* adalah menstimulus perhatian Audiovisual peserta didik dan tidak hanya merangsang perhatian Visual Peserta didik, sehingga lebih berpotensi meningkatkan fokus dan pemahaman peserta didik terhadap suatu pembelajaran yang diberikan oleh Guru. Seorang Guru cukup mengarahkan kepada peserta didik untuk mengamati dan mencoba memberikan dorongan untuk meminta kepada peserta didik menjelaskan Pemahamannya terhadap Pembelajaran yang berlangsung dengan versi kehidupan sehari-hari dari Peserta didik. Dengan kata lain menggali potensi dan bakat yang ada dalam diri peserta didik, setelah itu Guru kemudian memberikan polesan terhadap potensi dan bakat yang dimiliki masing-masing peserta didik. Sebagaimana ucapan yang dilontarkan oleh Ki Hajar Dewantara dan sudah menjadi Semboyan yang selalu menempel di seragam Peserta Didik Tut Wuri Handayani yang berarti; Dari belakang, seorang Guru harus bisa memberikan dorongan dan arahan.

6. Minat Baca

a. Pengertian Minat Baca

Minat adalah keterkaitan atau kecenderungan pada sesuatu yang merupakan sebuah aspek psikologi.

Dalam kamus besar bahasa indonesia (KBBI), minat berarti kecenderungan hati yang tinggi terhadap sesuatu, diartikan pula sebagai gairah atau keinginan.

Sedangkan Baca menurut kamus besar bahasa indonesia (KBBI) adalah melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis (dengan melisankan atau hanya dalam hati).

Menurut siregar (2016). membaca merupakan sesuatu kegiatan atau aktivitas seseorang secara individu dalam melakukan kegiatan belajar secara Alami. Biasanya aktivitas seseorang dalam membaca dapat dilakukan melalui buku, pamflet, maupun sarana yang mampu atau bisa digunakakan untuk memberikan pengetahuan dan ilmu terhadap fenomena-fenomena secara Alami. Kehidupan manusia dan lingkungan sekitarnya secara langsung (Veronika, 2021)

Dari penjelasan Menurut Siregar di atas mengenai aktivitas membaca. Penulis memberikan kesimpulan bahwa membaca bukan hanya melalui selebaran seperti buku, pamflet, surat kabar dan koran. Tapi juga bisa melakukan aktivitas membaca secara alami seperti, membaca keadaan sekitar, membaca

lingkungan sekitar, membaca cuaca dan lain sebagainya. Meskipun begitu, perlu adanya perbandingan antara pembacaan melalui selebaran dengan pembacaan secara langsung atau alami untuk menyatukan pemahaman dan untuk pencapaian finishing Pemahaman para pembaca. Aktivitas membaca lebih berpotensi meningkatkan pemahaman seseorang terhadap sesuatu karena melalui proses belajar secara mandiri serta proses membaca tidak memiliki batasan untuk belajar.

Menurut Akriani, kebiasaan membaca yang baik harus dinilai sedini mungkin pada masa anak-anak, orang tua dan guru-guru terutama guru kelompok bermain, taman kanak-kanak, dan sekolah dasar kelas satu hingga kelas tiga, mempunyai peranan yang sangat menentukan dalam usaha-usaha pengembangan ini.

Secara sederhana, minat baca adalah potensi untuk membaca secara suka-rela. Kebiasaan membaca adalah kegiatan berintraksi dengan bahan bacaan sederhana secara teratur atau berulang. Minat baca akan menjadi kebiasaan membaca jika tersedia bahan bacaan yang sesuai untuk dibaca dan ada cukup waktu

untuk membaca, sesuai untuk dibaca maksudnya adalah pembaca tidak merasa bosan ketika membaca sebuah bacaan dan kebanyakan orang lebih suka membaca bacaan bergambar seperti komik daripada bacaan yang tidak bergambar. Oleh karena itu, penulis mencoba membuat dan akan mengesperimentkan sebuah metode pembelajaran untuk peserta didik yaitu Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* yang dimana metode pembelajaran ini berhubungan dengan komik dan tujuannya adalah untuk menarik minat baca peserta didik.

b. Faktor-Faktor yang Meningkatkan Minat Baca

Peningkatan minat baca tentunya harus ada beberapa hal atau yang menjadi faktor yang mampu memberikan stimulus atau perangsang terhadap diri seseorang. Menurut Kasiyun (2020). minat baca yang muncul dalam diri peserta didik dapat disebabkan Oleh beberapa Faktor dan Adapun Faktor rendahnya minat baca peserta didik antara lain, faktor pembawaan atau bakat yang diturunkan orang tua kepada anaknya secara Genetik, faktor jenis kelamin dalam perbedaan jenis kelamin perempuan dan laki-laki memiliki daya tarik atau kesukaan terhadap minat yang berbeda-beda.

Kemudian faktor dalam Tingkat pendidikan seseorang, faktor kesehatan, faktor lingkungan sekolah dan faktor lingkungan dalam keluarga. Lingkungan keluarga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan diri seorang anak. Jika dalam keluarga memiliki kebiasaan dalam membaca maka akan berdampak terhadap minat baca anak tersebut (Veronika, 2021).

Faktor kesehatan adalah hal yang paling nomor satu dalam kehidupan dan berpengaruh dalam berbagai hal, salah satunya adalah dalam menempuh dunia pendidikan, dalam hal ini kesehatan organ dan yang paling utama adalah kesehatan kesadaran serta akal sangat diperlukan. Misalnya dalam Meningkatkan minat baca adalah salah satu aktivitas yang membutuhkan kesehatan kesadaran dan akal.

Selanjutnya faktor lingkungan seseorang yang perlu diperhatikan, karena lingkungan sangat mempengaruhi perkembangan psikologi seseorang. Dewasa ini Lingkungan sekolah paling umum digunakan untuk meningkatkan minat baca. Faktor lingkungan dalam keluarga juga merupakan lingkungan yang paling dekat dengan diri seorang anak. Jika dalam keluarga memiliki

kebiasaan dalam membaca maka akan berdampak terhadap minat baca anak tersebut.

Dunia pendidikan terkhususnya di Sekolah, ada beberapa cara yang kemudian menjadi salah satu faktor untuk meningkatkan minat baca peserta didik salah satunya adalah dengan membuat model pembelajaran semenarik mungkin. Misalnya, model pembelajaran *power point, picture and picture* dsb.

Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* juga merupakan salah satu cara untuk meningkatkan minat baca disekolah yang ditawarkan untuk peserta didik, tentunya Metode pembelajaran ini memiliki keunggulan tersendiri dari Metode pembelajaran lainnya dan atau bahkan serupanya. Metode pembelajaran *COVID* tidak memberikan tekanan terhadap peserta didik untuk memahami sesuatu, akan tetapi lebih tepatnya akan mendorong peserta didik atau membuat peserta didik penasaran terhadap suatu pengetahuan sehingga berawal dari rasa keingin tahuan peserta didik itu akan menjadi sebuah pemahaman yang besar atau kesan yang sulit untuk dilupakan oleh peserta didik terhadap pengetahuan yang didapatkan.

c. Indikator minat baca

Adapun indikator minat baca yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Kesenangan membaca
- 2) Kesadaran akan manfaat dari bacaan
- 3) Frekuensi membaca
- 4) Kuantitas sumber baca (Arinda Sari, 2018)

B. Hasil Penelitian yang Relevan

Salah satu fungsi penyajian penelitian terkait adalah untuk membedakan satu penelitian dengan penelitian lainnya. Hal ini dimaksudkan untuk mempertimbangkan kredibilitas penelitian dan untuk menghindari unsur duplikat, terutama plagiarisme. Ada beberapa penelitian relevan yang penulis yakini dengan apa yang mereka lakukan berdasarkan hasil penelitian sebelumnya.

1. Komik literasi (komik pendidikan dari Pendidikan.id) merupakan sebuah metode pembelajaran terbaru untuk meningkatkan minat baca anak-anak indonesia, sehingga dapat mendukung terwujudnya Gerakan Literasi Sekolah (GLS). Ini merupakan Website resmi komik literasi yang dibuat atau inisiatif dari pegiat literasi dan diapresiasi oleh Presiden Jokowi, bertujuan untuk

mempersiapkan komik-komik literasi yang bisa diunduh atau didapatkan secara GRATIS bagi anak-anak Indonesia. Persamaannya yaitu Website ini menjadi salah satu model pembelajaran untuk peserta didik dengan cara yang menghibur dan menarik untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Bedanya dengan penelitian yang penulis lakukan ialah penulis menggunakan Komik dalam bentuk Video bukan dalam bentuk Website.

2. Nur Zakina, 2022. *Keefektifan Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Inpres Bontoala 1 Kabupaten Gowa* (Nur, 2022). Penelitian ini berupa skripsi yang dituliskan untuk memenuhi gelar sarjana pendidikan pada program studi pendidikan guru sekolah dasar Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Makassar. Penelitian ini mengulas tentang bagaimana keefektifan penggunaan media komik terhadap minat membaca siswa kelas IV SD Inpres Bontoala 1 Kabupaten Gowa. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa dengan penggunaan media komik maka minat membaca siswa pada lokasi penelitian dikatakan

efektif. Adapun yang membedakannya dengan penelitian yang penulis lakukan ialah menggunakan komik sebagai model pembelajaran, bukan komik sebagai media pembelajaran.

3. Nurasiah Hasanah, *Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul* (Hasanah, 2020)). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa Sekolah Pagesangan. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif-fenomenologis. Pengumpulan data menggunakan wawancara tidak terstruktur dan observasi secara langsung dengan subjek dua partisipan. Hasil wawancara pada partisipan didapatkan informasi tentang berbagai perasaan, persepsi, pengalaman dan pengetahuan tentang media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca, media komik sangat berpengaruh dalam meningkatkan keterampilan membaca karena gambar yang menarik dan mudah dipahami oleh siswa. Hasil

penelitian diharapkan bisa menjadi acuan untuk bahan ajar bagi sekolah formal maupun non formal.

4. Nanda Riskilah, *Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019* (Riskilah Nanda, 2019). Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada siklus I sebesar 71,8% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 4% menjadi 75,8%. Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 70%, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 4% menjadi 74%. Minat dan hasil belajar pada siklus I dan siklus II telah mengalami peningkatan dan telah mencapai indikator keberhasilan yang penulis tetapkan yaitu 70% dan 27 peserta didik. Selanjutnya dapat disimpulkan bahwa penggunaan media ataupun model pembelajaran komik dapat meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik.
5. Cut Ramuna, *Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas III MIN 3 Aceh Besar* (RAMUNA, 2019). Hasil

penelitian yang diperoleh adalah aktifitas guru pada siklus I diperoleh 72,5% dan pada siklus II meningkat menjadi 93,25%. Aktivitas siswa pada siklus I diperoleh 70% dan pada siklus II meningkat menjadi 92,5%. Respon siswa terhadap minat membaca sebelum menggunakan media komik adalah 53% dan setelah menggunakan media komik pada siklus I diperoleh 70% dan pada siklus II respon siswa terhadap minat membaca meningkat menjadi 92%. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa dengan menggunakan media komik untuk meningkatkan minat membaca dapat menarik hati siswa untuk lebih mencintai kegiatan membaca dan memperoleh hasil yang meningkat.

C. Hipotesis

Hipotesis merupakan penjelasan sementara gejala-gejala, tingkah laku atau suatu kejadian tertentu yang sudah terjadi atau yang mau terjadi (M. Sidik Priadana, 2021).

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

- H_a : Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik di Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.
- H_o : Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* tidak efektif dalam meningkatkan minat baca peserta didik di Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian Eksperimen (Harisah et al., n.d.). Penelitian kuantitatif merupakan pendekatan penelitian terhadap data yang diperoleh serta pemaparan hasilnya. Karena berlandaskan ideologi positivis, maka metode ini disebut metode positivistik, dengan pengambilan sampel dilakukan secara tidak acak, dan data dikumpulkan dengan menggunakan instrumen penelitian (Sugiyono, 2018).

Metode dalam penelitian ini adalah *pre-experimen designs*. Metode ini dirancang oleh peneliti yang meliputi hanya satu kelompok atau kelas yang diberikan pra dan pasca uji.

2. Desain Penelitian

Eksperimen yang akan dilakukan menggunakan desain penelitian *one group pretest-posttest*. *One-group pretest-posttest* merupakan desain penelitian dimana terdapat test sebelum diberikan perlakuan dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui secara akurat (Sugiyono, 2014). Dalam desain ini, tes pertama akan dilakukan tanpa menggunakan metode bermain teka-

teki silang dan tes kedua akan diberikan metode bermain teka-teki silang untuk mengetahui perbedaan motivasi belajar peserta didik. Adapun rancangan eksperimen dalam penelitian ini ditunjukkan dalam tabel 1.1 di bawah

Tabel 1.1 Desain *One Group Pre-Test Post-Test*

<i>Pre-Test</i>	Perlakuan (X)	<i>Post-Test</i>
T	X	T
1		2

Keterangan:

T1: nilai pretest (sebelum dilakukan perlakuan)

T2: nilai posttest (setelah dilakukan perlakuan)

X: penerapan perlakuan berupa metode Covid

Dalam penelitian ini, penulis memberikan pembelajaran tanpa menggunakan metode *COVID* terlebih dahulu (pra) kemudian selanjutnya dilakukan perlakuan (pasca) untuk mengetahui efektivitas metode pembelajaran *COVID* terhadap peningkatan minat baca pada peserta didik kelas V MI Nurul Irham Lemba Lohe.

B. Definisi Variabel

Variabel berasal dari bahasa Inggris *variable* dengan arti: “ubahan”, “faktor tak tetap”, atau “gejala yang dapat diubahubah”. Istilah variabel dapat diartikan bermacam-macam. Menurut Sugiyono variabel penelitian pada dasarnya adalah suatu hal yang berbentuk apa saja yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari sehingga diperoleh informasi tentang hal tersebut, kemudian ditarik kesimpulannya (Ulfa, n.d.).

Penulis menggunakan dua variabel dalam penelitian ini, yaitu Variabel bebas (*independent variable*) dan variabel terikat (*dependent variable*). Berikut penjelasannya:

1. Variabel independen, sering disebut juga sebagai variabel bebas, variabel yang mempengaruhi (Ulfa, n.d.). Variabel X dalam penelitian penulis adalah metode pembelajaran *Comic Video (COVID)*. Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* adalah suatu cara atau teknik yang digunakan seorang guru dalam mengajar untuk menstimulus respon peserta didiknya dalam mempelajari sebuah pelajaran yang diberikan.
2. Variabel dependen (variabel terikat) adalah variabel yang secara struktur berpikir keilmuan menjadi variabel yang disebabkan oleh adanya perubahan variabel lainnya (Ulfa,

n.d.). Variabel Y dalam penelitian penulis adalah Minat Baca peserta didik. Minat baca peserta didik merupakan kemampuan, kemauan, hasrat dan keinginan peserta didik dalam mempelajari, memahami dan membaca sebuah tulisan.

C. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat penelitian ini berlokasi di Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.
2. Waktu penelitian ini dimulai satu bulan setelah ujian proposal tepatnya pada bulan Juni.

D. Populasi Dan Sampel

1. Populasi

Populasi adalah keseluruhan objek penelitian yang dapat terdiri dari makhluk hidup, benda, gejala, nilai tes, atau peristiwa sebagai sumber data yang mewakili karakteristik tertentu dalam suatu penelitian (Sinaga, 2014).

Pada penelitian ini penulis mengambil populasi Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kecamatan Tellulimpoe. Dimana terdiri dari 115 peserta didik.

Tabel 3.1

Populasi Kelas V MI Nurul Irham Lembang
Lohe Kec. Tellulimpoe

No.	Kelas	Laki-laki	Perempuan	Jumlah
1.	I	13	11	24
2.	II	9	5	14
3.	III	10	11	21
4.	IV	10	8	18
5.	V	7	13	20
6.	VI	12	6	18
Total		61	54	115

*Sumber Data Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe
Kec. Tellulimpoe.*

2. Sampel

Sampel adalah sebagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki populasi. (Sinaga, 2014). Jadi bisa ditarik kesimpulan sampel adalah sebagian data yang merupakan objek dari populasi yang diambil.

Teknik pengambilan sampling yang di gunakan oleh penulis adalah *Probabiliti Sampling* dimana setiap unsur atau elemen sampling diberi kesempatan yang sama dan persis sama untuk diikutkan/dipilih dalam sample

(Sinaga, 2014). Adapun jumlah populasi adalah 20 peserta didik dan sampel yang digunakan penulis dalam penelitian ini berjumlah 20 peserta didik Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec Tellulimpoe.

Tabel 3.2

Sampel Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe
Kec. Tellulimpoe.

No	Jenis Kelamin Peserta Didik Kelas V	Jumlah Peserta Didik
1	Laki-Laki	7 Siswa
2	Perempuan	13 Siswi
Jumlah		20

*Sumber Data Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe
Kec. Tellulimpoe*

E. Teknik Pengumpulan Data

Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan dalam rencana penelitian ini berupa :

1. Kuesioner/Angket

Kuesioner disebut pula angket atau *self administrated questioner* adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengirimkan suatu daftar pertanyaan kepada responden untuk diisi (Sidik, 2021). Adapun

angket yang disediakan oleh penulis berupa pertanyaan, sejauh mana keberhasilan atau efektivitas Metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* untuk meningkatkan minat baca peserta didik Kelas V MI Nurul Irham Lebang Lohe Kec. Tellulimpoe.

2. Dokumentasi

Penggunaan dokumentasi dilakukan untuk mengumpulkan data dari sumber dokumen dan rekaman. Dokumentasi digunakan dengan alasan karena sumber ini selalu tersedia dan murah, kaya secara kontekstual, relevan serta mendasar dalam konteksnya (Sidik, 2021).

F. Instrumen Penelitian

1. Lembar Angket

Penelitian yang dilakukan penulis menggunakan angket, dimana responden tinggal memilih jawaban yang telah disediakan. Kuesioner adalah tehnik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara menyusun daftar pertanyaan yang rinci, lengkap dan responden menjawab sendiri pertanyaan-pertanyaan tersebut. Kuesioner yang digunakan kepada responden dalam bentuk dokumen berbasis kertas, berisi pernyataan yang berkaitan dengan pelaksanaan metode pembelajaran *COVID*.

2. Dokumentasi

Kata ‘dokumen’ berasal dari bahasa latin yaitu *docere*, yang berarti mengajar. Pengertian kata ‘dokumen’ ini menurut Louis Gottschalk (1986; 38) seringkali digunakan para ahli dalam dua pengertian. Pertama, sumber tertulis bagi informasi sejarah sebagai kebalikan dari kesaksian lisan, artefak, peninggalan-peninggalan terlukis, dan petilasan-petilasan arkeologis. Pengertian kedua diperuntukkan bagi surat-surat resmi dan surat-surat negara seperti surat-surat perjanjian, undang-undang, hibah, konsensi, dan lainnya. Gottschalk juga menyatakan bahwa dokumen (dokumentasi) dalam pengertian yang lebih luas berupa setiap proses pembuktian yang didasarkan atas jenis sumber apapun, baik yang bersifat tulisan, lisan, gambaran, atau arkeologis (Nilamsari, 2014). Pada teknik ini dokumentasi peneliti mengumpulkan data dalam gambar, catatan penting yang mendukung penelitian.

G. Validasi Instrumen

1. Uji Validitas

Validitas merupakan kebijakan evaluatif yang terintegrasi tentang sejauhmana fakta empiris dan alasan teoretis mendukung kecukupan dan kesesuaian inferensi

dan tindakan berdasarkan skor tes atau skor suatu instrumen (Retnawati et al., 2000).

2. Uji Reliabilitas

Reliabilitas berasal dari kata *reliability* berarti sejauh mana hasil suatu pengukuran dapat dipercaya. Suatu hasil pengukuran dapat dipercaya apabila dalam beberapa kali pelaksanaan pengukuran terhadap kelompok subyek yang sama, diperoleh hasil pengukuran yang relatif sama, selama aspek yang diukur dalam diri subyek memang belum berubah (Matondang, 2009). Adapun reliabilitas yang akan diuji oleh penulis adalah sejauh mana hasil peningkatan minat baca peserta didik Kelas V MI Nurul Irfah Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.

H. Teknik Analisis Data

Penelitian kuantitatif, menggunakan teknik analisis data yang menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan dengan menggunakan metode statistik yang tersedia. Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu dengan menggunakan bantuan SPSS 25 statistics 25 sebagai berikut:

1. Uji Normalitas

Uji normalitas merupakan suatu prosedur yang digunakan untuk mengetahui apakah data berasal dari populasi yang terdistribusi normal atau tidak.

Menurut Murwani dasar pengambilan keputusan adalah jika nilai $L_{Hitung} > L_{Tabel}$ maka H_0 diterima.

Hipotesis statistik yang digunakan:

H_0 : Sampel berdistribusi Normal

H_1 : Sampel data tidak berdistribusi normal

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok atau beberapa kelompok yang berbeda subjeknya atau sumber datanya.

3. Uji Hipotesis

Teknik yang digunakan yaitu regresi linear sederhana untuk memperoleh model hubungan antara variabel bebas (*independent*) (X) dengan suatu variabel terikat (*dependent*) (Y)

Formulasi umum :

$$Y = a + Bx$$

Dimana :

Y = Variabel terikat (*dependent*)

a = Kostanta

b = Koefisien regresi variabel bebas

X = Variable bebas (independent)

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Sebelum didirikan Madrasah Ibtidaiyah Nurul Irham Lembang Lohe pada tahun 1976 sebelumnya kelasnya jauh dari SD Negeri 50 Ere Bulu Kec. Tellulimpoe pada tahun 1975. Yang dikepalai oleh H. Ibrahim BM dengan beberapa gururnya. Berkat ketekunan beliau dalam membina lembaga pendidikan ini, tanpa mengharapkan imbalan dari masyarakat, akhirnya akhirnya masyarakat menaruh simpati sekaligus memberikan dukungan materil dan oral, terhadap kegiatan Lembaga pendidikan ini. Dengan itulah timbul inisiatif mendirikan lembaga Pendidikan Formal yang bernaun di Kementrian Agama bernama Madrasah Ibtidaiyah Nurul Irham Mannanti di Kecamatan Tellulimpoe khususnya di Desa Lembang Lohe.

Madrasah Ibtidaiyah Nurul Irham Lembang Lohe, didirikan oleh H. Ibrahim, Gella Sulun, Sappe. BMI dan Petta Mappi pada tanggal 1 Januari 1976 dengan jumlah siswa 65 orang dengan dua tingkatan yaitu kelas I dan kelas II.

PROFIL SEKOLAH

1. Identitas Sekolah

Nama Sekolah : MI Nurul Irham Lembang Lohe

Nomor Pokok Sekolah Nasional : 112191208002

Status Sekolah : Swasta

Akreditasi : B

Alamat Sekolah : Jl. Bonto Heru Desa
Lembang Lohe

Kecamatan : Tellulimpoe

Kabupaten : Sinjai

Provinsi : Sulawesi Selatan

Status Kepemilikan Tanah: Milik Lembaga

Status Bangunan : Milik Sendiri

Luas Bangunan : 513 M²

2. Visi Dan Misi Sekolah MI Nurul Irham Lembang Lohe

a. Visi Sekolah

“Terwujudnya Peserta Didik yang beriman dan bertakwa, trampil, mandiri, berprestasi dan berwawasan global.”

b. Misi Sekolah

1. Menanamkan keimanan dan ketakwaan melalui pengamalan ajaran agama.
2. Mengoptimalkan proses pembelajaran dan bimbingan.

3. Mengembangkan bidang Ilmu Pengetahuan dan Teknologi berdasarkan minat, bakat, dan potensi peserta didik.
4. Membina kemandirian Peserta Didik melalui kegiatan pembiasaan, yang terencana dan berkesinambungan.
5. Menjalin kerjasama yang harmonis antar Warga Madrasah dan Lembaga lain yang terikat.

B. Hasil dan Pembahasan Penelitian

1. Hasil Penelitian

a. Karakteristik

Dalam penelitian ini, responden yang di gunakan sebagai sampel adalah peserta didik MI Nurul Irham Lembang Lohe. Responden yang digunakan sebagai objek penelitian sebanyak 20 orang peserta didik. Berdasarkan data dari responden yang berjumlah 20 orang, melalui daftar pertanyaan dan pernyataan di dapatkan kondisi responden tentang jenis kelamin,usia dan tingkat minat baca. Pengolongan yang dilakukan kepada para reponden dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui secara jelas dan akurat mengenai gambaran responden tersebut sebagai objek yang diteliti dalam peneliitian ini.

Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan di peroleh data tentang responden, dapat dilihat dari tabel sebagai berikut:

Tabel 4.1
Data Responden

NIS	Nama Siswa	Kelas
3123504723	Nur Asyila	V
3129524276	Nur Annas Wani	V
3120918055	Syahira	V
3111478149	Dewi Puspita Sari	V
3120594913	Nur Awaliya Sahasti	V
3122158450	Suriani	V
3115691955	Irmawati	V
0116665516	Nurlela	V
3124296708	Rahayu	V
103506895	A. Tenri	V
3122329487	Nanda Aulia	V
3122368962	Nurul	V
3116594222	Nur Sheza	V
3110886717	Suhaeri	V
3116532945	Khairul Rijal	V
3121595335	Fais	V

3124610015	Kasman	V
31236089779	Muh. Farhan	V
3121314993	Muh. Rezki	V
3110282489	Alif Alhabsi	V

Sumber: Identitas Responden

2. Prosedur Eksperimen

Langkah-langkah penelitian sebagai berikut:

b. Kegiatan Persiapan

Kegiatan yang dilakukan pada tahap persiapan penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Menentukan materi yang dapat dikolaborasikan dengan metode pembelajaran *Comic Video (COVID)*. Maka diputuskan bahwa materi untuk penelitian adalah pada tema 1 subtema 1 pembelajaran 5 kelas V.
- 2) Membuat metode pembelajaran *Comic Video (COVID)*
- 3) Membuat instrument penelitian berupa angket
- 4) Melakukan Uji validasi dan reliabilitas terhadap instrument.
- 5) Merevisi kembali instrument

- 6) Mempersiapkan surat izin penelitian
 - 7) Menentukan subjek penelitian.
- b. Kegiatan Pelaksanaan

Pelaksanaan penelitian dilakukan pada tanggal 24 Juli 2023 pukul 09:49 - selesai di kelas V dengan rincian kegiatan sebagai berikut:

- 1) Peneliti membagi dan menggunakan dua hari proses penelitian.
- 2) Melakukan proses pembelajaran tentang materi tema 1 subtema 1 pembelajaran 5 Organ Gerak Hewan
- 3) Peneliti meminta kepada seluruh peserta didik kelas V untuk membaca setiap kali terdapat bacaan pada materi.
- 4) Hari pertama proses pembelajaran, Peneliti mengajar tanpa menggunakan metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* untuk melihat secara langsung tingakat minat baca peserta didik.
- 5) Pada Hari kedua proses pembelajaran, Peneliti mulai melakukan proses pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* sampai

akhir proses belajar mengajar untuk menganalisis perbandingan tingkat minat baca peserta didik antara tidak menggunakan model pembelajaran dengan menggunakan metode pembelajaran *Comic Video (COVID)*.

- 6) Selanjutnya dilakukan kegiatan *post test* berupa pemberian angket sesudah pelaksanaan proses pembelajaran untuk mengetahui tanggapan peserta didik terhadap penerapan metode pembelajaran *Comic Video (COVID)*.
- c. Kegiatan Evaluasi
- 1) Pengumpulan data
 - 2) Pengolahan data hasil penelitian
 - 3) Menganalisis dan membahas hasil temuan penelitian
 - 4) Menarik kesimpulan penelitian.

Tabel 4.2
Data Hasil Eksperimental Terhadap Minat Baca

No	Nama Siswa	Pretest	Postest
1	Nur Asyila	66	72
2	Nur Annas Wani	58	62
3	Syahira	68	75
4	Dewi Puspita Sari	66	73
5	Nur Awaliya Sahasti	43	52
6	Suriani	57	63
7	Irmawati	69	74
8	Nurlela	65	73
9	Rahayu	64	70
10	A. Tenri	59	65
11	Nanda Aulia	66	74
12	Nurul	49	53
13	Nur Sheza	65	71
14	Suhaeri	68	75
15	Khairul Rijal	48	55
16	Fais	67	75
17	Kasman	51	57
18	Muh. Farhan	60	67
19	Muh. Rezki	59	70
20	Alif Alhabsi	63	72

Sumber: Hasil Angket Peserta Didik

3. Uji Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas ini merupakan suatu ukuran tingkat keandalan atau keabsahan suatu alat ukur. dengan membandingkan nilai *Pearson Correlation* dengan nilai r tabel (Sig. 0, 05) dengan kriteria jika *Pearson Correlation* $>$ r tabel (Sig. 0, 05) dan bernilai signifikan 5% maka data tersebut dapat dikatakan valid, begitupun sebaliknya jika *Pearson Correlation* $<$ r tabel (Sig. 0, 05) maka data dikatakan tidak valid. Hasil uji validitas dapat dilihat dalam tabel sebagai berikut:

Table 4.3

Hasil Uji Validitas *Independent (X)*

No Item Kuesioner	Pearson Correlation	r_{tabel} (Sig. 0.05)	Keterangan
K1	0.558	0,443	Valid
K2	0.515	0,443	Valid
K3	0.490	0,443	Valid
K4	0.459	0,443	Valid
K5	0.746	0,443	Valid

K6	0.528	0,443	Valid
K7	0.671	0,443	Valid
K8	0.605	0,443	Valid
K9	0.507	0,443	Valid
K10	0.775	0,443	Valid
K11	0.608	0,443	Valid
K12	0.576	0,443	Valid
K13	0.901	0,443	Valid
K14	0.521	0,443	Valid
K15	0.730	0,443	Valid
K16	0.581	0,443	Valid
K17	0.473	0,443	Valid

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Dari table Hasil Uji Validalitas *Independent (X)* diatas dapat diketahui, sebuah item dinyatakan valid jika hasil hitung *pearson correlation* > r_{tabel} (Sig. 0.05). Untuk menentukan nilai r_{tabel} (Sig. 0.05) dapat dilihat pada tabel r dengan jumlah data (N) = 20. Berdasarkan tabel r pada signifikansi 5% diketahui r_{tabel} sebesar 1,000. Sehingga, item setiap skala Model pembelajaran

Comic Video (COVID) yang terdiri dari 17 item pernyataan dan pertanyaan dinyatakan valid.

Table 4.4
Hasil Uji Validalitas *Dependent (Y)*

No Item Kuesioner	Pearson Correlation	r_{tabel} (Sig. 0.05)	Keterangan
K1	0.516	0,443	Valid
K2	0.513	0,443	Valid
K3	0.509	0,443	Valid
K4	0.727	0,443	Valid
K5	0.643	0,443	Valid
K6	0.501	0,443	Valid
K7	0.597	0,443	Valid
K8	0.637	0,443	Valid
K9	0.465	0,443	Valid
K10	0.749	0,443	Valid
K11	0.474	0,443	Valid
K12	0.589	0,443	Valid
K13	0.868	0,443	Valid
K14	0.451	0,443	Valid
K15	0.505	0,443	Valid
K16	0.504	0,443	Valid
K17	0.473	0,443	Valid
K18	0.608	0,443	Valid
K19	0.557	0,443	Valid

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Dari table Hasil Uji Validalitas *Dependent* (*Y*) diatas dapat diketahui, sebuah item dinyatakan valid jika hasil hitung *pearson correlation* $> r_{\text{tabel}}$ (Sig. 0.05). Untuk menentukan nilai r_{tabel} (Sig. 0.05) dapat dilihat pada tabel r dengan jumlah data (N) = 20. Berdasarkan tabel r pada signifikansi 5% diketahu r_{tabel} sebesar 0,443. Sehingga, item setiap skala Model pembelajaran *Comic Video (COVID)* yang terdiri dari 19 item pernyataan dan pertanyaan dinyatakan valid.

b. Uji Realibilitas

Uji realibilitas instrument dapat dilihat dari besarnya *Cronbach Alpha* pada masing-masing variabel. Uji ini dilakukan untuk mengetahui konsistensi interitem atau menguji kekonsistenan responden dalam merespon seluruh item. Dikatakan reliable jika memiliki *Cronbach Alpha* lebih dari 0,06. Hasil uji reliabilitas dapat dilihat pada tabe berikut:

Tabel 4.5
Hasil Uji Reabilitas Pretest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.880	17

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa masing-masing variabel memiliki *Cronbach Alpha* $0,880 > 0,60$. Dengan demikian variabel Uji Reabilitas Instrumen (X) dinyatakan reliable.

Tabel 4.6
Hasil Uji Reabilitas Postest

Reliability Statistics	
Cronbach's Alpha	N of Items
.879	19

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas dijelaskan bahwa masing-masing variabel memiliki *Cronbach Alpha* $0,879 > 0,60$. Dengan demikian

variabel Uji Reabilitas Instrumen (Y) dinyatakan reliable.

4. Teknik Analisis Data

a. Uji normalitas

Uji normalitas data dilakukan untuk mengetahui apakah data yang dianalisis terdistribusi normal atau tidak. Uji ini menggunakan *one sample kolmogrov-smirnov* dengan Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas Jika nilai signifikansi $>0,05$ maka data tersebut berdistribusi normal, sebaliknya jika $< 0,05$ maka data tersebut tidak berdistribusi normal.

Tabel 4.7

Hasil uji normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	.0000000
	Std. Deviation	1.69378492
Most Extreme Differences	Absolute	.151
	Positive	.147
	Negative	-.151
Test Statistic		.151
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Berdasarkan tabel hasil uji normalitas diketahui nilai signifikansi $0.200 > 0.05$, maka dapat disimpulkan bahwa nilai residual berdistribusi Normal dan layak untuk diuji.

b. Uji Homogenitas

Uji homogenitas digunakan untuk menguji perbedaan antara dua kelompok atau beberapa kelompok yang berbeda subjeknya atau sumber datanya. Kriteria pengujian yang diambil berdasarkan nilai probabilitas, jika probabilitas ($\text{sig} > 0,05$), maka data memiliki varian yang sama atau homogeny dan jika probabilitas ($\text{sig} < 0,05$) maka memiliki varian yang tidak sama atau homogen. Berikut ini adalah tabel hasil uji homogenitas dari media COVID terhadap minat baca

Tabel 4.8
Hasil Uji Homogenitas

ANOVA					
Kode					
	Sum of Squares	Df	Mean Square	F	Sig.
Between Groups	7.833	24	.326	2.260	.053
Within Groups	2.167	15	.144		
Total	10.000	39			

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Tabel di atas menunjukkan nilai signifikansi $0.053 > 0.05$ yang artinya data tersebut berasal dari varian yang sama (homogen) dimana kelas V merupakan objek penelitian.

c. Uji Hipotesis

Dalam penelitian ini, sampel penelitian berjumlah 20 orang maka pengujian hipotesis yang digunakan adalah uji t-test untuk data berdistribusi normal. Adapun ketentuan uji parametrik adalah jika nilai *sig.* (2-tailed) $> 0,05$ maka tidak terdapat perbedaan yang signifikan. Sedangkan jika nilai *sig.* (2-tailed) $< 0,05$ maka terdapat perbedaan yang signifikan.

Tabel 4.9
Hasil Output Nilai Statistik Data
Menggunakan Uji Paired Sample T-
Test (T)

Paired Samples Statistics					
		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Covid	60,55	20	7,557	1,690
	Minat baca	67,40	20	7,789	1,742

Sumber: Hasil analisis SPSS 25

Tabel 4.10
Hasil Output Nilai Korelasi Antar Dua Data
Berpasangan Menggunakan Uji
Paired Sample T-Test (T)

Paired Samples Correlations				
		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Covid & Minat baca	20	.976	.000

Tabel 4.11
Hasil Output Pengujian Hipotesis Menggunakan Uji
Paired Sample T-Test (T)

Paired Samples Test									
		Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
					Lower	Upper			
Pair 1	Covid - Minat baca	6,850	1,694	0,379	7,643	6,057	18,079	19	0,000

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Hasil perhitungan uji hipotesis dengan uji paired sample-test memperoleh hasil output yang terdiri dari deskripsi hasil model pembelajaran *comic video (COVID)* dan tingkat

minat baca peserta didik, perhitungan korelasi (Hubungan) antara data variable dan hasil perhitungan uji hipotesis. Pada output deskripsi hasil dari peserta didik yang terlihat bahwa nilai rata-rata kuesioner model pembelajaran *comic video (COVID)* adalah 60,55 sedangkan nilai rata-rata minat baca peserta didik adalah 67,40.

Pada tabel diatas diperoleh nilai korelasi antara variable metode pembelajaran *comic video (COVID)* dan variable minat baca peserta didik yang berjumlah 20 orang, yaitu 0,976 dengan signifikansi 0,000. Maka dapat dikatakan bahwa nilai model pembelajaran *comic video (COVID)* dan tingkat minat baca peserta didik memiliki hubungan. Selanjutnya, dapat dilihat juga yaitu hasil perhitungan uji paired sample t-test diperoleh nilai rata-rata selisih antara model pembelajaran *comic video (COVID)* dan tingkat minat baca peserta didik yaitu -6,850 dengan standar deviasi 1,694. Hasil lain yang diperoleh adalah nilai $t_{hitung} = 18,079$ dengan $df = 19$ diperoleh sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Sehingga kesimpulannya adalah terdapat perbedaan yang signifikan hasil tingkat minat baca peserta didik sebelum dan sesudah diajar menggunakan model pembelajaran *comic video* (*COVID*) di kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.

Tabel 4.12

**Hasil Output Pengujian Descriptive Statistics
Menggunakan Uji Paired Sample T-
Test (T)**

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Covid	20	43	69	60,55	7,557
Minat baca	20	52	75	67,40	7,789
Valid N (listwise)	20				

Sumber: Hasil Analisis SPSS 25

Berdasarkan tabel diatas menunjukkan bahwa nilai yang diperoleh oleh mean dengan menggunakan model pembelajaran *comic video* (*COVID*) yaitu 60,55 atau 67,40% dan termasuk cukup efektif. Hasil tersebut menunjukkan bahwa bacaan dalam pembelajaran organ gerak

hewan menggunakan model pembelajaran *comic video (COVID)* cukup efektif.

5. Pembahasan Hasil Penelitian

Hasil uji antara variabel model pembelajaran *comic video (COVID)* dan variable minat baca peserta didik yang berjumlah 20 orang, yaitu 0,976 dengan signifikansi 0,000. Maka dapat dikatakan bahwa nilai model pembelajaran *comic video (COVID)* dan tingkat minat baca peserta didik memiliki hubungan. Selanjutnya, dapat dilihat juga yaitu hasil perhitungan uji paired sample t-test diperoleh nilai rata-rata selisih antara model pembelajaran *comic video (COVID)* dan tingkat minat baca peserta didik yaitu -6,850 dengan standar deviasi 1,694. Hasil lain yang diperoleh adalah nilai $t_{hitung} = 18,079$ dengan $df = 19$ diperoleh sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Setiap orang memiliki minat dalam melakukan apapun, terutama dalam melakukan keinginannya. Namun, tidak semua orang mampu membangkitkan minatnya dalam melakukan suatu kegiatan tertentu. Oleh karena itu, dibutuhkan hal-hal atau faktor yang mampu mendorong semangat

dan motivasi pada diri seseorang. Faktor tersebut bisa berasal dari luar dan dalam diri seseorang, seperti keinginan dan cita-cita, sedangkan faktor dari luar diri seseorang dapat berupa imbalan dari hasil yang dilakukan.

Minat baca pada diri seseorang dapat dipengaruhi dari berbagai faktor salah satunya model yang digunakan. Semakin kreatif model yang digunakan maka semakin tertarik pula seseorang terhadap bacaan. Terkhususnya pada peserta didik yang masih duduk di bangku dasar, perhatiannya mudah dialihkan.

Komik Video adalah Alur cerita yang dihubungkan dengan gambar dan dikolaborasikan dengan tayangan Slide dalam bentuk Video untuk mempermudah memahami dan menarik perhatian Penonton Sekaligus Pembaca. Media komik merupakan salah satu bentuk sumber belajar yang dapat membantu peserta didik dan dapat menggantikan posisi guru dalam kegiatan pembelajaran baik di kelas maupun diluar kelas (Ainun, 2017). Sejalan dengan pernyataan tersebut, Cut Ramuna dalam penelitiannya yang berjudul

Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas III MIN 3 Aceh Besar (RAMUNA, 2019) ditemukan bahwa menggunakan media komik untuk meningkatkan minat membaca dapat menarik hati siswa untuk lebih mencintai kegiatan membaca dan memperoleh hasil yang meningkat.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan secara langsung dan dibuktikan oleh hasil data yang valid Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* mampu mencapai substansi dan tujuan pembelajaran yang diharapkan seorang guru atau dengan kata lain Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* efektivitas dalam penerapannya di sekolah. Metode Pembelajaran *Comic Video (COVID)* memiliki beberapa keunggulan tersendiri dibanding model pembelajaran lainnya, salah satu keunggulannya yaitu metode pembelajaran *Comic Video* atau yang dikenal dengan singkatan *COVID* mampu mewabahkan tingkat minat baca dalam diri peserta didik dan menghidupkan suasana ruangan yang ramai. Selain itu, Metode Pembelajaran *COVID* mampu menarik minat dan semangat peserta didik

yang bahkan belum bisa mengenal huruf atau dengan kata lain peserta didik yang belum bisa membaca karena stimulus yang sebetulnya terjadi dalam metode pembelajaran *COVID* bukan hanya pada tulisan dan atau pembahasannya yang menarik, akan tetapi gambar yang ada dalam metode pembelajaran *COVID* juga menjadi rangsangan kuat untuk minat peserta didik dalam belajar.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Hasil eksperimen atau uji antara variabel metode pembelajaran *Comic Video (COVID)* dan variable minat baca peserta didik yang berjumlah 20 orang, yaitu 0,976 dengan signifikansi 0,000. Maka dapat dikatakan bahwa nilai model pembelajaran *Comic Video (COVID)* dan tingkat minat baca peserta didik memiliki hubungan. Selanjutnya, dapat dilihat juga yaitu hasil perhitungan uji paired sample t-test diperoleh nilai rata-rata selisih antara model pembelajaran *Comic Video (COVID)* dan tingkat minat baca peserta didik yaitu 6,850 dengan standar deviasi 1,694. Hasil lain yang diperoleh adalah nilai $t_{hitung} = 18,079$ dengan $df = 19$ diperoleh sig (2-tailed) $0,000 < 0,05$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima.

Dapat disimpulkan bahwa penggunaan metode *Covid (Comic video)* dapat menjadil alternatif solusi dalam meningkatkan minat baca peserta didik. Hal tersebut dapat terlihat saat proses

berlangsung dimana peserta didik tertarik untuk membaca komik yang disajikan dalam bentuk video.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka penulis dapat memberikan saran yaitu sebagai berikut:

1. Bagi mahasiswa

Penelitian ini kiranya dapat menjadi bahan acuan sekaligus bahan bacaan bagi mahasiswa yang bermaksud mengadakan pengembangan penelitian selanjutnya dengan tema pembahasan yang sama.

2. Bagi Guru

Disarankan mampu mengimplementasikan serta mengembangkan eksistensi model pembelajaran *Comic Video (COVID)*. agar substansi penting perkembangan teknologi yang seiring dengan perkembangan zaman mampu dijalankan sesuai dengan kodrat pendidikan yang semetinya.

3. Bagi sekolah

Pihak sekolah disarankan agar mampu memfasilitasi temuan-temuan dan atau ide-ide terkhususnya kepada kelengkapan fasilitas guru dalam rangka upaya meningkatkan ketertarikan anak pada bacaan

DAFTAR PUSTAKA

- Ainun, J. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Materi proses Pembekuan Darah Kelas XI MA Madani Pao-Pao Gowa.
- Akriani, A. (2020). Studi Komparatif Minat Baca Peserta Didik antara MIN 2 Sinjai Dan SDN 100 Biji Nangka.
- Andi, W. (2018). Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran Untuk Mengapresiasi Cerita Anak Pada Peserta Didik Kelas III SD/MI.
- Eka, Y. (2017). Pemikiran Pendidikan Ki. Hajar Dewantara Dan Relevansinya Dengan Kurikulum 13. 11(2), 237–266.
- Farista, R., & Ali, I. (2018). Pengembangan Video Pembelajaran. 1–6.
- Fathurrahman¹, A., Sumardi, S., Adi E. & Yusuf, Y. (2019). Peningkatan Efektivitas Pembelajaran Melalui Peningkatan Kompetensi Pedagogik dan Teamwork. 7(2), 843–850.
- Hasanah, N. (2020). Media Komik Dalam Meningkatkan Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul (Studi Fenomenologi). 4(1), 49–62.
- Herlina, H. (2019). Belajar Yang Efektif.

- Lilis, S. (2020). Menumbuhkan Minat Baca Anak MI / SD dengan Media Buku Bergambar Seri. 4(2), 173–183.
- Magdalena, E. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. 2(1).
- Matondang, Z. (2009). Validitas dan reliabilitas suatu instrumen penelitian. 6(1), 87–97.
- Nanda, R. (2019). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SD Negeri 6 Metro Timur Tahun Pelajaran 2018/2019.
- Nilamsari, N. (2014). Memahami Studi Dokumen Dalam Penelitian Kualitatif. XIII(2), 177–181.
- Nur, Z. (2022). Keefektifan Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Inpres Bontoala 1 Kabupaten Gowa.
- Priadana, M. S. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif (1st ed.). Pascal Books.
- Putra, A. A., & Wahyuni, I. W. (2021). Pengaruh Penggunaan Handphone Pada Siswa Sekolah Dasar. 18(1), 79–89.
- Ramuna, C. (2019). Penggunaan media komik untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas iii.
- Retnawati, H. (2017). Membuktikan Validitas Instrumen Penelitian.

- Sari, A. (2018). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Armalena.
- Setyosari, P. (2014). Menciptakan Pembelajaran yang Efektif dan Berkualitas. *Jurnal Inovasi Dan Teknologi Pembelajaran*, 1, 28. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.17977/um031v1i12014p020>
- Sinaga, D. (2014). *Statistik Dasar* (Aliwar (ed.)). Uki Press.
- Sugiyono, S. (2014). *Metode Penelitian kuantitatif, kualitatif dan R & D*. Alfabeta.
- Suriani, S. (2016). Penerapan metode pembelajaran efektif dalam megoptimalkan prestasi belajar pendidikan agama islam peserta didik di smp guppi samata. Universitas islam negeri alauddinmakassar.
- Ulfa, R. (2021). Variabel penelitian dalam penelitian pendidikan.
- Veronika, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Pada Materi Sistem Pencernaan Manusia Untuk Siswa Kelas VIII SMP.

LAMPIRAN-LAMPIRAN

LAMPIRAN 1

KISI-KISI INSTRUMEN PENELITIAN EKSPERIMENTAL

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *COMIC VIDEO (COVID)* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS V MI NURUL IRHAM LEMBANG LOHE KEC. TELLULIMPOE

No	Variabel	Indikator	Item	Jenis instrumen
1.	Efektivitas metode pembelajaran comic video (X)	1. Pengelolaan pelaksanaan pembelajaran	2,6,8,14	Angket/ koesioner
		1. Proses komunikatif	3,9	
		2. Respon peserta didik	1,15	
		3. Aktivitas belajar	4,7.13,16	
		4. Hasil belajar	5,10,11,1 2,17	

2.	Minat baca peserta didik (Y)	1. Kesenangan membaca	9, 10, 11, 14, 15, 18, 19	Angket/ koesioner	
		2. Kesadaran akan manfaat dari bacaan.	4, 6, 7, 13, 17		
		3. Frekuensi membaca.	1, 3, 8		
		4. Kuantitas sumber bacaan.	2, 5, 12, 16		

EFEKTIVITAS METODE PEMBELAJARAN *COMIC VIDEO (COVID)* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PESERTA DIDIK KELAS V MI NURUL IRHAM LEMBANG LOHE KEC. TELLULIMPOE

Lampiran : Koesioner Penelitian

Perihal : Permintaan Menjadi Responden

Kepada siswa/siswi yang bertindak sebagai Responden

Kami meminta bantuan agar bersedia meluangkan waktu menjadi Responden dan mengisi koesioner penelitian kami. Adapun maksud diadakannya koesioner ini adalah berkaitan dengan kegiatan pengumpulan data dan informasi penelitian yang sedang kami lakukan terkait efektivitas metode pembelajaran *comic video (covid)* untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas v mi nurul irham lembang lohe kec. Tellulimpoe. Atas kesediaan dan kerja samanya kami ucapkan terima kasih banyak.

D. Petunjuk Pengisian

- a. Tulislah nama saudara di tempat yang sudah disediakan jika perlu.
- b. Sebelum menjawab bacalah pertanyaan/ pernyataan di bawah dengan teliti.

- c. Pilih salah satu jawaban yang menurut anda anggap paling tepat dengan cara memberi tanda check list (√) pada setiap butir pernyataan.

Setiap butir pernyataan berikut ini terdiri atas 5 jawaban:

SS	: Sangat setuju	skor 5
S	: Setuju	skor 4
N	: Netral	skor 3
TS	: Tidak setuju	skor 2
STS	: Sangat tidak setuju	skor 1

E. Identitas Responden

1. Nama :
2. Jenis kelamin :
3. Umur :

F. Pertanyaan/Pernyataan

No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Buku bacaan sesuai dengan minat dan kebutuhan.					
2.	Perpustakaan tersedia sebagai lingkungan yang nyaman dan tenang untuk membaca.					
3.	Sering melakukan kegiatan membaca bersama secara rutin.					
4.	Mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi rajin membaca					
5.	Tersedianya bacaan teknologi e-book atau audiobook.					

6.	Adanya dorongan orang tua dalam kegiatan membaca.					
7.	Adanya contoh orang-orang lingkungan sekitar yang sering melakukan kegiatan membaca.					
8.	Mendapatkan waktu yang cukup untuk membaca di dalam jadwal belajar.					
9.	Mendapatkan suasana yang nyaman, menyenangkan dan tidak menekan untuk melakukan kegiatan membaca.					
10	Bacaan sesuai dengan minat dan kesenangan.					
11.	Menikmati bacaan dengan <i>comic video</i> .					
12.	Saya memiliki bacaan komik dirumah.					
13.	Bacaan dalam <i>comic video</i> memancing peserta didik untuk berimajinasi.					
14.	Saya rajin membaca dengan bacaan yang bergambar.					
15.	Menikmati bacaan dengan bacaan yang bergambar					
16.	Memiliki banyak bacaan bergambar dirumah.					
17.	Bacaan <i>comic video</i> meningkatkan semangat peserta didik.					
18.	Bacaan <i>comic video</i> menarik minat baca peserta didik.					
19.	Bacaan <i>comic video</i> dan bacaan bergambar lainnya sangat menyenangkan.					

LAMPIRAN 2
RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

Satuan Pendidikan : SD
Kelas / Semester : 5 / 1 (Ganjil)
Tema / Sub Tema : 1. Organ Gerak Manusia dan Hewan
/ 1. Organ Gerak Hewan
Materi : IPA, SBdP, Bahasa Indonesia
Pembelajaran Ke : 5
Alokasi Waktu : 1 x Pertemuan (4 x 23 jp)

A. Kompetensi Inti (K.I.)

1. Menerima, menjalankan, menghargai ajaran agama yang dianutnya.
 2. Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, guru dan tetangganya serta cinta tanah air.
 3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
 4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.
-

B.	Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi	
	IPA	
	Kompetensi Dasar	Indikator
	3.1. Menjelaskan alat gerak dan fungsinya pada hewan dan manusia serta cara memelihara kesehatan alat gerak manusia.	3.1.1. Membedakan karakteristik pada hewan vertebrata dan avertebrata. 3.1.2. Menjelaskan karakteristik hewan avertebrata.
	4.1. Membuat model sederhana alat gerak manusia dan hewan.	4.1.1. Menyusun model sederhana karakteristik siput sebagai hewan avertebrata.
	Bahasa Indonesia	
	Kompetensi Dasar	Indikator
	3.1. Menentukan pokok pikiran dalam teks lisan dan tulis.	3.1.1. Menentukan ide pokok dari teks cerita.
	4.1. Menyajikan hasil identifikasi pokok pikiran dalam teks tulis dari lisan secara lisan, tulis dan visual.	4.1.1. Melaporkan ide pokok dai teks cerita.
	SBdP	
	Kompetensi Dasar	Indikator

	3.1. Memahami gambar cerita.	3.1.1. Membaca cerita bergambar.
	4.1. Membuat gambar cerita.	4.1.1. Menyusun cerita bergambar.

C. Tujuan Pembelajaran

1. Setelah mengamati gambar, peserta didik dapat membedakan karakteristik hewan avertebrata dan hewan vertebrata dengan tepat.
2. Setelah mengamati gambar, peserta didik dapat menyebutkan karakteristik siput sebagai hewan avertebrata.
3. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menuliskan karakteristik siput sebagai hewan avertebrata dengan benar.
4. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menyusun model sederhana karakteristik hewan avertebrata yaitu siput dengan teliti.
5. Setelah membaca teks dan berdiskusi, peserta didik dapat menentukan ide pokok dari teks cerita dengan tepat.

6. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menuliskan ide pokok dari teks cerita dengan tepat.
7. Dengan berdiskusi, peserta didik dapat menyusun cerita bergambar dengan tepat.
8. Dengan membaca, peserta didik dapat menceritakan kembali isi cerita bergambar dengan percaya diri.

D. Materi Pembelajaran IPA

1. Karakteristik hewan.
2. Hewan vertebrata dan hewan avertebrata.
Pembedaan hewan vertebrata dan hewan avertebrata.
Memiliki beberapa karakteristik yang berbeda.
3. Berikut ini adalah beberapa ciri – ciri umum tersebut :
 - Merupakan jenis hewan yang tidak memiliki tulang dan juga tulang belakang

- Susunan anatomi tubuh yang masih sangat primitive dan sederhana
- Beberapa hewan bereproduksi dengan cara membelah diri
- Sistem pencernaan yang masih sederhana

Bahasa Indonesia

1. Ide pokok

Ide pokok merupakan pokok pikiran dari suatu teks cerita yang kemudian dapat ditambah dengan kalimat pendukung untuk menjadi sebuah teks yang padu.

SBdP

1. Cerita bergambar
2. Membuat cerita bergambar.

E. Pendekatan dan Metode Pembelajaran

Pendekatan : Saintifik (mengamati,
Pembelajaran menanya, mencoba,
menalar,
mengkomunikasikan)

Model : Two Stay Two Stray

Pembelajaran

F. Media/Alat, Bahan dan Sumber Belajar

Media/Alat	<ol style="list-style-type: none">1. Video alat gerak hewan avertebrata.2. Gambar – gambar hewan vertebrata dan avertebrata.3. Model sederhana hewan siput.4. Teks cerita “Siput Bukanlah Hewan Lemah”.5. Kartu paragraf.
Sumber Belajar	<ol style="list-style-type: none">1. Mayanto, (2017) Buku Guru Kelas V Tema 1. Organ Gerak Manusia dan Hewan (Edisi Revisi 2017). Jakarta : Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. Hal : 54 – 64.2. Mayanto, (2017) Buku

Siswa Kelas V Tema 1.
Organ Gerak Manusia
dan Hewan (Edisi
Revisi 2017). Jakarta :
Kementerian Pendidikan
dan Kebudayaan. Hal :
41 – 49.

3. Miftahul Huda. (2014)
Model – Model
Pembelajaran dan
Pembelajaran Isu – Isu
Metodis dan
Paradigmatis.
Yogyakarta : Pustaka
Pelajar.

No	Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran		
	Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
1.	Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Kelas dibuka dengan salam 2. Peserta didik diminta memeriksa kerapian diri dan kebersihan kelas. 3. Peserta didik bersama guru memperagakan yel – yel persiapan berdoa Aku anak pintar selalu semangat Sebelum belajar selalu berdoa Tangan kanan dan kiri taruh diatas meja Kepala menunduk kita siap berdoa 4. Berdo'a 5. Menyanyikan lagu Indonesia Raya. 6. Menyanyikan lagu Indonesia Raya dengan tujuan membangkitkan sikap nasionalis peserta didik. 7. Mengecek kehadiran peserta didik. 8. Apersepsi 9. Guru mengulang kembali pembelajaran yang telah dilaksanakan sebelumnya. <p>GR : “Anak – anak siapa dari kalian yang sudah pernah membaca atau mendengar cerita tentang siput dan kelinci melakukan lomba lari? Nah, ternyata kedua hewan tersebut memiliki karakteristik yang berbeda, coba kalian sebutkan siapa yang menjadi pemenang dalam lomba lari yang</p>	10 menit

		<p>dilakukan oleh siput dan kelinci!”</p> <p>PD : “peserta didik menjawab sesuai dengan petunjuk pertanyaan yang diberikan oleh guru”</p> <p>10. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran yang akan dilaksanakan hari ini.</p> <p>GR : “Pada pembelajaran ini kita akan membahas lebih lanjut tentang karakteristik hewan vertebrata dan avertebrata, menentukan ide pokok, serta menyusun cerita bergambar”</p>	
2.	Inti	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru mengkondisikan peserta didik menjadi 4 kelompok belajar. 2. Guru menampilkan gambar hewan vertebrata dan hewan avertebrata. 3. Peserta didik mengamati gambar yang ditampilkan oleh guru.(mengamati) 4. Peserta didik menyebutkan hewan mana yang termasuk dalam golongan vertebrata dan hewan mana yang termasuk golongan avertebrata.(menalar) 5. Peserta didik membedakan karakteristik hewan vertebrata dan avertebrata.(mencoba) 6. Guru dan peserta didik melakukan konfirmasi tentang karakteristik hewan vertebrata dan hewan avertebrata yang telah dibedakan oleh peserta didik.(mengkomunikasikan) 7. Peserta didik mengerjakan LKPD untuk menentukan hewan yang termasuk dalam golongan avertebrata. 8. Peserta didik menuliskan karakteristik hewan avertebrata. 	72 menit

		<p>9. Guru menampilkan video alat gerak hewan avertebrata.</p> <p>10. Peserta didik mengamati video yang ditampilkan oleh guru.(mengamati)</p> <p>11. Peserta didik berdiskusi untuk menuliskan karakteristik siput sebagai hewan avertebrata.(menalar)</p> <p>12. Guru mempersiapkan bahan – bahan untuk menyusun model sederhana hewan avertebrata.</p> <p>13. Peserta didik berdiskusi untuk menyusun model sederhana hewan avertebrata.</p> <p>14. Peserta didik menampilkan hasil diskusinya tentang model sederhana hewan avertebrata yang mereka buat dengan percaya diri didepan kelas.(mengkomunikasikan)</p> <p>15. Peserta didik kembali dikondisikan untuk melanjutkan pembelajaran.</p> <p>16. Guru menampilkan paragraf cerita melalui <i>comic video (COVID)</i> “Siput Bukanlah Hewan Lemah”</p> <p>17. Peserta didik diarahkan untuk membaca teks cerita yang ditampilkan melalui <i>comic video (COVID)</i>.(mencoba)</p> <p>18. Peserta didik berdiskusi untuk menentukan ide pokok dari masing – masing kartu paragraf yang telah ditampilkan oleh guru melalui <i>comic video (COMIC)</i>.(menalar)</p> <p>19. Peserta didik menuliskan ide pokok dari masing – masing paragraf yang telah didapatkan</p>	
--	--	---	--

		<p>dari hasil diskusi yang telah dilakukan.(mencoba)</p> <p>20. Peserta didik melakukan pertukaran informasi dengan kelompok lain mengenai ide pokok yang telah ditentukan dari hasil diskusi yang telah mereka lakukan.</p> <p>21. Peserta didik maju kedepan kelas untuk menunjukkan hasil diskusinya.</p> <p>22. Guru dan peserta didik melakukan konfirmasi tentang ide pokok yang telah ditentukan oleh peserta didik dari hasil diskusi.(mengkomunikasikan)</p> <p>23. Peserta didik kemudian menyusun kartu paragraf menjadi teks cerita.</p> <p>Gr : “Anak – anak, sekarang coba pasangkan teks cerita dari paragraf yang sudah kalian susun dengan gambar – gambar yang sudah disediakan”</p> <p>Pd : “Peserta didik secara bergiliran maju kedepan kelas menyusun teks cerita dengan gambar – gambar yang sesuai dengan teks cerita”</p> <p>24. Peserta didik membacakan teks cerita yang telah disusun dengan percaya diri.</p>	
	Penutup	<p>1. uru melakukan refleksi pembelajaran yang telah dilakukan hai ini.</p> <ul style="list-style-type: none"> • agaimana perasaan kalian dengan kegiatan pembelajaran hari ini? 	10 Menit

		<ul style="list-style-type: none"> • kegiatan apa yang paling disukai saat pembelajaran hari ini? • sikap apa yang harus dimiliki peserta didik dalam kegiatan pembelajaran hari ini? <ol style="list-style-type: none"> 2. guru menjelaskan tentang pentingnya sikap <i>percaya diri</i> dalam kegiatan yang telah dilakukan peserta didik. 3. guru memberi penguatan tentang karakteristik hewan vertebrata dan hewan avertebrata. Serta sikap <i>bertanggung jawab</i> dalam memelihara lingkungan. 4. peserta didik mengerjakan soal evaluasi yang diberikan oleh guru untuk mengetahui tingkat pemahaman peserta didik terhadap materi yang disampaikan hari itu. 5. guru bersama dengan peserta didik membahas soal evaluasi. 6. guru bersama peserta didik mengambil kesimpulan dari kegiatan pembelajaran yang dilakukan hari ini. 7. guru menutup pembelajaran dengan doa dan salam. 	
--	--	---	--

Prediksi	Percaya Diri	Disiplin	Bekerja Sama
SM (Sudah Membudaya)	4	4	4
MB (Mulai Berkembang)	3	3	3
PB (Perlu Bimbingan)	1	1	1

2. Penilaian Pengetahuan

Instrumen penilaian: Tes essay

a. Soal essay

No	Bentuk soal	Jawaban
1.	Sebutkan 3 jenis yang termasuk golongan hewan avertebrata!	1. Siput 2. Cacing 3. Ubur - Ubur
2.	Sebutkan karakteristik siput sebagai hewan avertebrata!	1. Memiliki cangkang 2. Bergerak otot perut 3. Kaki perut dengan bentuk lebar dan pipih.
3.	Bacalah paragraf dibawah ini! Siput adalah sang pengembara yang mandiri. Meskipun siput berjalan lambat, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput	1. Siput adalah pengembara yang mandiri.

	<p>menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi bergantung pada induknya.</p> <p>Sebutkan ide pokok dari paragraf diatas!</p>	
--	---	--

2. Kriteria penilaian untuk soal evaluasi

No		Total skor
1.	<p>Untuk jawaban no 1</p> <p>Jika peserta didik dapat menjawab 3 kriteria dengan benar maka skor 3</p> <p>Jika peserta didik dapat menjawab 2 kriteria dengan benar maka skor 2</p> <p>Jika peserta didik dapat menjawab 1 kriteria dengan benar maka skor 1</p>	Skor 3
2.	<p>Untuk jawaban no 2</p> <p>Jika peserta didik dapat menjawab 3 kriteria dengan benar maka skor 3</p> <p>Jika peserta didik dapat menjawab 2 kriteria dengan benar maka skor 2</p> <p>Jika peserta didik dapat menjawab 1 kriteria dengan benar maka skor 1</p>	Skor 3
3.	<p>Untuk jawaban no 3</p> <p>Jika peserta didik dapat menjawab dengan benar maka skor 4</p>	Skor 4

→Skor maksimal = 10

→Nilai akhir = $\frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh}}{\text{Skor maksimal}} \times 100 = \dots$

Skor maksimal

1. Penilaian Keterampilan

a. Penilaian Keterampilan Bahasa Indonesia (menemukan ide pokok bacaan”

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Ketepatan	Menemukan keseluruhan ide pokok dengan tepat.	Hampir semua ide pokok ditemukan dengan tepat.	Ada beberapa ide pokok yang tidak tepat.	Sebagian ide pokok yang ditemukan tidak tepat.
Menunjukkan bukti pendukung	Mampu menunjukkan bukti pendukung,	Mampu menunjukkan hampir semua bukti pendukung.	Ada beberapa bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.	Sebagian besar bukti pendukung yang ditunjukkan tidak tepat.
Waktu	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan cukup cepat.	Keseluruhan ide pokok ditemukan dengan sangat lambat.
Keterampilan penulisan : Ringkasan dibuat dengan benar, sistematis dan jelas, yang menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang sangat baik, di atas rata-rata kelas.	Keseluruhan hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang baik.	Sebagian besar hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang terus berkembang.	Hanya sebagian kecil hasil penulisan ringkasan yang sistematis dan benar menunjukkan keterampilan penulisan yang masih perlu terus ditingkatkan.

**b. Penilaian keterampilan Bahasa Indonesia
(menuliskan ide pokok bacaan)**

Kriteria	Sangat Baik	Baik	Cukup	Perlu Bimbingan
	4	3	2	1
Rumusan ide pokok: Ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat (Subjek + Predikat).	Keseluruhan ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hampir semua ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Sebagian besar ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.	Hanya sebagian kecil ide pokok ditulis dalam bentuk kalimat.
Penggunaan Bahasa Indonesia yang baik dan benar: Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dalam penulisan ringkasan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dan menarik dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan efisien dalam keseluruhan penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian besar penulisan.	Bahasa Indonesia yang baik dan benar digunakan dengan sangat efisien dalam sebagian kecil penulisan.
Ketepatan: Ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Hampir keseluruhan ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian besar ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.	Sebagian kecil ide pokok yang ditulis benar dan sesuai dengan bacaan.

c. Rubrik membuat model sederhana organ gerak

Kriteria	Sangat baik	Baik	Cukup	Perlu Pendampingan
	4	3	2	1
Proporsi	Seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Hampir seluruh anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian besar anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.	Sebagian kecil anggota tubuh dibuat dengan perbandingan ukuran yang tepat.
Anatomi	Seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Hampir seluruh bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Sebagian besar bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.	Sebagian kecil bentuk, ukuran, dan tata letak setiap bagian tubuh dilakukan dengan tepat.
Hasil akhir	Seluruh bagian model dikerjakan secara detail dan rapi.	Hampir seluruh bagian model dikerjakan secara detail dan rapi.	Sebagian besar bagian model dikerjakan dengan detail dan rapi.	Sebagian kecil bagian model dikerjakan dengan detail dan rapi.

Mengetahui
Kepala Sekolah,

Sinjai, 20 Mei 2023
Guru Kelas 5

Nama
NIP.....

Nama
NIP

LAMPIRAN 3

MODEL PEMBELAJARAN COVID

Ayo Membaca



Siput Bukanlah Hewan Lemah

Siput, menurut sebagian orang dianggap sebagai hewan yang lamban dan menjijikkan. Bahkan karena gerakannya yang lamban, tidak jarang orang membanding-bandingkannya dengan kelinci. Siput juga dianggap menjijikkan karena tubuhnya yang penuh lendir.

Sebenarnya siput memiliki kelebihan dan keistimewaan. Kelebihan dan keistimewaan siput ini merupakan karunia Tuhan yang tidak dimiliki oleh hewan-hewan lain. Apa saja kelebihan dan keistimewaan tersebut?

44

Buku Siswa SD/MI Kelas V

Siput merupakan hewan yang berjasa dalam penguraian serpihan daun-daunan. Kenapa berjasa? Karena siput memakan daun-daunan dan menjadikannya bagian-bagian yang kecil (serpihan) sehingga mudah untuk diuraikan oleh bakteri pengurai. Jika benda-benda yang besar seperti daun berubah menjadi serpihan dan diuraikan akan bermanfaat bagi kelestarian lingkungan sekitar siput berada. Hasil penguraian yang diawali oleh siput itu akan berfungsi menjadi pupuk alami sehingga tanah pun menjadi subur.

Siput adalah sang pengembara yang mandiri. Meskipun siput berjalan lambat, namun siput memiliki stamina yang sangat bagus. Daerah pengembaraan siput pun sangat luas. Pengembaraan siput dimulai sejak siput menetas. Setelah menetas, siput langsung mandiri. Siput tidak lagi terikat dan bergantung pada induknya.

Siput memiliki pertahanan diri yang baik dalam beradaptasi dengan lingkungan dan mempertahankan diri dari serangan predator. Meskipun tubuhnya lunak, namun tubuh siput memiliki lendir. Lendir ini berfungsi sebagai minyak pelumas dan pelindung bagi tubuhnya ketika berjalan di permukaan. Jalan sekasar apa pun dan setjeral apa pun akan mudah dilalui tanpa tubuhnya terluka. Selain itu siput juga dikaruniai Tuhan dengan cangkang. Cangkang ini berfungsi sebagai rumah yang memberikan kenyamanan dan keamanan bagi tubuhnya. Cangkang juga berfungsi sebagai tempat persembunyian ketika ia terancam oleh lingkungan atau predator. Meski terik panas atau pun hujan, siput tetap bisa hidup nyaman dan aman dengan cangkangnya. Predator pun akan kebingungan untuk memangsa siput, karena tubuhnya terlindungi oleh cangkang yang keras.

Jadi, siput bukanlah hewan yang lemah. Siput adalah hewan istimewa yang memiliki banyak kelebihan. Siput diciptakan Tuhan dengan kekurangan sekaligus dengan kelebihan. Begitu juga dengan manusia, diciptakan Tuhan dengan kelebihan dan kekurangan. Oleh karena itu kamu tidak boleh menyombongkan diri dengan kelebihan yang kamu miliki. Kamu juga jangan minder jika kamu kekurangan.

Berdasarkan bacaan di atas, temukan ide pokok dan kalimat pengembang masing-masing paragraf.

ドラえもん③

NOBITA BELAJAR ORGAN GERAK HEWAN







*AYO BANTU NOBITA MENEMUKAN IDE POKOK DALAM
BUKU BACAAN YANG DIBACANYA!!*

BERSAMBUNG..

LAMPIRAN 4

JAWABAN PERNYATAAN PESERTA DIDIK

KOESIONER PENELITIAN

10.	Model pembelajaran comic video meningkatkan kemampuan siswa dalam menggambarkan informasi yang didapatkan dalam pembelajaran.			✓		
11.	Model pembelajaran comic video memperluas wawasan.		✓			
12.	Model comic video memberikan dorongan untuk berpikir kritis.	✓				
13.	Model pembelajaran comic video menghidupkan suasana kelas.			✓		
14.	Model pembelajaran comic video memberikan variasi dalam proses belajar.			✓		
15.	Model pembelajaran comic video memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan dan menghibur.			✓		
16.	Model pembelajaran comic video memancing peserta didik untuk aktif dalam belajar.		✓			
17.	Model pembelajaran comic video sesuai dengan keinginan peserta didik.			✓		

b. Pernyataan/Pertanyaan Tentang Minat Baca Peserta Didik

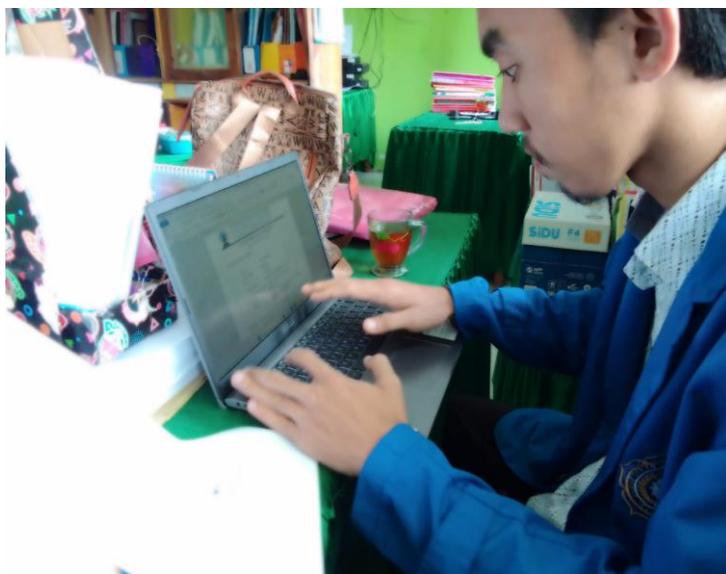
No.	Pernyataan	SS	S	N	TS	STS
1.	Buku bacaan sesuai dengan minat dan kebutuhan.		✓			
2.	Perpustakaan tersedia sebagai lingkungan yang nyaman dan tenang untuk membaca.				✓	
3.	Sering melakukan kegiatan membaca bersama secara rutin.		✓			
4.	Mendapatkan penghargaan sebagai bentuk apresiasi rajin membaca			✓		
5.	Tersedianya bacaan teknologi e-book atau audiobook.			✓		
6.	Adanya dorongan orang tua dalam kegiatan membaca.			✓		
7.	Adanya contoh orang-orang lingkungan sekitar yang sering melakukan kegiatan membaca.			✓		
8.	Mendapatkan waktu yang cukup untuk membaca di dalam jadwal belajar.			✓		
9.	Mendapatkan suasana yang nyaman, menyenangkan dan tidak menekan untuk			✓		

	melakukan kegiatan membaca.					
10.	Bacaan sesuai dengan minat dan kesenangan.			✓		
11.	Menikmati bacaan dengan komik video.		✓			
12.	Saya memiliki bacaan komik dirumah.			✓		
13.	Bacaan dalam comic video memancing peserta didik untuk berimajinasi.		✗	✓		
14.	Saya rajin membaca dengan bacaan yang bergambar.	✓				
15.	Menikmati bacaan dengan bacaan yang bergambar			✓		
16.	Memiliki banyak bacaan bergambar dirumah.		✓			
17.	Bacaan comic video meningkatkan semangat peserta didik.			✓		
18.	Bacaan comic video menarik minat baca peserta didik.			✓		
19.	Bacaan comic video dan bacaan bergambar lainnya sangat menyenangkan.			✓		

LAMPIRAN 5

FOTO DOKUMENTASI







LAMPIRAN 6

SK PEMBIMBING



SURAT KEPUTUSAN NOMOR: 1033.DI/III.3.AU/F/KEP/2022

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

DEKAN FAKULTAS TARBİYAH DAN ILMU KEGURUAN INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI

- Memimbang** : 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/PED/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
Hasmiati, S.Pd.I., M.Pd.I	Laeli Qadrianti, S.Pd, M.Pd

untuk penulisan skripsi mahasiswa:

- Nama : M. Mailhuddin
 NIM : 190104033
 Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
 Judul Skripsi : Implementasi Model Pembelajaran Comik Video (Covid) Untuk Meningkatkan Minat baca Peserta Didik Kelas 5 MI Nurul Irfah Lembang Lohé Kec. Tellulimpoé



INSTITUT AGAMA ISLAM MUHAMMADIYAH SINJAI
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN

Kampus : Jl. Sultan Hassanudin No. 20 Kab. Sinjai, Hp. 082291930870, Kode Pos 92612

Email : ftk@iainm@gmail.com

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

TERAKREDITASI INSTITUSI BAN-PT SK NOMOR : 1088/SK/BAN-PT/Akred/PT/11/2020

بِسْمِ اللّٰهِ الرَّحْمٰنِ الرَّحِیْمِ

- 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 Awal 1444 H

Dekan,

Takdir, S.Pd.I., M.Pd.I.
 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

LAMPIRAN 7

SURAT PERMOHONAN MENELITI

	UAD UNIVERSITAS ISLAM AHMAD DAHLAN	FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Nomor	: 241.D1 /III.3.AU/F/2023	Sinjai, <u>21 Zulhijjah 1443 H</u>
Lamp	: Satu Rangkap	12 Juli 2023M
Hal	: <u>Permohonan Izin Penelitian</u>	

Kepada Yang Terhormat
Kepala Sekolah MI Nurul Irham Lembang Lohe
Di -
Sinjai

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	: M. Mailhuddin
NIM	: 190104033
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester	: VIII (Delapan)

Akan melaksanakan penelitian dengan judul:

"Efektivitas Mode Pembelajaran *Comic Video* (Covid) Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas dimohon kiranya yang bersangkutan dapat diberikan izin melaksanakan penelitian di MI Nurul Irham Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe Kab. Sinjai.

Atas perhatian dan kerjasama yang baik diucapkan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.


 Dr. Telen, M.Pd.1
 NPM 1213495

Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Rektor UIAD Sinjai
2. Kepala Kementerian Agama Kab. Sinjai

LAMPIRAN 8

SURAT SELESAI PENELITIAN



YAYASAN NURUL IRHAM LEMBANG LOHE
MADRASAH IBTIDAIYAH NURUL IRHAM MANNANTI
KECAMATAN TELLU LIMPOE KABUPATEN SINJAI
Alamat: Jln. Pendidikan No. 30 Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe

Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian
Nomor : B.064/MI.21-19-25/PP.00.4/07/2023

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama	: M. Mailhuddin
Jenis Kelamin	: Laki-Laki
NIM	: 190104033
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Nama Perguruan Tinggi	: Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai
Pekerjaan	: Mahasiswa (S1)
Alamat	: Lembang Saukang, Kelurahan Mannanti, Kecamatan Tellulimpoe, Kabupaten Sinjai.

Berdasarkan surat dari Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai Nomor:241.D1/III.3.AU/F/2023 bahwa nama tersebut diatas telah melaksanakan penelitian di Desa Lembang Lohe Kecamatan Tellulimpoe Kabupaten Sinjai mulai tanggal 24 Juli 2023 s/d 27 Juli 2023 dengan judul: "Efektivitas Model Pembelajaran *Comic Video* (COVID) Untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas V MI Nurul Irfam Lembang Lohe Kec. Tellulimpoe".

Demikian surat keterangan ini diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Lembang lohe, 27 Juli 2023

Mengetahui
Kepala Madrasah

Agusalim, S.Pd
NIP. 197208301998031003

LAMPIRAN 9**BIODATA PENULIS**

Nama : M. MAILHUDDIN
NIM : 190104033
Tempat/TGL.Lahir : Sinjai, 21 Maret 2000
Alamat : Kelurahan
Mannanti, Dusun Lembang Saukang, Kec.
Tellulimpoe, Kab.Sinjai
RiwayatPendidikan :
1. SD/MI :1. SD Negeri No. 200 Aho Laie
2. MI Nurul Irham Lembang Lohe
2. SMP/MTS : MTS Al-Azhar Mannanti
3. SMA/MA : SMA Negeri 9 Sinjai
Handphone : 085298244069



Similarity Report ID: oia:30061:55233275

PAPER NAME

M. MAILHUDDIN

WORD COUNT

8591 Words

CHARACTER COUNT

53868 Characters

PAGE COUNT

47 Pages

FILE SIZE

333.6KB

SUBMISSION DATE

Mar 26, 2024 12:19 PM GMT+7

REPORT DATE

Mar 26, 2024 12:20 PM GMT+7**● 30% Overall Similarity**

The combined total of all matches, including overlapping sources, for each database.

- 26% Internet database
- 12% Publications database
- Crossref database
- Crossref Posted Content database
- 23% Submitted Works database

● Excluded from Similarity Report

- Manually excluded sources

