



PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA DALAM PEMBELAJARAN IPS

AAN ARWATI¹, ANNA MARIA OKTAVIANI²

¹ Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Primagraha, e-mail: aanarwati67@gmail.com

² Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Primagraha. e-mail: annamaria@primagraha.ac.id

Riwayat artikel

Diterima Juni 2023

Disetujui Agustus 2023

Diterbitkan Agustus 2023

ABSTRAK

Media pembelajaran adalah alat bantu proses belajar mengajar yang berfungsi untuk menyalurkan materi pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat mempengaruhi semangat dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat dan semangat belajar siswa diharapkan akan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil yang dicapai sesuai dengan harapan. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mencari alternatif untuk meningkatkan minat membaca di sekolah dengan pemanfaatan media buku komik sebagai media pembelajaran, ini akan lebih baik efektif dibandingkan dengan pembelajaran menggunakan metode ceramah. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode SLR (*Systematic Literatur Review*). Dalam penelitian ini peneliti mencari dan mengumpulkan data-data berbagai hasil penelitian yang bersumber dari skripsi, artikel ilmiah dan jurnal yang relevan tentang media pembelajaran. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumenter.

Kata kunci: Media Komik, Minat Baca, Pembelajaran IPS

ABSTRACT

Learning media is a teaching and learning process aid that functions to channel learning material to achieve learning goals. The use of instructional media can indirectly affect the enthusiasm and interest of students in participating in learning activities. It is hoped that students' interest and enthusiasm for learning will improve the quality of learning so that the results achieved are in line with expectations. The purpose of this research is to find alternatives to increase reading interest in schools by using comic book media as a learning medium, this will be more effective than learning using the lecture method. The method used in this study is the SLR (Systematic Literature Review) method. In this study the researchers searched for and collected data on various research results originating from theses, scientific articles and relevant journals about instructional media. The data collection method used the documentary method.

Keywords: *Comic media, interest in reading, and social studies*



PENDAHULUAN

Kegiatan pembelajaran adalah serangkaian kegiatan yang dilakukan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Komponen penting dalam kegiatan pembelajaran adalah guru dan siswa. Hal yang perlu diperhatikan agar dapat mencapai tujuan pembelajaran adalah kemampuan guru dalam menguasai materi pembelajaran dan kemampuan guru dalam meningkatkan motivasi belajar siswa. Salah satu cara yang dapat digunakan untuk mewujudkan dua hal tersebut adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Penggunaan media dalam pembelajaran bertujuan agar memudahkan guru dalam penyampaian materi pembelajaran kepada siswa dan kegiatan pembelajaran akan lebih bermakna. Menurut Hamalik dalam Arsyad (2006: 13) pemakaian media dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis bagi anak.

Dalam pemilihan media pembelajaran wajib memperhatikan karakteristik siswa. Seperti yang diungkapkan oleh Piaget dalam Budiarti dan Haryanto (2016), siswa usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkrit. Belajar dengan benda konkrit akan memudahkan siswa dalam proses penguasaan materi pembelajaran. Pemilihan media yang tepat akan meningkatkan kualitas kegiatan pembelajaran lebih efektif.

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan salah satu mata pelajaran pokok yang terdapat di sekolah dasar. Melalui mata pelajaran IPS, siswa dipersiapkan untuk menjadi masyarakat sosial dengan mengajarkan fenomena-fenomena sosial yang ada di sekitar siswa. Menurut Subroto dan Suhanadji (2005:5) menjelaskan bahwa dalam IPS mengandung beberapa ilmu sosial seperti ekonomi, sejarah, geografi, politik, sosiologi, dan antropologi.

Pada umumnya pelaksanaan pembelajaran IPS tentang kegiatan jual beli masih dilakukan dengan cara tradisional. Guru menyampaikannya dengan metode ceramah dan hanya menggunakan buku teks pelajaran sebagai sumber belajarnya. Selain itu, guru juga masih mengalami kesulitan dalam menentukan media yang cocok digunakan untuk menyampaikan materi IPS tentang kegiatan jual beli. Guru hanya mengandalkan gambar-gambar yang ada di dalam buku untuk membantunya dalam menyampaikan materi pembelajaran, padahal gambar yang terdapat dalam buku kurang menarik karena tidak menggunakan warna-warna yang cerah dan terkesan membosankan. Keadaan itu menyebabkan pembelajaran berpusat pada guru dan suasana pembelajaran menjadi monoton, tidak menarik, serta membosankan. Akibatnya, motivasi dan minat belajar siswa berkurang sehingga hasil belajar yang diperoleh kurang dari kriteria ketuntasan minimal (KKM). Keadaan tersebut perlu diperhatikan oleh guru kelas tiga supaya menciptakan perubahan dalam kegiatan pembelajaran guna menarik perhatian siswa dan meningkatkan semangat belajar siswa sehingga hasil belajar yang diperoleh meningkat.

Berdasarkan permasalahan di atas, diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan motivasi belajar siswa dan memudahkan siswa dalam memahami materi pembelajaran yang



disampaikan. Seperti yang diungkapkan oleh Gagne dalam Sadiman dkk (2006: 6), media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Sementara itu, Briggs dalam Sadiman dkk (2006: 6) mengemukakan bahwa media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar.

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa, dengan berbagai jenis media pembelajaran oleh guru maka dapat menjadi bahan dalam memberikan ilmu pengetahuan kepada siswa. Pemakaian media pembelajaran dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami. Media pembelajaran yang menarik bagi siswa dapat menjadi rangsangan bagi siswa dalam proses pembelajaran. Pengelolaan alat bantu pembelajaran sangat dibutuhkan dalam lembaga pendidikan formal. Media pembelajaran dapat digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar mengajar. Sebagai guru harus dapat memilih media pembelajaran yang sesuai dan cocok untuk digunakan sehingga tercapai tujuan pengajaran yang telah ditetapkan oleh sekolah.

Kata media berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harfiah berarti "tengah", "perantara" atau "pengantar". Dalam bahasa arab, media adalah perantara atau pengantar pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Jadi, media adalah alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pengajaran.

Pendidikan merupakan upaya untuk mempersiapkan generasi muda dalam menyambut dan menghadapi perkembangan jaman di era global. Maka pendidikan harus dilaksanakan sebaik mungkin sehingga menghasilkan pendidikan yang berkualitas dan meningkatnya kualitas sumber daya manusia. Perkembangan teknologi berdampak pada bidang pendidikan. Proses pembelajaran tidak terlepas dari media, metode, dan hasil belajar. Media dapat digunakan sebagai sarana dalam memberikan materi pendidikan yang disampaikan oleh guru kepada siswa. Sedangkan metode belajar mengatur pada pengorganisasian bahan ajar dan strategi penyampaiannya. Selanjutnya hasil belajar diukur dengan efektif dan efisien untuk mengetahui kemampuan dan minat siswa terhadap mata pelajaran.

Media pembelajaran berfungsi sebagai sumber belajar siswa untuk memperoleh pesan dan informasi dari guru sehingga materi pembelajaran dapat lebih meningkat dan membentuk pengetahuan siswa. Manfaat media pembelajaran, yaitu: (1) memberikan pedoman guru untuk mencapai tujuan pembelajaran sehingga dapat menjelaskan materi pembelajaran dengan urutan sistematis dan membantu dalam penyajian materi menarik untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. (2) meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga dapat berpikir dan menganalisis materi pelajaran yang diberikan guru dengan baik dengan situasi belajar yang menyenangkan dan dapat memahami pelajaran dengan mudah.

Minat adalah suatu rasa lebih suka dan rasa keterikatan pada suatu hal atau aktivitas tanpa ada yang menyuruh atau penerimaan atau sesuatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri sendiri". Menurut Slameto dalam Rumini (2003) Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu



hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri.” Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut, semakin besar minat seseorang. Minat juga diartikan sebagai suatu kecenderungan yang menyebabkan seseorang untuk mencari ataupun mencoba aktivitas dalam bidang tertentu.

Membaca berasal dari kata baca yang artinya memahami arti tulisan. Membaca dalam bahasa Arab “Iqra” yang artinya bacalah, telitilah, dalamilah, ketahuilah ciri-ciri sesuatu, bacalah alam, tanda-tanda zaman, dan sejarah. Membaca merupakan sesuatu proses yang dilakukan serta dipergunakan pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis.

Menurut Tarigan dalam Mirnawati (2020) membaca merupakan kemampuan dan keterampilan untuk membuat suatu penafsiran terhadap bahan yang dibaca. Kepandaian membaca tidak hanya menginterpretasikan huruf-huruf, gambar, dan angka-angka saja, akan tetapi menyangkut kemampuan seseorang untuk dapat memahami makna dan sesuatu yang diminatnya. Minat baca adalah sikap mencurahkan perhatian akan sikap ingin tahu yang intelektual yang bijaksana, serta ditambah dengan suatu usaha yang konstan untuk menggali bidang-bidang pengetahuan (informasi) baru dan adanya kesediaan untuk menyediakan waktu guna melakukan kegiatan membaca.

Dengan demikian, minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca. Karena orang yang mempunyai minat baca yang kuat akan diwujudkan dalam kesediaannya untuk mendapatkan bahan bacaan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri. Banyak siswa yang merasa enggan kalau hanya ditugaskan oleh gurunya untuk membaca. Banyak tingkah yang diperlihatkan oleh siswa yang menunjukkan siswa enggan atau tidak memiliki minat baca. Menurut Mirnawati (2020) Siswa yang enggan membaca karangannya karena merasa malu dan menyadari bahwa pekerjaannya masih perlu diperbaiki. Padahal, dengan membaca siswa tidak perlu banyak pikir, tidak memerlukan tenaga yang cukup besar seperti olahraga, ia cukup duduk di kelas membuka buku lalu membacanya.

Minat seringkali ditandai karena adanya suatu aktivitas yang dilakukan tanpa adanya perintah dan berhubungan dengan perasaan. Seseorang harus rela melakukan sesuatu yang disukainya. Jadi munculnya minat didasarkan pada keinginan yang diterima dari diri sendiri tanpa adanya keterlibatan dari orang luar. Membaca adalah kegiatan yang dilakukan diri sendiri dengan tujuan mendapatkan informasi dari yang dibaca. Membaca juga dapat diartikan sebagai kegiatan untuk mendapatkan informasi dari teks. Dengan hal tersebut membaca dapat meningkatkan kreativitas, imajinasi dan ketelitian siswa. Membaca mempunyai pengaruh yang besar terhadap minat dan hal tersebut berkaitan dengan kesesuaian isi bacaan yang akan berdampak pada minat siswa. Bahan bacaan akan mudah dipahami dan dipelajari jika bahan bacaan tersebut dapat menarik minat siswa yang kemudian akan mempengaruhi perkembangan hasil belajar siswa. Kebiasaan membaca akan mudah dilakukan bila dijadikan kebiasaan yang rutin dilakukan. Masyarakat belum terbiasa untuk melakukan kegiatan literasi khususnya para remaja yang duduk dibangku sekolah. Kebiasaan membaca diperoleh ketika hal tersebut dilakukan secara berkelanjutan.



Minat belajar dan membaca siswa yang kurang, serta lingkungan belajar yang diterapkan oleh guru tidak dapat memotivasi siswa untuk belajar. Penyajian topik IPS harus dirancang sedemikian rupa agar media yang digunakan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik. Pada umumnya anak-anak menyukai ilustrasi dan kartun. Hampir seluruh siswa kelas III SD senang membaca komik untuk hiburan. Siswa mengingat kartun yang mereka lihat dengan lebih mudah. Pengalaman menunjukkan bahwa siswa menyukai buku bergambar berwarna dan disajikan dalam format realistis atau kartun, yang memungkinkan pengembangan kartun sebagai alat pembelajaran.

Efek negatif didapat ketika seorang pelajar mempunyai minat membaca yang rendah. Lingkungan mempunyai pengaruh yang besar untuk mendukung kegiatan membaca. Penyebab utama siswa kurang membaca adalah adanya minim dukungan dalam lingkungan keluarga dan sekolah. Upaya meningkatkan minat membaca menjadi sebuah tantangan untuk guru. Adanya gambar yang menarik dan pemilihan font tulisan dalam buku membuat siswa tertarik dalam membaca. Guru diharuskan dapat lebih kreatif untuk berinovasi dalam membuat media pembelajaran yang berkaitan dengan kemampuan siswa membaca seperti membuat media komik digital yang membuat bacaan dengan tampilan yang berbeda dengan buku pada umumnya.

Membaca buku memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa. Buku pelajaran kurang efektif dalam menarik dan memotivasi siswa untuk membaca. Dengan adanya lingkungan pengajaran kartun digital yang dibuat oleh guru untuk siswa diharapkan dapat meningkatkan minat siswa, sehingga dapat mempengaruhi minat baca siswa. Penggunaan media kartun digital dalam pembelajaran siswa sekolah dasar di dalam kelas maupun di luar kelas memberikan dampak yang sangat besar terhadap literasi membaca siswa. Tampilan komik digital yang penuh warna dan kreatif melibatkan siswa sekolah dasar dan membuat mereka membaca. Oleh karena itu, semakin banyak guru menggunakan sumber komik digital untuk pembelajaran, semakin banyak siswa yang membaca. Media komik digital dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa, mulai dari minat baca siswa, kebiasaan membaca siswa, dan kemampuan siswa menceritakan kembali apa yang dibacanya. Kebosanan yang siswa rasakan saat membaca buku biasa yang tidak siswa rasakan saat membaca komik digital yang terlihat menarik.

Seorang siswa Sekolah Dasar membutuhkan media yang lebih menarik untuk meningkatkan minat bacanya. Adanya gambar yang menarik dan pemilihan font tulisan dalam buku membuat siswa perlahan tertarik dalam membaca. Guru dituntut untuk lebih kreatif dalam membuat media baca siswa. Salah satu contohnya adalah media komik digital, media pembelajaran ini yang membuat bacaan dengan tampilan yang berbeda dengan buku pada umumnya. Komik menampilkan visual gambar yang menarik agar pesan yang disampaikan kepada pembaca mudah dimengerti dan menyenangkan untuk dibaca. Selain itu, media pembelajaran ini juga dapat menumbuhkan kreativitas, imajinasi, serta ketelitian.



Ilmu pengetahuan sangat penting bagi kehidupan manusia. Informasi dapat diakses dari mana saja, baik dari lingkungan sekolah maupun dari lingkungan sekitar. Selain fakta bahwa membaca adalah hal yang sulit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya membaca teks, tetapi juga visual, penalaran, psikolinguistik dan metakognitif. Kegiatan. Salah satu hal yang baik untuk literasi adalah minat. Untuk merangsang minat ini, guru harus menggunakan sumber daya pendidikan, termasuk multimedia atau kartun, dalam proses pembelajaran.

Siswa dapat menemukan informasi yang ada melalui ilustrasi komik. Siswa dapat didorong untuk belajar mandiri dengan membaca dan memahami informasi yang ada di dalam komik. Menurut Daryanto dalam Nuritta T (2018), komik memiliki beberapa kelebihan diantaranya mampu mendukung perkembangan imajinasi siswa dalam pembelajaran sehingga siswa tidak hanya terfokus dengan belajar menghafal (rote learning), penggunaan ilustrasi dalam komik dapat meningkatkan kemampuan analisis siswa dan menemukan informasi yang terdapat didalamnya. Media komik dapat merangsang minat siswa dalam mempelajari materi yang disajikan dalam komik. Melalui media komik, siswa menjadi lebih tertarik. Karena media komik adalah media yang banyak disukai anak-anak. Selain penuh dengan gambar, komik juga mampu menyampaikan materi/tujuan pembelajaran dengan lebih menyenangkan. Secara tidak sadar dengan membaca komik siswa telah mempelajari materi yang ingin disampaikan oleh guru. Menurut Daryanto dalam Nuritta T (2018) secara empirik siswa lebih tertarik untuk membaca buku bergambar dari pada buku-buku teks. Melalui ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Selain itu dengan membaca komik, kemampuan membaca siswa dan penguasaan kosa kata jauh lebih banyak dari siswa yang tidak menyukai komik.

Menurut Daryanto dalam Nuritta T (2018) komik pendidikan cenderung menyediakan isi yang bersifat formatif, komik pendidikan banyak diterbitkan oleh industri, dinas kesehatan, dan lembaga-lembaga nonprofit. Pendekatan kritis sangat diperlukan agar komik dapat memenuhi fungsinya sebagai media pendidikan. Kelebihan komik adalah penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya hingga selesai. Hal inilah yang juga menginspirasi komik yang isinya materi pelajaran. Kecenderungan yang ada siswa tidak menyukai buku-buku teks apalagi yang tidak disertai gambar dan ilustrasi menarik. Padahal secara empirik siswa lebih cenderung menyukai buku yang bergambar, yang penuh warna dan divisualisasikan dalam bentuk realistik maupun kartun. Komik pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan minat siswa untuk membaca sehingga pada akhirnya mampu meningkatkan hasil belajar siswa. Sebagai media pembelajaran, komik memiliki beberapa kelebihan.

Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, karena kartun dapat didesain sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Dalam hal ini, kartun berperan sebagai duta pembelajaran, dengan menggunakan sumber visual yang dikemas dengan semenarik mungkin untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan bantuan kartun, siswa dapat tertarik untuk belajar dan



menguasai pelajaran dengan cepat, terutama dalam hal membaca. Dengan bantuan media tersebut, pembelajaran menjadi sangat menghibur dan pembelajaran menjadi lebih aktif. Komik, di sisi lain, adalah gambar atau rangkaian gambar yang menceritakan sebuah cerita. Biasanya terdiri dari sekitar 3-6 pane.

Salah satu hal yang dapat dilakukan guru untuk mendorong minat baca dan prestasi siswa adalah dengan menyajikan materi dalam bentuk kartun. Sebuah kartun yang menarik minat semua kalangan, baik anak-anak maupun orang dewasa. Menyajikan materi komik berupa gambar, papan, balon, background, karakter cerita, narasi dan sound effect yang menarik sehingga membuat cerita lebih menarik bagi siswa dan memudahkan pembelajaran siswa. Tujuan penyajian materi kartun adalah untuk merangsang minat baca siswa sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disajikan, yang pada gilirannya mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, kartun menjadikan ilmu-ilmu sosial yang abstrak menjadi konkrit bagi siswa, yang sesuai dengan perkembangan berpikir konkrit dan nyata pada siswa sekolah dasar. Kondisi tersebut tidak menciptakan pembelajaran yang bermakna karena guru tidak mengembangkan media yang dapat memotivasi siswa untuk belajar. Oleh karena itu perlu dikembangkan lingkungan belajar yang memenuhi kebutuhan siswa sehingga dapat meningkatkan hasil belajarnya. Dengan berkembangnya IPS, media pembelajaran berupa kartun berbasis masalah tentang “Rumahku” dapat dijadikan sebagai solusi dari permasalahan tersebut.

Dengan tampilan komik digital yang kreatif penuh akan warna sehingga siswa sekolah dasar dapat tertarik dan terus membaca. Oleh karena itu, semakin seringnya guru melibatkan media komik digital dalam pembelajaran maka semakin sering pula siswa dalam membaca. Media komik digital telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa, mulai dari minat baca, pembiasaan siswa membaca, dan kemampuan siswa menceritakan kembali apa yang dibacanya. Kejenuhan yang siswa rasakan saat membaca buku biasa tidak siswa rasakan ketika mereka membaca komik digital yang mempunyai tampilan menarik.

METODE PENULISAN

Metode yang digunakan dalam penulisan jurnal ini adalah metode SLR (*Systematic Literatur Review*).

Dalam penulisan jurnal ini peneliti mencari dan mengumpulkan data-data berbagai hasil penelitian yang bersumber dari skripsi, artikel ilmiah dan jurnal yang relevan tentang media pembelajaran. Metode pengumpulan data menggunakan metode dokumenter. Penulisan jurnal ini menggunakan analisis deskriptif dimana data-data yang sudah diperoleh, dianalisis dan dikaji secara mendalam, sistematis dan kritis yang kemudian diuraikan secara naratif sehingga mudah dipahami dan dapat memberikan informasi yang akurat dan mutakhir mengenai fenomena yang sedang diteliti.



Pengumpulan data dilakukan dengan mendokumentasikan semua artikel yang di peroleh pada laporan penelitian ini. Artikel yang digunakan di peroleh dari *google scholar*. Artikel yang dipilih adalah artikel yang memiliki penelitian serupa lalu artikel di analisis dan dirangkum. Hasil penelitian kemudian dijadikan ke dalam satu pembahasan yang utuh pada artikel ini.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil data penelitian yang dimasukan dalam kajian literatur ini adalah analisis dari rangkuman dari artikel yang di dokumentasi terkait dengan efektivitas media komik, pembelajaran IPS, dan minat baca, yang disajikan pada Tabel berikut ini.

Tabel 1.

Hasil Penelitian Terkait dengan Efektivitas Media Komik, Pembelajaran IPS, dan Minat Baca

Peneliti	Judul Penelitian	Hasil Penelitian
Lubis M. A. (2018)	Pengembangan Ajar Komik Meningkatkan Minat Baca	Bahan Kajian ini terkait dengan model pengembangan materi pendidikan kartun dengan ADDIE (<i>Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation</i>). Pemeriksaan Siklus I dan Pemeriksaan II. Hasil penelitian menunjukkan: (1) bahan ajar yang dihasilkan berupa kartun memenuhi kriteria dengan skor validasi rata-rata 95,56% atau dinilai sangat valid; (2) Hasil percobaan menunjukkan bahwa bahan ajar kartun yang dikembangkan efektif meningkatkan minat baca siswa ips kelas 5 yang rata-ratanya lebih dari 23 atau dalam kategori tinggi; (3) Pada Uji Peningkatan Minat Baca ips, materi pendidikan kartun yang dikembangkan diketahui dapat meningkatkan minat baca siswa kelas 5 (lima) dengan pengukuran survei sebesar 23,24 pada kategori atas dan 23,11 peningkatan pada kelas atas. Pengamatan pengukuran dalam percobaan i



		dan proses II.
Sutrisna, Irvan; Sriwulan, Septina; Nugraha, V. (2019)	Pengaruh Gerakan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa.	Hasil penelitian menunjukkan Peningkatan prestasi membaca siswa dapat dilihat dari hasil survei yang menunjukkan bahwa minat baca siswa meningkat sejak adanya gerakan sekolah. Meningkatkan budaya literasi siswa dapat mengembangkan budaya literasi, memantau kegiatan membaca mereka dan mengembangkan keterampilan membaca mereka dengan baik. .
Tapiah, L. (2022).	Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5 – 6 Tahun.	Hasil penelitian menunjukkan bahwa penilaian ahli rata-rata 4,58 (sangat baik), penilaian media rata-rata 4,63 (sangat baik), dan penilaian guru rata-rata 94,11% (baik). Berdasarkan jawaban yang diperoleh melalui formulir evaluasi anak anak kelompok B diperoleh hasil pada uji lapang pertama dengan persentase 97,22% (cukup) dan hasil uji lapangan pelaksanaan dengan persentase tercapai 92,3%. (akan dilaksanakan). Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa lingkungan belajar berbasis <i>e-comics</i> cukup layak digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan minat baca anak usia 5-6 tahun pada anak usia dini.
Rosyida, A. (2019)	Pengembangan media komik untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.	Berdasarkan hasil penelitian dan diskusi hasil penelitian dapat disimpulkan antara lain: (1) Media komik layak digunakan dalam mata pelajaran IPS tentang kegiatan jual beli pada kelas III sekolah dasar. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi dan angket kelayakan media yang menyatakan bahwa media komik layak digunakan. (2) Media komik praktis digunakan



dalam mata pelajaran IPS tentang kegiatan jual beli pada kelas III sekolah dasar. Hal tersebut didasarkan pada perhitungan persentase hasil observasi keterlaksanaan pembelajaran, aktivitas siswa, dan angket kepraktisan media komik. Persentase keterlaksanaan pembelajaran sebesar 90,62%, persentase aktivitas siswa sebesar 87,5%, dan angket kepraktisan media komik sebesar 83,9%. Ketiga hasil tersebut berada dalam kategori sangat baik. (3) Media komik efektif digunakan dalam mata pelajaran IPS tentang kegiatan jual beli pada kelas III sekolah dasar. Hal tersebut didasarkan pada hasil uji t-test, di mana nilai t hitung > t_{tabel}, yaitu 2,55 > 2,093. Berdasarkan hal tersebut, H₀ ditolak dan H_a diterima. Jadi dapat disimpulkan bahwa pembelajaran menggunakan media komik efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa, karena terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Nurrita, T. (2018) Pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan hasil belajar siswa

Ada beberapa hal yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa dengan adanya media pembelajaran:

1) Proses belajar mengajar menjadi mudah dan menarik

Dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi pembelajaran menjadi menarik dan mudah dimengerti oleh siswa. Sehingga siswa dapat mengerti dan memahami pelajaran dengan mudah.

2) Efisiensi belajar siswa dapat meningkat

Siswa yang belajar dengan menggunakan media maka belajar menjadi lebih efisien karena sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru memberikan



materi bisa lebih berurutan dengan memberikan materi yang lebih mudah terlebih dahulu.

3) Membantu konsentrasi belajar siswa

Media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan siswa maka dapat membantu konsentrasi belajar siswa di dalam kelas dalam menerima materi yang diberikan oleh guru. Siswa tidak merasa bosan berada di dalam kelas dalam menerima materi yang di berikan guru karena dengan menampilkan media pembelajaran maka siswa menjadi senang berada di dalam kelas untuk belajar dengan baik.

4) Meningkatkan motivasi belajar siswa

Media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar siswa sehingga ketika guru menyampaikan materi di dalam kelas maka perhatian siswa terhadap pelajaran dapat meningkat. Guru dapat menampilkan media pembelajaran yang menarik perhatian siswa sebelum pembelajaran di mulai.

5) Memberikan pengalaman menyeluruh dalam belajar

Dalam proses pembelajaran, siswa bukan hanya memahami hal abstrak yang di sampaikan guru tetapi siswa juga harus memahami secara nyata dari materi tersebut. Guru menggunakan media pembelajaran untuk membantu siswa supaya mempunyai lebih mengerti materi secara keseluruhan. Sehingga guru dan siswa mempunyai pengalaman yang sama dalam belajar.

6) Siswa terlibat dalam proses pembelajaran

Supaya proses pembelajaran di dalam kelas berlangsung dengan baik, bukan hanya guru



yang terlibat aktif di dalam kelas tetapi siswa juga aktif mengikuti dan terlibat dalam proses pembelajaran. Siswa bukan hanya sebagai objek tetapi menjadi subjek dalam kegiatan belajar. Maka siswa memiliki kesempatan melakukan kreativitas dan mengembangkan potensi yang dimiliki melalui aktivitas dalam proses pembelajaran.

Mirnawati, M. (2020) Penggunaan media gambar dalam pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa dari 27 jumlah siswa yang dites diperoleh nilai rata-rata kemampuan membaca bahasa Indonesia siswa kelas II MI Pesantren Datuk Sulaiman Kota Palopo yang didasarkan pada siklus I adalah sebesar 5,5. Nilai yang dicapai responden tersebar dengan nilai tertinggi 7,3 dan nilai terendah 3,3 dari nilai tertinggi yang mungkin dicapai 10 dan nilai terendah yang dicapai 0 dengan rentang nilai 4,4 dan modus 6,0 yang dicapai oleh 8 orang. Selanjutnya, pada siklus II nilai rata-rata yang diperoleh adalah sebesar 8,5. Nilai yang dicapai responden tersebar dengan nilai tertinggi 10 dan nilai terendah 6,0 dari nilai tertinggi yang mungkin dicapai 10 dan nilai terendah yang dicapai 0, dengan rentang nilai 4,0 dan modus 8,5 dan 10 yang dicapai oleh 13 orang.

Syanaz E, dkk. (2020) Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran IPS Siswa Kelas III Kab sambas

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (*Research and development*), dalam penelitian ini peneliti menguji apakah komik ini cocok untuk meningkatkan minat baca di pembelajaran ips, peneliti mencari data dengan memberikan pengajaran berupa materi komik kepada siswa kelas III lalu setelah itu dilakkan Tanya jawab



				setelah mendapatkan data peneliti mendapatkan hasil bahwa komik efektif untuk diterapkan di pembelajaran IPS.
Suparman, (2020)	dkk.	Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar		Metode penelitian yang digunakan dalam karya ini adalah metode kuasi. desain eksperimen dimana desain yang digunakan adalah <i>non-equivalent control group Desain</i> . Data yang disajikan menunjukkan bahwa media kartun dapat meningkatkan hasil belajar dan berpengaruh positif terhadap minat baca siswa. Data Lapangan diketahui bahwa antusiasme siswa dalam membaca komik lebih besar dibandingkan dengan hanya membaca komik di buku pelajaran atau panduan guru. Hal ini dibuktikan dengan hasil survey respon siswa rata-rata respon survey sebesar 8,77%, dengan data menunjukkan bahwa kartun berpengaruh positif terhadap minat baca. Penting bahwa teori Sugiyono (2013:199) bahwa ketika nilai survei menunjukkan bahwa pernyataan lebih berharga daripada data satu jawaban, lebih dari setengah responden memiliki efek positif.
Ifin (2021)	Ipriyanto	Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Menggunakan Media Komik Strip		Metode penelitian ini menggunakan PTK (Penelitian Tindakan Kelas). Berhadapan dengan media komik dapat meningkatkan minat baca siswa. Peneliti berkeyakinan bahwa penelitian ini memenuhi kriteria keberhasilan, oleh karena itu penelitian dianggap cukup berhasil. Penggunaan kartun dalam proses pembelajaran dapat lebih memotivasi siswa dan mendorong mereka untuk berpartisipasi aktif dalam kegiatan pembelajaran. Media kartun tidak hanya dapat menarik perhatian



siswa pada saat pembelajaran, tetapi juga menyampaikan pesan dan makna kartun yang disampaikan oleh guru. Namun, media kartun secara khusus mengacu pada peristiwa yang diceritakan dalam bentuk gambar untuk memperdalam pemahaman.

Willya, A.R, dkk. (2023)	Peran Pembelajaran Digital Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar	Media Komik untuk	Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode literatur kualitatif. Hasil dari penelitian ini adalah kurangnya siswa dalam membaca. Untuk meningkatkan minat baca, siswa harus membiasakan diri memahami isi teks tulis yang dibaca dan keberadaannya sejak awal pembelajaran. Melalui pemilihan gambar yang menarik dan pemilihan font pada buku, siswa perlahan-lahan akan menjadi terbangun keinginan untuk membaca. Dengan menghadirkan gambar dan teks yang menarik, komik digital dapat menginspirasi siswa untuk membaca. Hal ini memungkinkan siswa untuk meningkatkan minat bacanya dengan membaca komik digital.
---------------------------------	--	-------------------	---

Ariesta, F. W, Dkk (2018)	Pengembangan Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS siswa Sekolah Dasar	Media Masalah Hasil Sekolah	Jenis dan model yang digunakan dalam penelitian ini adalah <i>Educational Research and Development (R&D)</i> . Studi ini mengembangkan media pembelajaran kartun berbasis masalah pada mata pelajaran IPS dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Media kartun berbasis soal terbukti valid, sehingga guru dapat menggunakannya sebagai media pembelajaran alternatif untuk meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Hasil produk penelitian ini dapat menjadi acuan bagi guru untuk mengembangkan lingkungan belajar lain
----------------------------------	---	-----------------------------	---



yang dapat meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar.

Nursiswi Nugraheni (2017)	Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar	Peneliti memperoleh data hasil penelitian dari hasil penelitian mahasiswa yang dipayungi yang sudah dilakukan. Dari ketiga penelitian yang dilakukan oleh mahasiswa, semuanya menerapkan media komik pada pembelajaran matematika di sekolah dasar. Sub penelitian yang pertama dilakukan oleh Tika Aprilia. Media komik ini diimplementasikan dengan model CTL Variasi Talking Stick. Sub penelitian kedua dilakukan oleh Ulfatu Solikhah. Media komik ini diimplementasikan dengan model PjBl Variasi <i>Bamboo Dancing</i> . Sub penelitian ketiga dilakukan oleh Widi Kurniawati. Media komik ini diimplementasikan dengan model CTL Variasi <i>Snowball Throwing</i> .
----------------------------------	---	---

Media pembelajaran merupakan bagian penting dimana media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka memahami materi. Penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat mempengaruhi semangat dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat dan semangat belajar siswa diharapkan akan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil yang dicapai sesuai dengan harapan.

Membaca buku memiliki dampak yang signifikan terhadap kemampuan membaca siswa. Buku pelajaran kurang efektif dalam menarik dan memotivasi siswa untuk membaca. Dengan adanya lingkungan pengajaran kartun digital yang dibuat oleh guru untuk siswa diharapkan dapat meningkatkan minat siswa, sehingga dapat mempengaruhi minat baca siswa. Penggunaan media kartun digital dalam pembelajaran siswa sekolah dasar di dalam kelas maupun di luar kelas memberikan dampak yang sangat besar terhadap literasi membaca siswa. Tampilan komik digital yang penuh warna dan kreatif melibatkan siswa sekolah dasar dan membuat mereka membaca. Oleh karena itu, semakin banyak guru menggunakan sumber komik digital untuk pembelajaran, semakin banyak siswa yang membaca. Media komik digital dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa, mulai dari minat baca siswa, kebiasaan membaca siswa, dan kemampuan siswa



menceritakan kembali apa yang dibacanya. Kebosanan yang siswa rasakan saat membaca buku biasa yang tidak siswa rasakan saat membaca komik digital yang terlihat menarik.

Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, karena kartun dapat didesain sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Dalam hal ini, kartun berperan sebagai duta pembelajaran, dengan menggunakan sumber visual yang dikemas dengan semenarik mungkin untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan bantuan kartun, siswa dapat tertarik untuk belajar dan menguasai pelajaran dengan cepat, terutama dalam hal membaca. Dengan bantuan media tersebut, pembelajaran menjadi sangat menghibur dan pembelajaran menjadi lebih aktif. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Ipriyanto, 2021) pengertian kartun adalah kartun yang mengungkapkan tokoh-tokoh dan menyajikan dalam satu episode cerita yang berkaitan erat dengan gambar untuk menghibur pembaca. Komik, di sisi lain, adalah gambar atau rangkaian gambar yang menceritakan sebuah cerita. Biasanya terdiri dari sekitar 3-6 panel. Menurut Riyono (dalam Ipriyanto 2021:3) Penyajian konten naratif bisa juga berupa humor atau cerita serius dan menarik yang patut disimak hingga akhir setiap episode.

KESIMPULAN

Media pembelajaran merupakan bagian penting dimana media pembelajaran ini dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran dan membantu mereka memahami materi. Penggunaan media pembelajaran secara tidak langsung dapat mempengaruhi semangat dan minat siswa dalam mengikuti kegiatan pembelajaran. Minat dan semangat belajar siswa diharapkan akan meningkatkan kualitas pembelajaran sehingga hasil yang dicapai sesuai dengan harapan.

Membaca adalah kegiatan kognitif atau proses menemukan hal-hal yang berbeda hanya dalam bentuk kata, kalimat, paragraf dan wacana, tetapi membaca lebih merupakan kegiatan memahami dan menafsirkan simbol, tanda, dan tulisan yang bermakna yang digunakan agar pesan dapat disampaikan oleh pembaca. Rendahnya minat baca saat ini masih membuka pekerjaan rumah. Berbagai program telah dilaksanakan untuk membuat kegiatan membaca menjadi lebih menarik. Ini karena minat baca tidak selalu tinggi. Situasi yang berbeda juga mempengaruhi, misalnya memberikan buku yang tidak sesuai dengan usia anak, atau memaksa anak membaca buku yang tidak menarik, secara langsung mempengaruhi *mood* anak. Guru mencoba mencari solusi terbaik untuk pengembangan minat dan kebiasaan membaca. Salah satunya membiasakan membaca buku non klasik secara rutin 15 menit sebelum kelas dimulai. Kartun yang dihasilkan harus berkontribusi pada pelaksanaan pendidikan sejarah. Media kartun merupakan salah satu media pembelajaran yang diharapkan dapat mengatasi permasalahan pembelajaran sejarah dan membantu siswa dalam memahami materi yang disajikan. Dengan berjalannya waktu nilai efektif siswa dibentuk oleh tokoh-tokoh cerita, karena bahan ajar siswa yang dibentuk oleh tokoh-tokoh cerita semakin banyak digunakan. Media kartun juga sebagai sarana hiburan dan pembelajaran bagi siswa, agar siswa tidak bosan dalam belajar IPS.



Pembelajaran komik diharapkan dapat meningkatkan minat baca siswa dan hal lainnya, dan pada akhirnya dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran di dalam kelas, karena kartun dapat didesain sesuai dengan mata pelajaran yang diajarkan. Dalam hal ini, kartun berperan sebagai duta pembelajaran, dengan menggunakan sumber visual yang dikemas dengan semenarik mungkin untuk membangkitkan minat belajar siswa. Dengan bantuan kartun, siswa dapat tertarik untuk belajar dan menguasai pelajaran dengan cepat, terutama dalam hal membaca. Dengan bantuan media tersebut, pembelajaran menjadi sangat menghibur dan pembelajaran menjadi lebih aktif. Pengertian kartun adalah kartun yang mengungkapkan tokoh-tokoh dan menyajikan dalam satu episode cerita yang berkaitan erat dengan gambar untuk menghibur pembaca menurut Sudjana dan Rivai dalam jurnal Ifin Ipriyanto (2021). Komik, di sisi lain, adalah gambar atau rangkaian gambar yang menceritakan sebuah cerita.

Dengan tampilan komik digital yang kreatif penuh akan warna sehingga siswa sekolah dasar dapat tertarik dan terus membaca. Oleh karena itu, semakin seringnya guru melibatkan media komik digital dalam pembelajaran maka semakin sering pula siswa dalam membaca. Media komik digital telah berhasil meningkatkan kemampuan membaca siswa, mulai dari minat baca, pembiasaan siswa membaca, dan kemampuan siswa menceritakan kembali apa yang dibacanya. Kejenuhan yang siswa rasakan saat membaca buku biasa tidak siswa rasakan ketika mereka membaca komik digital yang mempunyai tampilan menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Arsyad, A. (2011). *Media pembelajaran*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1), 22-33.
- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242.
- Ipriyanto, I. (2021). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Menggunakan Media Komik Strip. *Pedagogi: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(1), 24-29.
- Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan. *Jurnal Tarbiyah*, 25(2).
- Mirnowati, M. (2020). Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 9(1), 98-112.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan media komik pada pembelajaran matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2).
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *Jurnal misykat*, 3(1), 171-187.



- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), 47-63.
- Rumini, S., Purwanto, E., Purwandari, M. S., Suharmini, T., Si, M., & Ayriza, Y. (2003). *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Sadiman, A. S. (2006). *Media Pendidikan pengertian, pengembangan dan pemanfaatannya*. Jakarta: Rajagrafindo Persada
- Subroto, W. T. (2005). Pengetahuan Dasar Ilmu-Ilmu Sosial (Geografi, Sejarah, Ekonomi, Politik, Sosiologi & Antropologi).
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1).
- Sutrisna, I., Sriwulan, S., & Nugraha, V. (2019). Pengaruh Gerakan Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Parole: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 2(4), 521-528.
- Syahnaz, E., Wijaya, V., & Wahyuni, S. (2020). Pengembangan Media Komik Digital pada Pembelajaran IPS Siswa SDN 02 Kelas III Kab. Sambas. *Journal of Scientech Research and Development*, 2(2), 061-070.
- Tapiah, L. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis e-Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Anak Usia Dini 5–6 Tahun. *Tematik: Jurnal Penelitian Pendidikan Dasar*, 1(1), 20-25.
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454.