

**PENGARUH MEDIA VISUAL MENGGUNAKAN KOMIK
TERHADAP MINAT BACA SISWA DI SD AMAL
SHALEH KEC. MEDAN TUNTUNGAN
TAHUN AJARAN
2022/2023**

***THE INFLUENCE OF VISUAL MEDIA USING COMICS ON
STUDENTS' READING INTEREST AT AMAL
ELEMENTARY SCHOOL SHALEH
KEC. PROFIT FIELD SCHOOL
YEAR 2022/2023***

Idham Chalid Pardede, Universitas Quality (Prodi PGSD FKIP Universitas Quality, Jl.
Ringroad - Ngumban Surbakti No. 18 Medan, Kode Pos 12345, Indonesia)
Penulis Korespondensi: idhamchalidpardede993@gmail.com

Abstrak

Penelitian bertujuan mengetahui efektivitas media visual komik terhadap minat baca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III Madrasah Ibtidaiyah Amal Shaleh Tahun Ajaran 2022/2023. Medan Tuntungan. Populasi penelitian ini kelas eksperimen 26 siswa dan di kelas kontrol 24 siswa. Instrumen yang digunakan angket, tes, dokumentasi. Berdasarkan penelitian, diketahui hasil nilai angket di kelas eksperimen 75% sedangkan di kelas kontrol 65% artinya H_0 ditolak H_a diterima, maka dapat disimpulkan ada pengaruh media visual komik terhadap minat baca siswa.

Kata Kunci: Media Visual, Komik, Minat Baca

Abstract

The aim of the study was to determine the effectiveness of comic visual media on students' reading interest in the Indonesian language class III Madrasah Ibtidaiyah Amal Shaleh Academic Year 2022/2023. Medan Tuntungan. The population of this research was 26 students in the experimental class and 24 students in the control class. The instruments used are questionnaires, tests, documentation. Based on the research, it is known that the results of the questionnaire in the experimental class were 75% while in the control class 65% meaning that H_0 was rejected H_a was accepted, this means that there is an influence of comic visual media on students' reading interest.

Keywords: Visual Media, Comics, Interest in Reading

PENDAHULUAN

Pada merupakan tanggung jawab bersama antara keluarga, masyarakat, dan pemerintah. Oleh karena itu, pemerintah membuat program wajib belajar pendidikan dasar sembilan tahun untuk meratakan pendidikan. Hal yang paling mendasar untuk menguasai sebuah ilmu pengetahuan adalah dengan menguasai bahasa. Kegiatan membaca penting untuk diutamakan sejak dini pada anak untuk membantu proses belajarnya. Kebiasaan membaca yang dilakukan seseorang ditentukan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah minat. Minat merupakan factor internal yang mempengaruhi seseorang untuk berbuat sesuatu, salah satunya adalah membaca. Perlu adanya stimulus yang dapat membuat siswa tetap senang belajar yaitu dengan membaca komik.

Komik merupakan media cetak yang di dalamnya terdapat gambar-gambar menarik dan kebanyakan menggunakan alur cerita yang lucu. Komik memiliki keunikan tersendiri dibandingkan buku bacaan dongeng dll, karena komik memiliki deretan gambar, panel-panel, balon-balon teks dan karakter tokoh maupun gerakan tubuh tokoh yang lucu, ketika membaca seakan – akan ikut serta mengalaminya. Dari uraian tersebut, maka peneliti melakukan penelitian yang berjudul, “Pengaruh Efektivitas Media Visual Menggunakan Manga Terhadap Minat Baca Siswa Pada Kelas III di Madrasah Ibtidaiyah (MI) Amal Shaleh Kecamatan Medan Tuntungan Kabupaten Kota Medan.

BAHAN DAN METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian quasi eksperimen. Variabel yang diukur dalam penelitian ini ada dua yaitu media *audio visual* sebagai variabel bebas (*Independent Variable*) dan minat belajar siswa sebagai variabel terikat (*Dependent Variable*). Penelitian menggunakan instrumen penelitian berupa kuesioner atau angket dan dokumentasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini dilaksanakan di SD Amal Shaleh kec. Medan Tuntungan Tahun Ajaran 2022/2023 dengan mengambil dua sampel secara acak yaitu Kelas IVA Kelas Eksperimen dan IVB Kelas Kontrol. Pada kelas Eksperimen menggunakan media komik. Sampel yang digunakan pada kelas eksperimen yaitu sebanyak 26 orang. Pada kelas kontrol yaitu sebanyak 24 orang.

Proses pembelajaran menggunakan media komik menimbulkan pengaruh positif terhadap minat peserta didik. Pengaruh tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata yang diajarkan menggunakan media manga yaitu sebesar 71,54 yang mengalami peningkatan *pretest* 1,92 dari *pretest* sebelumnya 69,62. Sedangkan nilai rata-rata *posttest* kontrol 74,17 yang mengalami peningkatan 0,84 dari *pretest* sebelumnya 73,33. Hasil uji hipotesis yang diperoleh *posttest* *t* hitung lebih besar dari nilai *t* tabel $52,83 > 8,32$ yang artinya H_0 ditolak dan H_a diterima.

KESIMPULAN

1. Ada pengaruh yang signifikan pada media manga atau komik terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi gemar membaca di SD AMAL SHALEH kec. Medan Tuntungan Tahun ajaran 2022/2023.
2. Desain manga atau komik dapat menstimulus minat baca siswa di Madrasah Ibtidaiyah Amal Shaleh kec. Medan Tuntungan Tahun ajaran 2022/2023.
3. Minat baca siswa dengan menggunakan media manga atau komik pada materi gemar membaca lebih tinggi dibandingkan dengan metode pembelajaran konvensional.

DAFTAR PUSTAKA

- Amiruddin. 2015. Media Pembelajaran, Bandung: Alfabeta.
Alvin Toffler. 2006. Pembelajaran Berbasis Visual. Medan: Tsmart.
Burn. 2014. Media Pendidikan. Pengertian, Pengaruh dan Pemanfaatannya. Depok: Raja Grafindo Persada.
Bunata. 2014. Keterampilan Membaca. Jakarta: Rajawali Pers.
Farr. 2010. Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
Franz dan Meller. 2015. Perencanaan Pembelajaran. Jakarta: Rineka Cipta.

PROSIDING SEMINAR NASIONAL PSSH

(Pendidikan, Saintek, Sosial dan Hukum) E-ISSN : 2830-361X, Volume 2, Mei 2023

Homepage : <https://jurnal.semnapssh.com/index.php/pssh>



- Gagne. 2013. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
Harjanto. 2011. Keterampilan Menulis. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
Hasyim. 2014. Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatannya). Bandung: Sinar Baru Algensindo
Hurlock. 2014. Metode Penggunaan Media Pembelajaran. Jurnal Al-afkar.