



**PENGARUH MEDIA *COMIC STRIP* TERHADAP MINAT BELAJAR
PESERTA DIDIK DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA**

Nasrawati¹, Muh.Anis², Diarti Andra Ningsih³

^{1,2,3}Universitas Islam Ahmad Dahlan Sinjai, Indonesia

Korespondensi Penulis. E-mail: nasrawatiacca04@gmail.com

Abstract

This study aims to determine the effect of Comic Strip Media on Students' Learning Interest in Indonesian Language Learning in Class V of Teppoe Private Elementary School. The type of research used in this study is ex post facto which means after the fact, by taking data by survey, ex post facto research. The approach used in this research is quantitative research. The population is all class V students of Teppoe Private Elementary School, totalling 21 people. And the sampling used is a saturated sample. The results of the study based on simple regression analysis that has been carried out through the SPSS version 25 programme, obtained the results of the respondents studied, namely class V of Teppoe Private Elementary School totalling 21 people. It is known that if $t_{count} \leq t_{table}$ then H_0 is accepted and H_a is rejected. If $t_{count} \geq t_{table}$ then H_0 is rejected and H_a is accepted. Based on the coefficients table that $t_{count} (3.212) > t_{table} (2.093)$ and a probability value of $0.005 < 0.05$ and in the model summary table by looking at $R Square = 0.352$ or 35.2% so it can be interpreted that significantly the comic strip media variable (X) affects the student learning interest variable (Y) by 35.2% .

Keywords: Influence, Comic Strip Media, Learning Interest

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Media *Comic Strip* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Swasta Teppoe. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *ex post facto* yang artinya setelah fakta, dengan pengambilan data secara *survey*, penelitian *ex post facto*. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian kuantitatif. Adapun populasi yaitu seluruh peserta didik kelas V SD Swasta Teppoe yang berjumlah 21 orang. Dan pengambilan sampel yang digunakan adalah sampel jenuh. Hasil penelitian berdasarkan analisis regresi sederhana yang telah dilakukan melalui program SPSS versi 25, diperoleh hasil dari responden yang diteliti yaitu kelas V SD Swasta Teppoe yang berjumlah sebanyak 21 orang. Diketahui jika $t_{hitung} \leq t_{tabel}$ maka H_0 diterima dan H_a ditolak. Jika $t_{hitung} \geq t_{tabel}$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Berdasarkan tabel *coefficients* bahwa $t_{hitung} (3,212) > t_{tabel} (2,093)$ dan nilai probabilitas $0,005 < 0,05$ dan pada tabel model *summary* dengan melihat $R Square = 0,352$ atau $35,2\%$ sehingga dapat diartikan bahwa secara signifikan variabel media *comic strip* (X) mempengaruhi variabel minat belajar peserta didik (Y) sebesar $35,2\%$.

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

1. Pendahuluan

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

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa media yang digunakan diantaranya yaitu media pembelajaran *comic strip*. *Comic strip* menjadi suatu media yang tepat untuk digunakan



sebagai alat untuk memotivasi peserta didik untuk belajar. Hal ini karena pada *comic* terdapat elemen visual yang mampu menarik minat peserta didik. Media pembelajaran sederhana seperti *comic strip* yang dibuat guru diharapkan merangsang minat belajar peserta didik terkhusus dalam pembelajaran Bahasa Indonesia (Novitasari, 2021).

Seorang pengajar harus dapat mengusahakan banyak cara agar minat belajar peserta didik tetap ada, diantaranya dengan menggunakan media pembelajaran yang memungkinkan minat belajar peserta didik meningkat. *Comic strip* dapat menjadi media yang cocok serta menarik jika digunakan dikalangan peserta didik Sekolah Dasar.

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

Berdasarkan fakta di lapangan dan hasil penelitian Hambali Setiawan bahwa media pembelajaran *comic strip* mampu membangkitkan minat belajar peserta didik, lebih lanjut media pembelajaran *comic strip* juga membantu peserta didik untuk merangsang wawasan, mendemonstrasikan informasi dengan menarik, terpercaya, memudahkan penafsiran data yang ada, dan memadatkan suatu informasi (Setiawan, 2021). Berdasarkan uraian permasalahan tersebut untuk mengetahui apakah media *comic strip* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik maka penulis tertarik melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Media *Comic Strip* Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas V SD Swasta Teppoe”.

2. Metode

2.1 Jenis penelitian

Pada penelitian ini, penulis menggunakan jenis penelitian *ex post facto*. Kerlinger (1996) dalam buku *Foundation of Behavioral Research* mengemukakan bahwa penelitian *ex post facto* yaitu penelitian yang dilakukan oleh peneliti yang dimulai dengan observasi suatu variabel atau variabel-variabel *dependent*, kemudian dipelajari variabel-variabel *independent* dalam hubungannya dengan efek suatu atau lebih variabel terikat. Tujuan penelitian yang dilaksanakan oleh penulis yaitu untuk mengetahui dan mengukur pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe, hal ini juga sejalan dengan tujuan penelitian *ex post facto*.

2.2 Pendekatan penelitian

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

2.3 Tempat dan Waktu Penelitian

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

2.4 Populasi dan Sampel

2.4.1 Populasi

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

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

Tabel 1 Populasi Penelitian

Laki-laki	Perempuan
6	15
Jumlah	21

Sumber : Dokumen SD Swasta Teppoe

2.4.2 Sampel

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

2.5. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian ini data yang dikumpulkan adalah data mengenai media *comic strip*, serta minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Swasta Teppoe.

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

2.5.1 Kuisioner atau angket

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

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

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

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

Jawaban sangat setuju diberi skor 4

Jawaban setuju diberi skor 3

Jawaban ragu diberi skor 2

- Jawaban tidak setuju diberi skor 1 (Sugiyono, 2019).
- b. Apabila pernyataan atau pertanyaan dibuat negatif
- Jawaban sangat setuju diberi skor 1
- Jawaban setuju diberi skor 2
- Jawaban ragu diberi skor 3
- Jawaban tidak setuju diberi skor 4 (Sugiyono, 2019).

2.6 Dokumentasi

Dokumen yang dimaksud adalah catatan yang sudah berlalu. Dokumen disini dapat berupa teks, gambar, ataupun dalam bentuk karya (Sugiyono, 2017). Terkait dengan penelitian yang akan dilakukan di SD Swasta Teppoe peneliti akan menyajikan dokumentasi dalam bentuk foto-foto kegiatan selama penelitian, data-data siswa, data-data guru dan keadaan gedung sekolah serta profil sekolah.

2.7 Instrumen Penelitian

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

Instrumen penelitian yang digunakan oleh penulis adalah :

2.7.1 Lembar angket

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

2.7.2 Alat-alat dokumentasi

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

3 Hasil dan Pembahasan

3.1 Data Variabel X (Media Comic Strip)

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

Tabel 2 Data Variabel X (Media comic strip)

No	Nama	No.Item																Total
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	
1	M.As'ad	4	4	4	1	3	3	2	2	2	2	2	2	1	2	2	2	40
2	M.Aldi	3	3	3	3	3	3	3	2	2	2	2	3	2	3	2	2	43
3	Hikmah	4	4	3	2	3	2	2	2	2	2	1	1	2	2	2	1	37
4	A.ririn	3	3	3	1	4	3	1	1	1	1	2	2	1	1	1	2	32
5	Aulia	4	4	3	2	4	3	4	4	2	3	2	2	2	2	1	4	48
6	Nayla	3	3	3	2	3	3	1	1	1	3	2	2	2	2	1	2	35
7	Iffah	4	4	4	1	3	2	1	1	1	3	2	2	2	2	1	4	38
8	Alisa	4	4	4	2	4	3	3	3	3	3	3	3	1	2	2	3	48
9	Anugera	4	4	4	1	3	4	4	1	2	3	1	1	1	1	1	3	40
10	Maharani	4	4	4	2	4	3	1	1	1	4	2	2	2	4	1	3	43
11	Akram	3	2	2	1	1	1	1	1	1	3	2	2	1	1	1	3	27
12	Fatima	3	3	4	1	4	4	4	1	1	3	1	1	1	1	1	2	36
13	Amel	4	4	4	3	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	58
14	A.rasti	4	4	3	1	3	4	3	1	2	4	1	1	1	1	1	3	39

15	Mutmainna	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	1	2	1	3	2	46
16	Reskia	4	3	3	1	2	2	2	2	1	3	2	2	3	2	2	2	1	38
17	Muh.rofiq	4	2	3	1	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	3	1	37
18	Farel	4	2	3	2	3	3	2	2	2	2	2	2	2	2	1	3	1	38
19	Earlyta	4	3	4	2	3	3	4	2	2	4	2	4	1	2	3	4	2	49
20	Tarisa	4	3	3	2	3	3	3	2	2	3	3	4	3	3	2	3	2	48
21	Fathia	3	2	2	3	2	2	2	2	2	3	1	3	1	1	2	2	2	35

Sumber : Hasil Angket Variabel X

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

3.2 Data Variabel Y (Minat Belajar)

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

Tabel 3 Data Variabel Y (Minat Belajar)

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

Sumber : Hasil Angket Variabel Y

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

3.2.1 Uji Validitas Instrumen

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

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

Berdasarkan hasil uji validitas, maka disimpulkan bahwa item soal yang terdiri 17 item pada angket variabel X (media *comic strip*) dinyatakan valid. Tabel Hasil perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 4 Hasil Perbandingan $r_{hitung} > r_{tabel}$

No Item Soal	Person Correlation	R_{tabel} Sig. 0,05	Keterangan
P1	0.461	0.432	Valid
P2	0.538	0.432	Valid
P3	0.510	0.432	Valid
P4	0.547	0.432	Valid
P5	0.506	0.432	Valid
P6	0.508	0.432	Valid
P7	0.525	0.432	Valid
P8	0.674	0.432	Valid
P9	0.696	0.432	Valid
P10	0.472	0.432	Valid
P 11	0,576	0.432	Valid
P12	0,552	0.432	Valid
P13	0,463	0.432	Valid
P14	0,661	0.432	Valid
P15	0,546	0.432	Valid
P16	0,436	0.432	Valid
P17	0,447	0.432	Valid

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui bahwa item soal yang berjumlah 17 item pada variabel X dengan r_{tabel} 0,432 dinyatakan valid semua dengan dasar pengambilan keputusan bahwa jika $r_{hitung} > r_{tabel}$ maka item soal valid. Selanjutnya setelah data pada variabel X dilakukan uji validitas maka data pada variabel Y juga dilakukan uji validitas. Tabel Hasil perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel} dapat dilihat sebagai berikut :

Tabel 5 Hasil Perbandingan r_{hitung} dan r_{tabel}

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

P5	0.499	0.432	Valid
P6	0.534	0.432	Valid
P7	0.578	0.432	Valid
P8	0.484	0.432	Valid
P9	0.447	0.432	Valid
P10	0.438	0.432	Valid
P 11	0,796	0.432	Valid
P12	0,527	0.432	Valid
P13	0,487	0.432	Valid

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

3.2.2 Uji Reliabilitas Instrumen

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

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

Tabel 6 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Y

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

Sumber : Output SPSS 25

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

Tabel 7 Hasil Uji Reliabilitas Angket Variabel Y

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

Sumber : Output SPSS 25

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

3.3 Analisis Data

3.3.1 Deskriptif

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

Tabel 8 Hasil Analisis Deskriptif

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

Sumber : Output SPSS 25

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

- Variabel media *comic strip* (X), dari hasil output diatas dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum 27 sedangkan nilai maksimum sebesar 58 dan rata-rata sebesar 40,71 dengan standar deviasi sebesar 6,965.
- Variabel minat belajar (Y), dari hasil output diatas dapat dideskripsikan bahwa nilai minimum 24 sedangkan nilai maksimum sebesar 48 dan rata-rata sebesar 35,95 dengan standar deviasi sebesar 6,652.

3.3.2 Inferensial

3.3.2.1 Uji Prasyarat

3.3.2.1.1 Uji Normalitas

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

Tabel 9 Hasil Analisis Uji Normalitas

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test		
		Unstandardized Residual
N		21
Normal Parameters ^{a,b}	Mean	,0000000
	Std. Deviation	5,35496203
Most Extreme Differences	Absolute	,153
	Positive	,120
	Negative	-,153
Test Statistic		,153
Asymp. Sig. (2-tailed)		,200 ^{c,d}
a. Test distribution is Normal.		
b. Calculated from data.		
c. Lilliefors Significance Correction.		

d. This is a lower bound of the true significance.

Sumber : Output SPSS 25

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

3.3.2.1.2 Uji Linearitas

Pengujian linearitas pada penelitian ini menggunakan bantuan SPSS 25. Adapun dasar pengambilan keputusan ialah jika nilai sig < 0.05 maka variable memiliki hubungan yang linear. Sedangkan jika nilai sig > 0.05 maka tidak terdapat hubungan yang linear. Hasil uji linearitas dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 10 Hasil Uji Linearitas

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

Sumber : Output SPSS 25

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

3.3.3 Uji Hipotesis

Hipotesis dalam penelitian ini adalah:

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

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

Untuk membuktikan hipotesis, peneliti melakukan beberapa uji yaitu :

3.3.3.1 Uji t

Uji t dilakukan untuk mengetahui signifikansi peran secara parsial antara variabel bebas (X) mempunyai pengaruh terhadap variabel terikat (Y) dengan dasar pengambilan keputusan dengan mengacu pada kaidah berikut:

- Jika $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka H₀ ditolak dan H_a diterima
- Jika $t_{hitung} <$ dari t_{tabel} maka H₀ diterima dan H_a ditolak

Tabel 11 Hasil Uji t

Coefficients^a

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

a. Dependent Variable: Minat belajar

Sumber : Output SPSS 25

Dari tabel diatas dapat diketahui nilai $t_{hitung} = 3,212$ Adapun t_{tabel} dengan 21 responden dan 2 (dua) variabel ditemukan t_{tabel} sebesar 2,093 artinya, $t_{hitung} 3,212 > t_{tabel} 2,093$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Artinya terdapat pengaruh media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe. Selain itu, dari output diatas dapat dilihat formulasi umum persamaan regresi linear sederhana yaitu :

$$Y = a + bX$$

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

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

3.3.3.2 Uji regresi

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

Tabel 13 Hasil Uji Koefisien Determinasi

Model Summary

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

a. Predictors: (Constant), Media comic strip

Sumber : Output SPSS 25

Tabel diatas menunjukkan bahwa nilai koefisien determinasi $R = 0,593$, dari output tersebut diperoleh koefisien determinasi yang telah disesuaikan (*Adjusted R Square*) sebesar 0,352 artinya bahwa media *comic strip* berpengaruh pada minat belajar peserta didik sebesar 35,2 % sedangkan sisanya sebesar 64,8 %, dengan kata lain aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe yang tidak termasuk dalam penelitian ini.

3.4 Analisis Dan Pembahasan

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



Teppoe adalah 35,2 % dengan kata lain terdapat aspek-aspek selebihnya yang memiliki pengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe yang tidak termasuk dalam penelitian ini. Dari kedua pengujian hipotesis tersebut bahwa antara media *comic strip* terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe. Dalam hal ini telah dibuktikan dengan melakukan penelitian pada peserta didik di kelas V SD Swasta Teppoe, sehingga hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa media *comic strip* memiliki pengaruh positif dan signifikan dengan minat belajar peserta didik pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SD Swasta Teppoe. Selain itu berdasarkan penelitian Hambali setiawan bahwa media *comic strip* berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik.

4 Kesimpulan

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

Daftar Pustaka

- Aulia Rahman, F. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Strip Pencernaan Pada Manusia (Penelitian Quasi Experiment di Madrasah Aliyah Manaratul Islam)*.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi penelitian* (Alviana (ed.); 1st ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Darwin, M., Alparis, S., & Nurhayati, Y. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif* (T. S. Tambunan (ed.)). CV Media Sains Indonesia.
- Hasriani, H. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Internet (Browsing) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Sinjai Kabupaten Sinjai* (Vol. 6, Issue 1). Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Novitasari, N. F. (2021). Pelatihan Pembuatan Komik Strip Bagi Guru: Usaha Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di SDN 1 Sumberargo. *Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 258–267.
- Nurhalima, Musfira, & Nasrawati. (2022). *Wawancara*.
- Pemerintah. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (pp. 6–6). <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Rukaesih, & Ucu, C. (2016). *Metedeologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Setiawan, H. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MAS Aisyiyah Binjai*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)*



(2nd ed.). Alfabeta.

- Sugiyono. (2017). *Metedeologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)* (22nd ed.). Alfabeta.
- Sukhori. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. In Ariyanto (Ed.), *Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif* (1st ed.). PT Global Eksekutif Teknologi.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.
- Aulia Rahman, F. (2018). *Pengaruh Media Pembelajaran Komik Strip Pencernaan Pada Manusia (Penelitian Quasi Experiment di Madrasah Aliyah Manaratul Islam)*.
- Danuri, & Maisaroh, S. (2019). *Metodologi penelitian* (Alviana (ed.); 1st ed.). Penerbit Samudra Biru.
- Darwin, M., Alparis, S., & Nurhayati, Y. (2021). *Metode Penelitian Pendekatan Kuantitatif Kualitatif* (T. S. Tambunan (ed.)). CV Media Sains Indonesia.
- Hasriani. (2019). *Pengaruh Penggunaan Media Internet (Browsing) Terhadap Minat Belajar Peserta Didik Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam Di SMA Negeri 1 Sinjai Kabupaten Sinjai* (Vol. 6, Issue 1). Institut Agama Islam Muhammadiyah Sinjai.
- Novitasari, N. F. (2021). Pelatihan Pembuatan Komik Strip Bagi Guru: Usaha Peningkatan Kualitas Pembelajaran Di SDN 1 Sumberargo. *Pengabdian Masyarakat*, 4(1), 258–267.
- Nurhalima, Musfira, & Nasrawati. (2022). *Wawancara*.
- Pemerintah. (2003). *Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional* (pp. 6–6). <https://doi.org/10.1111/j.1651-2227.1982.tb08455.x>
- Rukaesih, & Ucu, C. (2016). *Metedeologi Penelitian Pendidikan* (1st ed.). PT RajaGrafindo Persada.
- Setiawan, H. (2021). *Pengaruh Penggunaan Media Comic Strip Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di MAS Aisyiyah Binjai*. Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)* (2nd ed.). Alfabeta.
- Sugiyono. (2017). *Metedeologi Penelitian Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R & D*. Alfabeta.
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R & D)* (22nd ed.). Alfabeta.
- Sukhori. (2022). Metodologi Penelitian Pendidikan Kualitatif. In Ariyanto (Ed.), *Metodologi*



JURNAL

Pendidikan Dasar dan Keguruan

Volume 8, No. 2, 2023

P ISSN : 2527-578X

E ISSN : 2715-6818

Homepage : <https://journal.uiad.ac.id/index.php/JPKD>

Penelitian Pendidikan Kualitatif (1st ed.). PT Global Eksekutif Teknologi.

Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>

Yusuf, M. (2014). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif & Penelitian Gabungan*. Kencana.