

## PEMANFAATAN MEDIA KOMIK TEMATIK TERHADAP MINAT BELAJAR PESERTA DIDIK DI MIS BAWARI

**Dede Intan Purtuna**

IAIN Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

[intanajaa36@gmail.com](mailto:intanajaa36@gmail.com)

**Syarifah Asmiati**

IAIN Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

[syarifahasmia@iainptk.ac.id](mailto:syarifahasmia@iainptk.ac.id)

**Vidya Setyaningrum**

IAIN Pontianak, Kalimantan Barat, Indonesia

[vidyasetyaningrum@iainptk.ac.id](mailto:vidyasetyaningrum@iainptk.ac.id)

### Abstrak

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh kurangnya minat belajar peserta didik kelas III Bawari dalam proses pembelajaran. Maka dari itu, peneliti menggunakan media komik sebagai sarana untuk menguji minat belajar peserta didik. Berdasarkan dengan masalah tersebut, peneliti menawarkan penyelesaian masalah penelitian dengan judul yang bertujuan untuk mengetahui Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Tema 7 Subtema 4 Pembelajaran 6 Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak. Penelitian ini merupakan penelitian kuantitatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pre experimental design dengan bentuk rancangan penelitian one group pretest-posttest. Dalam penelitian ini terdapat satu kelompok saja sebelum diberikan perlakuan dan setelah diberikan perlakuan. Alat pengumpulan data menggunakan lembar angket, lembar observasi dan dokumentasi dan analisis data yang digunakan analisis deskriptif, uji prasyarat, uji N-gain. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Penggunaan media komik oleh guru dalam pembelajaran tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 terhadap minat belajar di kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak disesuaikan dengan prosedur pelaksanaan dengan persentase 100% dengan kategori sangat baik, 2) Minat belajar peserta didik pada posttest diperoleh nilai rata-rata sebesar 91 lebih tinggi dibandingkan pada saat pretest dengan rata-rata sebesar 69. Data tersebut menunjukkan bahwa adanya perbedaan antara minat belajar setelah diberikan perlakuan menggunakan media komik dengan sebelum diberikan perlakuan, 3) Terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar data menunjukkan dari bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak, 4) Besarnya pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar dapat dilihat dari uji N-gain dengan nilai sebesar 0,71 dengan kategori tinggi.

Kata Kunci: Media Komik, Minat Belajar, Tematik

### Abstract

The background of this research is the lack of interest in learning in class III Bawari students in the learning process. Therefore, researchers use comic media as a means to test students' interest in learning. Based on these problems, the researcher offers a solution to the research problem with the title which aims to find out the effect of using comic media on learning interest in Theme 7 Sub-theme 4 Learning 6 Class III Bawari Pontianak Private Madrasah Ibtidaiyah. This research is a quantitative research. The method used in this study was a pre-experimental design with the form of a one-group pretest-posttest research design. In this study there was only one group before being given treatment and after being given treatment. Data collection tools used questionnaires, observation sheets and documentation and data analysis used descriptive analysis, prerequisite test, N-gain test. The results of this study indicate that: 1) The teacher's use of comic media in learning theme 7 sub-theme 4 learning 6 on learning interest in class III Madrasah Ibtidaiyah Private Bawari

*Pontianak is adjusted to the implementation procedure with a percentage of 100% in the very good category, 2) The participants' interest in learning students in the posttest obtained an average score of 91 higher than during the pretest with an average of 69. These data indicate that there is a difference between interest in learning after being given treatment using comic media and before being given treatment, 3) There is an effect of using comic media on interest in learning the data shows that  $H_a$  is accepted and  $H_o$  is rejected, 4) The magnitude of the influence of the use of comic media on interest in learning can be seen from the N-gain test with a value of 0.71 in the high category.*

*Keywords: Comic Media, Learning Interest, Thematic*

## PENDAHULUAN

Setiap kegiatan pembelajaran yang dapat dilaksanakan dapat dipastikan memiliki tujuan yang hendak dicapai. Dalam mendefinisikan tujuan, As-Syahud menyatakan bahwa yang dimaksud dengan tujuan pendidikan adalah tujuan-tujuan atas sasaran-sasaran dimana proses pendidikan berusaha merealisasikan dan mencapainya baik tujuan tersebut jangka pendek maupun jangka panjang.<sup>1</sup> Tujuan tersebut berupa terjadinya perubahan sikap dan tingkah laku siswa serta adanya peningkatan terhadap aspek belajar, satu diantara cara mewujudkan tujuan pendidikan tersebut adalah dengan mengaktifkan siswa dalam proses pembelajaran. Dalam suatu kegiatan belajar mengajarnya tersebut juga sebagai proses perubahan yang terjadi di dalam diri peserta didik akibat dari pengalaman yang sudah diperoleh peserta didik saat berinteraksi dengan lingkungannya, serta perlunya guru mengembangkan media pembelajaran dalam proses belajar mengajar tidak membosankan bagi peserta didik.

Komik menjadi salah satu media yang menarik dapat mengaitkan materi dengan kejadian sehari-hari dalam kehidupan nyata.<sup>2</sup> Begitu banyak sekali media komik tersebar di masyarakat dan tingkat kesukaan anak-anak terhadap media komik sangat tinggi, maka dari itu media komik sangat cocok dijadikan media pembelajaran karena kebanyakan dari peserta didik bosan karena buku paket atau lembar kerja siswa yang mereka miliki hanya sedikit saja gambarnya. Media komik merupakan salah satu di antara media visual, yang di mana setiap media mempunyai kelebihan masing-masing, media komik memiliki kelebihan tersendiri jika dimanfaatkan dalam proses kegiatan belajar mengajar satu diantaranya yaitu mempermudah peserta didik mempelajari materi yang mereka anggap masih abstrak, juga dapat merangsang minat belajar peserta didik dalam membaca buku pelajaran mereka.

Menurut Dalyono, minat belajar yang besar cenderung menghasilkan prestasi yang tinggi, sebaliknya minat belajar yang kurang akan menghasilkan prestasi yang rendah. Minat belajar merupakan suatu keterlibatan seluruhnya seorang peserta didik dengan kegiatan pikiran sepenuhnya untuk mendapatkan pengetahuan dan mencapai pemahaman tentang ilmu pengetahuan yang

---

<sup>1</sup> Al-Hamat Anung, *Tarbiyah Jihadiyah Imam Bukhari* (Jakarta: Ummul Qura: Jakarta: Ummul Qura, 2016).

<sup>2</sup> Mochamad Guntur, Arif Muchyidin, and Widodo Winarso, "Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa," *Eduma : Mathematics Education Learning and Teaching* 6, no. 1 (July 28, 2017): h. 43, <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1667>.

dituntutnya di sekolah.<sup>3</sup> Seorang peserta didik yang mempunyai semangat yang tinggi terhadap suatu hal, akan sangat merasa tertarik terhadap suatu yang ingin diperolehnya. Minat juga dapat didefinisikan sebagai sebab, yaitu kekuatan pendorong yang memaksa seseorang menaruh perhatian pada orang situasi atau aktifitas tertentu dan bukan pada yang lain, atau minat sebagai akibat yaitu pengalaman efektif yang distimulasi oleh hadirnya seseorang atau suatu objek atau karena berpartisipasi dalam suatu aktivitas.<sup>4</sup> Menanamkan minat dalam diri anak sangatlah penting agar tumbuh semangat untuk belajar menimba ilmu Allah, karena Allah akan selalu memperlihatkan hasil dari apa yang sudah dilakukan oleh hambaNya, seperti Firman Allah Subhanahu Wa Ta'ala terdapat dalam Qur'an surah An-najm ayat 39-40 yang artinya: "(39) dan bahwasanya seorang manusia tiada memperoleh selain apa yang telah diusahakannya, (40) dan bahwasanya usaha itu kelak akan diperlihatkan (kepada nya)".

Dari ayat tersebut, menjelaskan bahwa ketika kita sudah mempunyai niat atau kemauan yang kuat untuk belajar dan dengan hati yang ikhlas serta bersungguh-sungguh, maka keberhasilan yang akan kita peroleh. Berdasarkan hasil wawancara pra penelitian dengan PB wali kelas III A MIS Bawari Pontianak pada tanggal 22 Januari 2021 hambatan atau kendala yang beliau alami pada saat pembelajaran adalah menurunnya minat belajar peserta didik. Hal ini Terbukti berdasarkan dari proses kegiatan belajar mengajar seperti peserta didik tidak memperhatikan guru, berbicara kepada teman, buku catatan tidak lengkap, khususnya pada tema 7 subtema 4 "sumber energi" pembelajaran 6 terdapat muatan pelajaran Bahasa Indonesia (BI), Pendidikan Kewarganegaraan (PKN) dan Matematika dari 31 peserta didik hanya 19 orang yang mengumpulkan tugas tepat waktu sedangkan 12 orang terlambat mengumpulkan tugas dan bahkan ada yang tidak mengumpulkan tugas sama sekali.

Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor salah satunya adalah media pembelajaran yang kurang menyenangkan serta metode atau strategi yang digunakan masih konvensional sehingga membuat peserta didik kurang tertarik dalam pembelajaran. Tingkat keberhasilan belajar peserta didik salah satunya adalah tergantung dari seberapa besar minat atau kemauan yang dimiliki peserta didik. Oleh karena itu untuk menciptakan minat belajar peserta didik dengan baik maka guru dapat menerapkan media pembelajaran yang menarik.

Dari uraian di atas peneliti melakukan penelitian dengan menggunakan media komik agar dapat meningkatkan minat belajar peserta didik. Media komik merupakan salah satu media

---

<sup>3</sup> Edy Syahputra, *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar* (Sukabumi: Haura Publishing, 2020).

<sup>4</sup> Sutrisno, *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran* (Malang: Ahlimedia Press, 2020).

pembelajaran yang bagus digunakan dalam pembelajaran untuk menumbuhkan minat belajar.<sup>5</sup> Maka dari itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Tema 7 Subtema 4 Pembelajaran 6 Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak”.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian eksperimen, desain penelitian yang digunakan yaitu *pre experimental design*. *Pre Experimental Design* merupakan desain penelitian eksperimen yang memiliki karakteristik diantaranya kelas sebagai sampel penelitian tidak diambil secara *random*, kelompok yang digunakan hanya satu kelas sehingga desain penelitian ini tidak memiliki kelas kontrol.<sup>6</sup> Bentuk *pre experimental design* yang digunakan dalam penelitian ini adalah *one group pretest-posttest design* desain penelitian ini terdapat *pretest* sebelum diberi perlakuan, dengan demikian hasil perlakuan dapat diketahui lebih akurat karena dapat membandingkan dengan keadaan sebelum diberi perlakuan.

Penelitian ini dilakukan di Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak tahun pelajaran 2022/2023. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III yang terdiri dari kelas III A dan kelas III B yang berjumlah 53 siswa, adapun sampel dalam penelitian ini adalah kelas IIIA yang berjumlah 31 peserta didik. Teknik pengambilan sampel dalam penelitian ini adalah *purposive sampling*. *Purposive sampling* adalah Teknik penentuan sampel dengan pertimbangan tertentu.<sup>7</sup> Pertimbangan peneliti dalam penelitian ini mengambil teknik pengambilan sampelnya *purposive sampling* karena berdasarkan dari wawancara dengan guru kelas III A bahwa minat belajar peserta didik tersebut kurang baik berdasarkan ketika mereka mengumpulkan tugas dibandingkan dengan peserta didik kelas III B.

Teknik pengumpulan data pada penelitian ini yaitu lembar angket tertutup melalui *pretest* dan *posttest* dalam bentuk pernyataan atau pertanyaan, lembar observasi guru, dan dokumentasi berupa catatan data peserta didik dan dokumen lainnya. Lembar angket untuk mengukur minat belajar peserta didik, lembar observasi digunakan untuk mengukur pengaruh penggunaan media komik, dan dokumentasi menjadi pelengkap pada saat penelitian.

Analisis Data pada penelitian ini adalah dengan mengolah data melalui pengujian instrumen, analisis deskriptif dan uji prasyarat statistik. Adapun uji instrumen yang dilakukan yaitu uji validitas, uji reliabilitas. Statistik deskriptif digunakan untuk mengetahui karakteristik skor

---

<sup>5</sup> Melkyanus Bili Umbu Kaleka, Simon Petrus, and Daniel Wolo, “Penggunaan Media Komik pada Materi Gerak Lurus untuk Mengetahui Minat Belajar Fisika Siswa,” *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 3 (May 22, 2022). <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2765>.

<sup>6</sup> Sugiyono Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif* (Bandung: Bandung: CV Alfabeta, 2022).

<sup>7</sup> Sugiyono.

untuk masing-masing variabel yaitu minat belajar dan media komik. Data yang dipaparkan berupa skor rata-rata, range, nilai minimal, nilai maksimal, standar deviasi, varians sedangkan uji prasyarat yang digunakan yaitu uji normalitas, uji hipotesis (uji t), uji N-Gain.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan data yang telah dikumpulkan dan dianalisis bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik dalam pembelajaran terhadap minat belajar peserta didik pada tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak tahun pelajaran 2022/2023. Selanjutnya akan peneliti paparkan sebagai berikut:

### 1. Penggunaan Media Komik pada Tema 7 Subtema 4 Pembelajaran 6

Penggunaan media komik dilakukan berdasarkan langkah-langkah yang telah disusun pada Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) di dalam kelas. Berdasarkan hasil observasi guru pada tabel dibawah ini proses pembelajaran menggunakan media komik yang telah dilakukan terlaksana secara sistematis mulai dari kegiatan awal hingga kegiatan akhir.

**Tabel 1.** Lembar Hasil Observasi Aktivitas Guru

No	Observer	Jumlah Jawaban		Skor	Persentase (100%)	Keterangan
1	Pertama	7	7	0	100	Sangat Baik
2	Kedua	7	0	7	100	Sangat Baik

**Sumber:** Olahan Data Peneliti

Maka dapat disimpulkan bahwa menggunakan media komik pada tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 diperoleh hasil 100 % dengan kategori sangat baik yang dapat dilihat pada tabel 5 interpretasi penilaian, serta sejalan juga dengan temuan penelitian oleh Ira Menggunakan media komik sebagai alat pembelajaran menghasilkan perbedaan yang signifikan.<sup>8</sup> Peserta didik yang memanfaatkan media komik dalam proses belajar mengalami peningkatan nilai rata-rata hingga mencapai KKM. Selain itu, peningkatan dalam hasil belajar ini juga berdampak pada minat baca peserta didik terhadap materi pelajaran. Maka, penggunaan media komik ini bisa menjadi salah satu alternatif sumber belajar yang dapat dijadikan buku pendamping untuk meningkatkan minat belajar pada peserta didik. Sebagaimana hasil temuan oleh Vidya, dimana penggunaan kartun seperti dalam komik meningkatkan motivasi dan menarik perhatian siswa untuk membaca teks hingga selesai.<sup>9</sup>

---

<sup>8</sup> ira Wulandari Suparman, Marlina Eliyanti, And Eli Hermawati, "Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar," *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (May 31, 2020).

<sup>9</sup> Vidya Setyaningrum, "Perubahan Konseptual Siswa SMP pada Materi Suhu dan Kalor Melalui Teks Perubahan Konseptual Berbasis Kartun Konsep" (Thesis, Bandung, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016).

## 2. Minat Belajar Peserta Didik Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Komik Tema 7 Subtema 4 Pembelajaran 6

Minat Belajar Peserta Didik Sebelum dan Setelah Menggunakan Media Komik Tema 7 Subtema 4 Pembelajaran 6. Data skor angket diolah dengan persentase dengan menggunakan rumusan statistik yang kemudian ditafsirkan kembali secara pemaparan pada alternatif jawaban yang tertera pada angket. Berdasarkan data yang diperoleh, keseluruhan angket minat belajar sebelum menggunakan media komik sebanyak 1.008. Adapun rumus yang digunakan sebagai berikut:

$$P = \frac{E}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{1.008}{1.450} \times 100\%$$
$$P = 69\%$$

Adapun hasil perolehan rekapitulasi angket minat belajar peserta didik sebelum diberikan perlakuan sebagai berikut: hasil jawaban sangat setuju (SS) sebanyak 170, jawaban setuju (S) 496, ragu-ragu (RG) 270, tidak setuju (TS) 60, sangat tidak setuju (STS) 12, jadi jumlah jawaban responden sebanyak 1.008, nilai 1.008 tersebut dibagi dengan skor maksimal sebesar 1.450 dan dikali 100% diperoleh nilai sebesar 69% maka dari itu minat belajar peserta didik kelas III A sebelum menggunakan media komik termasuk dalam kategori cukup dengan nilai 69.

Adapun hasil perolehan rekapitulasi jawaban angket minat belajar peserta didik kelas III A setelah menggunakan media komik pada tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 sebanyak 1.320, Mengenai penentuan hasil penelitian agar bisa ditafsirkan seberapa besar minat belajar peserta didik kelas III A setelah menggunakan media komik adalah sebagai berikut:

$$P = \frac{E}{N} \times 100\%$$
$$P = \frac{1.320}{1.450} \times 100\%$$
$$P = 91\%$$

Hasil jawaban sangat setuju (SS) sebanyak 1.020, setuju (S) sebanyak 232, ragu-ragu (RG) sebanyak 51, tidak setuju (TS) 12, dan jawaban sangat tidak setuju (STS) 5, jumlah jawaban responden setelah menggunakan media komik sebesar 1.320, nilai 1.320 dibagi dengan skor maksimal sebesar 1.450 dikali 100% diperoleh hasil 91% maka adapun hasil perhitungan 10 butir pernyataan angket minat belajar peserta didik kelas IIIA pada tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 termasuk dalam kategori sangat baik. Hal ini terlihat dari hasil penelitian yang menyatakan bahwa nilai rata-rata angket minat belajar setelah menggunakan media komik sebesar 91.

Dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik setelah menggunakan media komik lebih tinggi dibandingkan sebelum menggunakan media komik yang dapat dilihat dari perolehan

angket minat belajar. Berdasarkan paparan data di atas hasil penelitian didukung oleh temuan Aditya mengatakan bahwa minat peserta didik setelah menggunakan media komik mendapatkan peningkatan.<sup>10</sup> Oleh karena itu, penggunaan media komik pada tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 terhadap minat belajar memiliki perbedaan yang signifikan terhadap minat belajar peserta didik.

### 3. Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar Tema 7 Subtema 4 Pembelajaran 6

Adapun uji statistik yang digunakan selanjutnya adalah uji parametrik *paired sample t-test*. Pengujian ini dilakukan untuk sampel berpasangan yang berasal dari subjek yang sama. Adapun data hasil uji *paired sample t-test* disajikan sebagai berikut:

**Tabel 2. Paired Sample Statistics**

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pretest	69.59	29	7.179	1.333
posttest	91.03	29	7.341	1.363

**Sumber:** Olahan Data Peneliti

Tabel di atas menunjukkan rata-rata nilai minat belajar *pretest* 69,59 sedangkan *posttest* 91,03. Secara deskriptif menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata minat belajar *pretest* dan *posttest*. Selanjutnya untuk mendapatkan hasil yang signifikan maka diperlukan uji *paired sample t-test* yang bertujuan pada tabel di bawah ini:

**Tabel 3. Paired Samples Test**

	Paired Differences					T	Df	Sig. (2-tailed)
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference				
				Lower	Upper			
<b>Pair 1</b> Pretest- Posttest	21.448	6.864	1.275	-24.059	-18.837	-16.828	28	.000

**Sumber:** Olahan Data Peneliti

<sup>10</sup> Aditya Rizki Willya et al., "Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar," *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (January 27, 2023).

Berdasarkan tabel nilai signifikansi *paired sample t-test* diatas, nilai signifikansi (2-tailed)  $0,000 < 0,05$  menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara variabel awal dengan variabel akhir. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang bermakna terhadap perbedaan perlakuan yang diberikan pada masing-masing variabel. Berdasarkan perhitungan statistik *paired sample t-test* diketahui  $t_{hitung}$  bernilai 16,828 adapun  $t_{tabel}$  dengan df sebesar 28 dan nilai  $0,05/2$  sama dengan 0,025 maka digunakan dasar acuan untuk memperoleh  $t_{tabel}$  pada distribusi nilai t tabel statistik sebesar 2,048. Oleh karena itu dapat ditarik kesimpulan bahwa terdapat pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak.

Temuan ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Septi dengan hasil penelitian bahwa penggunaan media komik dapat membantu peserta didik kelas III SDN Jaticempaka dalam keterampilan bercerita pada proses pembelajaran peserta didik sangat antusias dan penuh semangat saat membaca komik.<sup>11</sup> Serta sejalan juga dengan penelitian Aziza, yang pada penelitiannya diperoleh hasil bahwa  $H_a$  diterima dan  $H_0$  ditolak yang berarti terdapat pengaruh media komik pada pelajaran geografi.<sup>12</sup> Oleh karena itu, terdapat pengaruh pengguna media komik terhadap minat belajar peserta didik kelas III tema 7 subtema 4 pembelajaran 6.

#### 4. Besar Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Belajar

Analisis dengan menggunakan *N-Gain* ini adalah untuk menjawab rumusan masalah yang keempat yaitu untuk mengetahui seberapa besar pengaruh. Besarnya pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar diperoleh nilai *N-Gain* sebesar 0,71. Maka dapat disimpulkan bahwa, besarnya pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 tergolong dalam kategori tinggi. Berdasarkan hasil tersebut hal ini sejalan dengan temuan penelitian oleh Nyenyep, dalam penelitiannya penggunaan media komik pada siswa kelas XI IPS merupakan terobosan yang efektif dalam meningkatkan minat belajar siswa hal ini didorong juga dengan hobi generasi milenial yang cenderung meminati serial bergambar seperti halnya komik.<sup>13</sup> Diperkuat juga dengan penelitian oleh Mutiara hasil penelitiannya menyatakan

---

<sup>11</sup> septi Fitri Meilana And Rere Aprilianti, "Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Jaticempaka VI Bekasi," *Akrab Juara : Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 7, no. 1 (February 4, 2022), <https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i1.1788>.

<sup>12</sup> Nur Aziza and Laili Rosita, "Belajar Geografi dengan Media Komik Serta Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa," *JURNAL SWARNABHUMI : Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi* 5, no. 2 (August 22, 2020), <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v5i2.4420>.

<sup>13</sup> Nyenyep Dwi Prastowo and Andy Suryadi, "Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan Kerajaan Singhasari," *Indonesian Journal of History Education* 7, no. 1 (2019).

penggunaan media pembelajaran berbasis komik terhadap hasil kognitif siswa SMA materi alat optik dengan skor keseluruhan berada pada kategori baik.<sup>14</sup>

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut: (1) Penerapan media komik terhadap minat belajar tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak tergolong sangat baik. Dalam artian peneliti melakukan semua langkah-langkah penggunaan media komik. (2) Minat belajar peserta didik sebelum menggunakan media komik diperoleh total keseluruhan dengan nilai 69 dengan kategori cukup/sedang, adapun hasil minat belajar sebelum menggunakan media komik dihitung per indikator adalah indikator perasaan senang diperoleh nilai sebesar 72,18, indikator penuh perhatian sebesar 71,37, indikator penuh ketertarikan sebesar 64,82, indikator penuh keterlibatan sebesar 68,96. Sedangkan minat belajar peserta didik setelah menggunakan media komik tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak dengan nilai rata-rata keseluruhan 91 termasuk dalam kategori sangat baik, hasil minat belajar setelah menggunakan media komik dihitung per indikator yaitu, indikator perasaan senang sebesar 88,27, indikator penuh perhatian sejumlah 92,41, indikator penuh ketertarikan 92,06, dan indikator penuh keterlibatan 92,18. (3) Terdapat pengaruh dari penggunaan media komik terhadap minat belajar tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak. (4) Besarnya pengaruh penggunaan media komik terhadap minat belajar tema 7 subtema 4 pembelajaran 6 peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah Swasta Bawari Pontianak 0,71 tergolong tinggi.

## DAFTAR PUSTAKA

- Anung, Al-Hamat. *Tarbiyah Jihadiyah Imam Bukhari*. Jakarta: Ummul Qura: Jakarta: Ummul Qura, 2016.
- Aziza, Nur, and Laili Rosita. "Belajar Geografi dengan Media Komik Serta Pengaruhnya Terhadap Minat Belajar Geografi Siswa." *JURNAL SWARNABHUMI: Jurnal Geografi dan Pembelajaran Geografi* 5, no. 2 (August 22, 2020): 19. <https://doi.org/10.31851/swarnabhumi.v5i2.4420>.
- Guntur, Mochamad, Arif Muchyidin, and Widodo Winarso. "Pengaruh Penggunaan Bahan Ajar Matematika Bersuplemen Komik Terhadap Kemandirian Belajar Siswa." *Eduma: Mathematics Education Learning and Teaching* 6, no. 1 (July 28, 2017): 43. <https://doi.org/10.24235/eduma.v6i1.1667>.
- Kaleka, Melkyanus Bili Umbu, Simon Petrus, and Daniel Wolo. "Penggunaan Media Komik pada Materi Gerak Lurus untuk Mengetahui Minat Belajar Fisika Siswa." *EDUKATIF: JURNAL*

---

<sup>14</sup> mutiara Siagian, Dwi Aninditya Siregar, And Viina Maldinasari Pane, "Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komik Terhadap Hasil Kognitif Anak SMA Materi Alat Optik," *Jurnal PhysEdu* 3, no. 3 (2021).

Dede Intan Purtuna, Syarifah Asimati, Vidya Setyaningrum: Pemanfaatan Media Komik Tematik Terhadap Minat Belajar Peserta Didik di MIS Bawari Pontianak

*ILMU PENDIDIKAN* 4, no. 3 (May 22, 2022): 4550–56.  
<https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2765>.

Meilana, Septi Fitri, and Rere Aprilianti. “Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Keterampilan Bercerita Bahasa Indonesia Siswa Kelas III Jaticempaka VI Bekasi.” *Akrab Juara: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 7, no. 1 (February 4, 2022): 350.  
<https://doi.org/10.58487/akrabjuara.v7i1.1788>.

Prastowo, Nyenyep Dwi, and Andy Suryadi. “Pengaruh Penggunaan Media Komik Sejarah Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas XI IPS di SMA Negeri 1 Cepogo Tahun Pelajaran 2018/2019 Pokok Bahasan Kerajaan Singhasari.” *Indonesian Journal of History Education* 7, no. 1 (2019): 33–39.

Setyaningrum, Vidya. “Perubahan Konseptual Siswa SMP pada Materi Suhu dan Kalor Melalui Teks Perubahan Konseptual Berbasis Kartun Konsep.” Thesis, Universitas Pendidikan Indonesia, 2016.

Siagian, Mutiara, Dwi Aninditya Siregar, and Viina Maldinasari Pane. “Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Komik Terhadap Hasil Kognitif Anak SMA Materi Alat Optik.” *Jurnal PhysEdu* 3, no. 3 (2021).

Sugiyono, Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif*. Bandung: Bandung: CV Alfabeta, 2022.

Suparman, Ira Wulandari, Marlina Eliyanti, and Eli Hermawati. “Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar.” *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan* 7, no. 1 (May 31, 2020): 57–64.

Sutrisno. *Meningkatkan Minat dan Hasil Belajar TIK Materi Topologi Jaringan dengan Media Pembelajaran*. Malang: Ahlimedia Press, 2020.

Syahputra, Edy. *Snowball Throwing Tingkatkan Minat dan Hasil Belajar*. Sukabumi: Haura Publishing, 2020.

Willya, Aditya Rizki, Annisa Lufiyah, Putriani Chrismes Simbolon, and Arita Marini. “Peran Media Pembelajaran Komik Digital untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar.” *JPDSH: Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora* 2, no. 3 (January 27, 2023).