

**PENGARUH PENGGUNAAN MEDIA KOMIK TERHADAP PENINGKATAN MINAT
BELAJAR SISWA PADA MATA PELAJARAN PKn
BAGI SISWA SD KELAS V**

Farid Zaki Zein Situmeang¹, Umar Darwis²

^{1,2}Universitas Muslim Nusantara Al Washliyah

faridzakizeinsitumeang@umnaw.ac.id, umardarwis@umnaw.ac.id

ABSTRACT

The research conducted aims to determine the effect of the use of comic media on increasing students' interest in learning PKn subjects for grade V elementary school students. This research is a quantitative approach using an experimental method. From the results of the research conducted, it is known that the use of comic media in PKn learning has a significant effect on the learning outcomes of grade V students of DN 060818 Medan. This can be seen from the t-count value of 3.498 and T_{table} 1.72. The Sig. (2-tailed) value <0.001 , meaning <0.05 . Because $t_{count} > t_{table}$, H_0 is rejected and H_a is accepted, which means that there is an effect of the use of comic media on increasing students' interest in learning in grade V of SDN 060818 Medan. The average difference between the two groups is 13.700 with a statistically significant difference, and the 95% confidence interval range is between 5.748 and 21.652. This shows that there is a significant difference between the two groups of classes being compared, namely the control and experimental classes.

Keywords: Comic Media, Learning Interest, Civics Subject

ABSTRAK

Penelitian yang dilakukan bertujuan untuk mengetahui pengaruh dari penggunaan media komik terhadap peningkatan minat belajar siswa pada mata pelajaran PKn bagi siswa SD kelas V. Penelitian ini merupakan penelitian dengan pendekatan kuantitatif menggunakan metode eksperimen. Dari hasil penelitian yang dilakukan diketahui bahwa penggunaan media komik pada pembelajaran PKn berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V DN 060818 Medan. Hal ini dapat terlihat dari nilai t_{hitung} sebesar 3,498 dan T_{tabel} 1,72. Adapun nilai Sig. (2-tailed) $<0,001$, artinya $< 0,05$. Karena $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media komik terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas V SDN 060818 Medan. Perbedaan rata-rata antara kedua kelompok adalah 13,700 dengan selisih yang bermakna secara statistik, serta rentang confidence interval 95% berada antara 5,748 sampai 21,652. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok kelas yang dibandingkan, yaitu kelas kontrol dan eksperimen.

Kata Kunci: Media Komik, Minat Belajar, Mata Pelajaran PKn

PENDAHULUAN

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Pasal 1 Ayat 1 menjelaskan bahwa, pendidikan merupakan usaha sadar dan terencana yang dilakukan untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran dengan tujuan mengaktifkan murid dalam mengembangkan potensinya untuk

memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara. Definisi tersebut menekankan bahwa murid dituntut untuk menemukan potensi yang dimiliki secara mandiri, peran guru sebagai fasilitator sangat dibutuhkan sebagai penunjuk arah bagi murid untuk

menemukan dan mengembangkan potensi yang dimiliki.

Dari hasil penelitian Bahri (2020) Pendidikan merupakan sektor krusial bagi pembangunan nasional di Indonesia, yang tujuan utamanya adalah meningkatkan kualitas masyarakatnya. Peraturan Pemerintah Nomor 19 tahun 2005 menjelaskan bahwa, untuk melaksanakan pendidikan tersebut dibutuhkan kurikulum yang mengatur mengenai tujuan, isi, dan bahan pelajaran serta cara yang digunakan sebagai pedoman penyelenggaraan kegiatan pembelajaran. Setiap kurikulum di jenjang pendidikan dasar dan menengah terdiri dari beberapa kelompok mata pelajaran salah satunya wajib memuat pendidikan kewarganegaraan dan kepribadian. Permendikbud nomor 22 tahun 2016 tentang standar proses pendidikan dasar dan menengah, disebutkan bahwa Proses Pembelajaran pada satuan pendidikan diselenggarakan dengan cara interaktif, inspiratif, menyenangkan, menantang, memotivasi peserta didik untuk berpartisipasi aktif, serta memberikan ruang yang cukup bagi prakarsa, kreativitas, dan kemandirian sesuai dengan bakat, minat. Perkembangan fisik serta psikologis peserta didik. Untuk itu setiap satuan pendidikan melakukan perencanaan pembelajaran, pelaksanaan proses pembelajaran serta penilaian proses pembelajaran untuk meningkatkan efisiensi dan efektivitas ketercapaian kompetensi lulusan. Pendidikan kewarganegaraan tersebut menuntut murid selama proses pembelajaran dituntut untuk kreatif memilih media yang tepat untuk mendukung proses pembelajaran, sehingga pembelajaran lebih bermakna bagi murid. Hal ini bertujuan untuk memenuhi tujuan dari pembelajaran pendidikan kewarganegaraan dalam Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan. Di Indonesia, kualitas pendidikan terus ditingkatkan guna menjadikan sumber daya manusia yang berkualitas. Dari hasil penelitian Gusyanti & Sujarwo (2021) Salah satu cara untuk membentuk sumber daya

manusia yang baik adalah dengan meningkatkan mutu pendidikan. Dari hasil penelitian Yarshal (2015) Dengan pendidikan, sumber daya manusia dapat dibangun, kecerdasan bangsa dapat ditingkatkan dan kesejahteraan juga dapat dirasakan oleh seluruh lapisan masyarakat.

Dari hasil penelitian sari & juwita (2019) Pendidikan memiliki peranan dalam menjaga penting keberlangsungan pembangunan di Indonesia, baik itu pendidikan formal maupun pendidikan non formal. Oleh karena itu pembaharuan pendidikan harus selalu dilakukan untuk meningkatkan kualitas pendidikan nasional yang diharapkan dapat meningkatkan harkat martabat manusia Indonesia. Dari hasil penelitian deswita sirait & tiflatul husnah (2024) Pendidikan adalah aspek penting dalam kehidupan manusia. Maju mundurnya sebuah negara dipengaruhi Pendidikan oleh yang menentukan terciptanya suatu produk atau manusia yang unggul serta dapat berkompetisi globalisasi.

Dari hasil penelitian cahaya & anshor (2022) Pendidikan adalah usaha membina dan mengembangkan kepribadian manusia baik dibagian rohani atau dibagian jasmani serta pendidikan itu adalah suatu proses pengubahan sikap dan tingkah laku seseorang atau sekelompok orang dalam mendewasakan melalui pengajaran dan latihan. Dengan pendidikan kita bisa lebih dewasa karena pendidikan tersebut memberikan dampak yang sangat positif bagi kita, dan juga pendidikan tersebut bisa memberantas buta huruf dan akan memberikan keterampilan, kemampuan mental, dan lain sebagainya.

Nursa'adah (2015) menyatakan Pembelajaran yang monoton dapat menyebabkan siswa merasa bosan mengikuti pembelajaran di kelas. Dalam proses pembelajaran siswa hanya mendengar dan menyaksikan penjelasan dari guru dan mencatat apa yang ditulis guru di papan tulis. Padahal partisipasi aktif selama proses pembelajaran dapat mempengaruhi sejauh mana pemahaman tentang konsep yang dipelajarinya.

Sehingga guru sebagai ujung tombak dalam pendidikan mempunyai tanggungjawab yang lebih luas sebagai pengajar dan pendidik. Tugas guru diharapkan dapat menciptakan kegiatan belajar mengajar yang efektif, yaitu menghasilkan sesuatu yang sesuai dengan yang diharapkan. Aktivitas dalam suatu pembelajaran bukan hanya siswa yang aktif belajar tetapi di lain pihak, guru juga harus mengorganisasi suatu kondisi yang dapat mengaktifkan siswa dalam belajar. Oleh karena itu, salah satu usaha yang dapat dilakukan guru adalah merencanakan dan menggunakan metode pembelajaran yang dapat mengkondisikan siswa agar belajar secara aktif.

Dari hasil penelitian Arnis (2017), Berdasarkan hasil observasi penulis di SDN 113 Pekanbaru diketahui bahwa sebagian besar guruguru di dalam mengajar lebih cenderung menggunakan metode ceramah tanpa menggunakan media pembelajaran. Hal ini menyebabkan siswa menjadi lebih cepat bosan di dalam mengikuti proses pembelajaran. Hanya sebagian kecil guru yang menggunakan media pembelajaran di dalam menunjang proses pembelajaran di kelas. Untuk itu diperlukan suatu usaha untuk meningkatkan kompetensi guru di dalam mengajar salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang bervariasi. Penggunaan media pembelajaran yang bervariasi ini dapat menciptakan suasana pembelajaran efektif dan disukai oleh siswa juga dapat meningkatkan kompetensi guru.

Dari hasil penelitian Isnarto et al. (2017), Minimnya penggunaan media pembelajaran dalam Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) dapat disebabkan oleh beberapa faktor, seperti: Kurangnya bantuan pemerintah untuk pengadaan media pembelajaran, Anggaran untuk pengembangan media pembelajaran yang rendah, Kreativitas guru dalam memproduksi media pembelajaran yang rendah, Kurangnya pelatihan bagi guru dalam metode pengajaran yang inovatif dan efektif,

Keterbatasan sumber daya dan dukungan dari sekolah.

Berdasarkan hasil pengamatan Sainudin et al. (2019) di SD Inpres Kayuku Rahmat, ditemukan siswa kurang rajin dalam belajar, siswa jarang mengerjakan tugas, serta tidak disiplin dalam belajar, dan siswa kurang berminat dalam belajar mata pelajaran PKn. Berdasarkan hal tersebut, diketahui bahwa rendahnya minat belajar pada mata pelajaran PKn disebabkan oleh penggunaan metode pembelajaran yang tidak optimal sehingga dapat mempengaruhi minat belajar pada diri siswa sehingga menjadi persoalan dasar untuk segera mendapatkan penanganan serius dari guru mata pelajaran PKn.

Dalam kegiatan pembelajaran Guru kelas V SDN 060818 Medan menggunakan metode pembelajaran seperti ceramah, tanya jawab, kelompok presentasi dan diskusi kelompok. Sekolah dasar ini mempunyai siswa dengan kemampuan belajar yang berbeda, mulai dari siswa yang memiliki kemampuan belajar rendah, sedang dan tinggi. Berdasar pra-survey diperoleh hasil bahwa kegiatan pembelajaran berlangsung monoton, siswa mengantuk, siswa bersikap pasif, banyak siswa yang ngobrol dan bercanda dengan teman lain, tidak ada interaksi terjadi antara guru dengan siswa artinya siswa hanya duduk dan mendengarkan guru menjelaskan materi, saat guru memberi pertanyaan siswa tidak mau menjawab jika tidak ditunjuk oleh guru. Maka guru harus bisa memilih metode pembelajaran yang inovatif dan bervariasi agar proses pembelajaran bisa lebih menarik, lebih mudah dipahami oleh siswa, dan dapat meningkatkan keaktifan siswa sehingga mempengaruhi hasil belajar yang lebih baik. Dalam proses pembelajaran keaktifan dapat merangsang dan mengembangkan bakat yang dimiliki siswa, berfikir kritis dan dapat memecahkan permasalahan dalam kehidupan sehari-hari. Dampak dari keaktifan siswa yang rendah, maka hasil belajar siswa juga akan rendah.

Berdasarkan hasil pengamatan Sainudin et al. (2019) Salah satu upaya yang dapat dilakukan untuk meningkatkan minat belajar adalah penggunaan media pembelajaran yang efektif dalam menciptakan suasana belajar yang interaktif dan menarik. Media pembelajaran tidak hanya membantu menyampaikan informasi dengan cara yang lebih jelas dan menarik, tetapi juga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Dalam konteks pembelajaran yang monoton, media pembelajaran berfungsi untuk merangsang minat dan motivasi siswa, sehingga mereka lebih aktif berpartisipasi dalam kegiatan belajar.

Dari hasil penelitian Fadlan, M., & Melisa, A(2023) Media pembelajaran dapat membantu menyebarkan informasi. Sehingga menumbuhkan pikiran, perasaan, perhatian, dan minat mereka. Maka dari itu, media pembelajaran yang diciptakan oleh guru harus lebih kreatif dan inovatif. Dari hasil penelitian Sukmawati (2022) menyatakan media pembelajaran merupakan alat perantara yang digunakan untuk menyalurkan pesan atau informasi kepada sipenerima. Media pembelajaran yang dimaksud dapat membantu dalam proses pembelajaran di kelas untuk menyampaikan materi guru kepada siswa.

Dari hasil penelitian Alwi & Agustia (2024) Media berfungsi sebagai perantara untuk menyampaikan pesan. Dengan adanya media pembelajaran, siswa dapat termotivasi dan menunjukkan minat dalam memahami materi yang disampaikan oleh guru. Proses belajar mengajar juga memerlukan strategi pembelajaran agar sesuai dengan tujuan yang telah ditetapkan oleh guru. Dengan berbagai macam strategi pembelajaran dan media, diharapkan guru dapat menggunakannya dalam kegiatan belajar mengajar di kelas. Oleh karena itu, guru harus berinovasi dengan media pembelajaran yang dapat menunjang proses pembelajaran.

Dari hasil penelitian Dunita & Asril (2019) dari 20 orang siswa kelas III

SDNegeri 27 Koto Baru peserta didik dinyatakan tuntas 35% . Hal ini menunjukkan bahwa secara klasikal pembelajaran belum dapat dikatakan tuntas. Pembelajaran PKn agar memudahkannya untuk dipelajari dan terkesan tidak membosankan juga dapat membuat peserta didik antusias dalam pembelajaran PKn, maka diperlukan guru yang kreatif dan inovatif yang dapat memilih serta menggunakan media karakteristik peserta didik, sehingga pembelajaran dapat terlaksana dengan menyenangkan. Permasalahan tersebut dapat dijawab apabila dalam proses pembelajaran guru dapat membuat peserta didik aktif dan antusias dalam belajar PKn, caranya guru harus menggunakan media pembelajaran yang dapat membuat peserta didik aktif, dan antusias dalam belajar yaitunya dengan menggunakan media pembelajaran komik. Media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran di kelas III SD Negeri 27 Koto Baru, karena didalam komik akan memuat gambar yang menarik dan dipadukan dengan tulisan yang menggambarkan alur cerita yang menarik. Selain itu, biasanya didalam komik akan mengandung unsur humor untuk menarik perhatian peserta didik. Media komik jika dimanfaatkan dalam pembelajaran maka dapat membantu dan menciptakan suasana belajar menjadi lebih menyenangkan dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dalam pembelajaran PKn.

Dari hasil penelitian Uliyah et al. (2024) Berdasarkan kegiatan tersebut didapatkan informasi bahwa minat belajar siswa tergolong rendah, yang tercermin dari kurangnya minat belajar dalam proses pembelajaran, dan kurangnya memahami materi yang diberikan serta setiap kunjungan ke perpustakaan anak cenderung hanya tertarik untuk melihat gambarnya saja tanpa memahami bacaan dari gambar tersebut. Rendahnya minat minat dikalangan pelajar tentunya akan berdampak negatif pada kemajuan bangsa, kualitas pendidikan akan terus menurun. Berdasarkan permasalahan tersebut, penulis mempunyai ide dalam

membangkitkan minat belajar siswa yaitu dengan penyajian materi dalam bentuk media komik. Komik adalah bahan bacaan yang menarik bagi semua kalangan umur. Penyampaian materi dalam komik berupa gambar, panel, gelembung ucapan, dan tokoh-tokoh dalam cerita yang menarik. Sehingga menjadikan cerita lebih menarik untuk dibaca dan membantu siswa dalam belajar. Siswa sekolah dasar pada umumnya lebih suka membaca buku yang banyak gambarnya, dengan begitu melalui media komik dapat menarik minat baca siswa.

Dari hasil penelitian Suparman et al. (2020) Salah satu yang dapat dilakukan guru dalam menarik minat baca dan hasil belajar siswa adalah melalui penyajian materi dalam bentuk media komik. Komik merupakan bacaan yang disukai semua kalangan baik anak-anak sampai dewasa. Penyajian materi pada komik dalam bentuk gambar-gambar yang menarik, panel, balon baca, latar belakang, tokoh cerita, narasi hingga efek suara yang membuat cerita semakin menarik minat baca siswa dan membantu siswa dalam belajar. Melalui penyajian materi dalam bentuk komik, diharapkan dapat menarik minat baca siswa terhadap materi pelajaran, sehingga siswa dapat dengan mudah memahami materi yang disampaikan yang akhirnya berdampak pula pada peningkatan hasil belajar. Selain itu komik membuat materi pelajaran IPS yang abstrak terasa lebih konkret bagi siswa, hal ini sesuai dengan perkembangan berpikir siswa sekolah dasar yaitu konkrit atau nyata.

Dari hasil penelitian Sutarini & Tiara, D (2023) mengungkapkan bahwa dunia pendidikan perlu mengikuti perkembangan zaman dengan mengoptimalkan pendidikan sesuai dengan revolusi industri 4.0 yang berbasis IT (Informasi dan Teknologi). Revolusi industri 4.0 sering dikaitkan dengan teknologi, sehingga pendidikan perlu menerapkannya, misalnya dengan menggunakan media pembelajaran berbasis IT seperti media komik. Agar pembelajaran siswa dapat berjalan lebih

baik diperlukan media pembelajaran yang dapat membangkitkan kreativitas dan imajinasi siswa.

Dari hasil penelitian Hidayat et al. (2021) di era modern ini, teknologi berkembang di berbagai bidang, seperti pendidikan, termasuk di tingkat pendidikan dasar. Perkembangan teknologi memudahkan para pendidik untuk membuat alat dan bahan ajar menggunakan kecanggihan teknologi untuk dapat memaksimalkan proses pembelajaran. Untuk mempermudah setiap kegiatan dalam proses pembelajaran diperlukan alat bantu pembelajaran yang disebut dengan media. Media memiliki peran dan fungsi yang sangat penting dalam pembelajaran. Media dapat menjadi alat bagi guru untuk memperjelas materi agar lebih berkesan dan mudah diingat oleh siswa. Ada banyak berbagai macam media pembelajaran. Salah satunya adalah media pembelajaran berupa komik

Dari hasil penelitian Zulhiyah (2022) di dalam kegiatan belajar mengajar banyak sekali yang menjadi faktor penunjang yang sangat diperlukan tentunya untuk mencapai keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran, salah satunya adalah faktor media. Disini kemampuan setiap guru dalam memvariasikan media sangat diperlukan untuk menghadapi masalah-masalah yang ada di dalam kelas seperti minat belajar siswa yang rendah, kesulitan siswa dalam mengerti dan memahami pembelajaran dan tidak fokus siswa dalam mengikuti pembelajaran. Media pembelajaran yang digunakan hendaklah mampu membuat pola pembelajaran yang efektif dan menarik agar siswa mudah mengerti serta memahami pembelajaran. Media yang bervariasi mampu menumbuhkan kegairahan siswa untuk mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran yang dimaksud adalah media gambar dalam bentuk komik. Media komik memiliki kelebihan yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualisasikan membuat pembaca

terlibat secara emosional sehingga membuat pembaca untuk terus membacanya sehingga selesai

Dengan penggunaan media komik diharapkan dapat membantu murid dalam memahami informasi-informasi penting, serta murid akan lebih mudah memahami materi pembelajaran PKn. Selain itu media komik juga memberikan hiburan tersendiri bagi murid serta pesan dalam komik dan penggunaan media pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran yang tepat dalam pembelajaran sangat besar pengaruhnya terhadap hasil belajar murid.

Menurut Fadillah et al. (2024) Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Hal ini bisa dimengerti karena sumber belajar dan media memiliki keterkaitan dalam satu kesatuan komponen pembelajaran. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan. Media belajar terdiri dari dua komponen yaitu bahan dan alat. Bahan sering disebut perangkat lunak (software), sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras (hardware). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar (Girsang & Silalahi, 2023).

Menurut Ambaryani & Airlanda (2017) komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti. Hal ini dimungkinkan karena komik memadukan kekuatan gambar dan tulisan, yang dirangkai dalam suatu alur cerita gambar membuat informasi lebih mudah diserap. Teks membuatnya lebih dimengerti, dan alur membuatnya lebih mudah untuk diikuti dan diingat. Selain itu, Rahmati (2020) mendefinisikan komik

sebagai kartun yang mengungkapkan suatu tokoh yang memainkan cerita dan merupakan suatu bentuk berita bergambar, terdiri dari berbagai situasi dan terkadang lucu. Adapun menurut Ambaryani & Airlanda (2017) dan Azizi & Prasetyo (2017) bahwa media pembelajaran komik untuk efektifitas pembelajaran dan meningkatkan hasil dan prestasi belajar kognitif siswa. Komik adalah ajakan membaca permanen yang mengarahkan siswa untuk membaca dengan rasa ingin tahu terutama mereka yang tidak suka membaca (Hasanah, 2020; Wuriyanto, 2009). Dapat dikatakan bahwa media pembelajaran komik sangat menyenangkan, menambah minat belajar, memudahkan pemahaman dan mengingat materi serta merangsang motivasi siswa untuk lebih aktif dan kreatif dalam berpikir.

Menurut Yeremia et al. (2023) minat belajar adalah kecenderungan yang mengarahkan siswa terhadap bidang-bidang yang ia sukai dan tekuni tanpa adanya keterpaksaan dari siapapun untuk meningkatkan kualitasnya dalam hal pengetahuan, keterampilan, nilai, sikap, minat, apresiasi, logika berpikir, komunikasi, dan kreativitas. Minat belajar merupakan ketertarikan atau kesenangan pada suatu pelajaran sehingga dapat menimbulkan perubahan perilaku pada diri siswa yang relatif tetap untuk lebih memperhatikan dan mengingat secara terus menerus yang diikuti rasa senang untuk memperoleh suatu kepuasan dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Dari hasil penelitian Saputri & Darwis (2022) menyatakan Minat adalah suatu keadaan dimana seseorang mempunyai perhatian terhadap sesuatu dan disertai keinginan untuk mengetahui dan mempelajari maupun membuktikan lebih lanjut. Minat belajar bagi siswa merupakan factor terpenting bagi keberhasilan dalam pencapaian tujuan pembelajaran.

Kesimpulan dari pembahasan di atas adalah bahwa media pembelajaran, khususnya yang berbentuk komik, memiliki peran penting dalam

meningkatkan efektivitas dan efisiensi proses belajar mengajar. Media ini tidak hanya mampu menyampaikan materi secara terencana, tetapi juga dapat merangsang pikiran, perasaan, dan perhatian siswa. Komik, dengan kombinasi gambar dan teks, membuat informasi lebih mudah dipahami dan diingat, serta menarik minat siswa untuk membaca. Dengan demikian, penggunaan komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar siswa dan mendorong mereka untuk lebih aktif dan kreatif dalam berpikir, sehingga sangat relevan untuk diintegrasikan dalam proses pembelajaran .

METODE PENELITIAN

Desain penelitian yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif dengan metode eksperimen. Sugiyono berpendapat bahwa: "Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu, di mana pengumpulan data menggunakan instrumen penelitian, analisis data bersifat kuantitatif/statistik, dengan tujuan untuk menguji hipotesis yang telah ditetapkan".

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan metode penelitian eksperimen semu (Quast Experimental Design) yaitu jenis eksperimen yang mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempunyai pelaksanaan eksperimen Desain yang digunakan dalam penelitian yaitu Pretest-Posttest Control Group Design. Dalam desain ini terdapat dua kelompok, kemudian diberi pretest untuk mengetahui keadaan awal adakah perbedaan antara kelompok eksperimen (A) dan kelompok kontrol (B). Desain penelitian ini diberikan treatment atau perlakuan untuk jangka waktu tertentu

- a. Jumlah Partisipan: Penelitian ini melibatkan 40 siswa dari kelas V A dan V B
- b. Kriteria Partisipan: Siswa yang berusia antara 9 hingga 11 tahun, yang memiliki latar belakang

Pendidikan yang sama dan sedang mempelajari materi jati diri lingkunganku

- c. Rekrutmen Partisipan: Partisipan akan di rekrut dari dua kelas di sekolah dasar. Persetujuan dari guru kelas yang akan di peroleh sebelum penelitian di lakukan.

Populasi merupakan jumlah keseluruhan dari unit analisis penelitian. Dalam penelitian ini yang menjadi populasi ialah siswa kelas V SDN 060818 yang berjumlah 40 orang yang terbagi menjadi dua kelas, yaitu kelas VI A berjumlah 20 orang siswa dan kelas V B berjumlah 20 siswa. Sampel dalam penelitian ini adalah siswa kelas V A yang berjumlah 20 orang siswa sebagai kelas eksperimen dan siswa kelas V B yang berjumlah 20 orang siswa sebagai kelas kontrol. Sampel pada penelitian ini diperoleh dengan teknik *nonprobability sampling* dengan jenis *total sampling/sampling jenuh*. Total sampling adalah teknik pengambilan sampel dimana jumlah sampel sama dengan populasi.

Instrumen Non Tes Instrumen non tes yang digunakan adalah lembar observasi, angket siswa, dan dokumentasi foto.

Prosedur yang dilakukan pada penelitian ini yaitu :

- a. Menentukan populasi dan sampel penelitian
- b. Menemukan dan menentukan masalah yang terjadi pada sampel penelitian
- c. Menentukan 2 sekelas untuk penelitian ini yaitu kelas V A dan V B
- d. Melakukan pretest pada kelas sebelum menggunakan media
- e. Pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik pada kelas penelitian
- f. Melaksanakan posstest pada kelas penelitian
- g. Hasil pretest dan posttest pada kelas penelitian akan dijadikan sebagai data penelitian
- h. Menganalisis data yang diperoleh dari hasil sebelum menggunakan

media dan setelah menggunakan media

i. Kesimpulan

Analisis Data yang digunakan adalah Uji Validitas, Uji Reliabilitas, Uji Normalitas, Uji Homogenitas dan Uji Hipotesis

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa Kelas V

Hasil pretest dan posttest siswa digunakan untuk dapat mengetahui minat belajar siswa kelas V SDN 060818 Medan pada pembelajaran PKn. Hasil *pretest* dan *posttest* minat belajar siswa kelas V dapat dilihat pada tabel berikut ini:

Tabel 4.1

Hasil Pretest dan Posttest Minat Belajar Siswa

No	Kelas Eksperimen		Kelas Kontrol	
	Pre-test	Post-test	Pre-test	Post-test
1	48	76	78	65
2	86	93	56	48
3	66	81	74	62
4	87	93	80	74
5	80	92	85	69
6	79	88	90	92
7	69	85	88	93
8	50	88	50	46
9	60	80	70	65
10	69	82	50	58
11	85	93	89	96
12	90	94	50	58
13	60	74	85	62
14	45	58	60	52
15	75	96	75	86
16	95	97	85	76
17	58	86	50	50
18	58	78	53	58
19	55	65	77	64
20	65	80	87	61

Dari tabel di atas diketahui terjadi peningkatan pada minat belajar siswa kelas V SDN 060818 Medan pada

pembelajaran PKn. Pada tahap *pretest* yang diberikan pada kelas eksperimen, terdapat sebanyak 12 siswa yang skor minat belajarnya masih berada dalam kategori rendah. Hanya 8 siswa yang skor minat belajarnya sudah berada dalam kategori tinggi. Namun pada tahap *posttest* terjadi peningkatan, yaitu sebanyak 17 siswa kelas V SDN 060818 Medan skor minat belajarnya sudah berada pada kategori tinggi. Hanya 3 siswa yang skor minat belajarnya masih berada pada kategori rendah.

Adapun pada hasil *pretest* kelas kontrol terdapat sebanyak 11 siswa yang skor minat belajarnya sudah berada pada kategori tinggi. Sisanya sebanyak 9 siswa yang skor minat belajarnya masih berada pada kategori rendah. Pada hasil *posttest* kelas kontrol terdapat sebanyak 6 siswa yang skor minat belajarnya berada pada kategori tinggi. Siswanya sebanyak 14 siswa skor minat belajarnya masih berada pada kategori rendah. Dari hal tersebut dapat terlihat dengan jelas bahwa terjadi peningkatan yang signifikan pada minat belajar kelas eksperimen dibandingkan dengan kelas kontrol.

Hasil Uji Validitas

Sebelum melakukan uji validitas terhadap instrument angket yang digunakan, angket tersebut divalidasi terlebih dahulu kepada validator ahli untuk menguji kelayakannya. Validasi angket yang digunakan dilakukan oleh seorang dosen ahli, yaitu Ibu Lisa Septia Dewi Br Ginting, S.Pd., M.Pd. Dari 6 butir pernyataan yang terdapat pada angket validasi, validator ahli memberikan nilai 5 pada keenam butir pernyataan tersebut. Skor kelayakan angket yang digunakan mencapai nilai 100 dengan kriteria "Sangat Layak".

Setelah instrumen angket divalidasi oleh validator ahli, peneliti melakukan uji validitas. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui ketepatan dari instrument yang digunakan dalam penelitian. Untuk melakukan uji validitas instrument yang digunakan, peneliti menggunakan aplikasi SPSS 20.

Berdasarkan hasil uji validitas instrument kelas kontrol dengan menggunakan korelasi *Pearson Product Moment* terhadap 16 butir pernyataan, diperoleh nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) yang bervariasi. Sebagian besar butir menunjukkan nilai signifikansi di bawah 0,05, yang menunjukkan bahwa butir-butir tersebut valid secara statistik.

Pada butir pernyataan 1 sampai butir pernyataan 6 menunjukkan nilai korelasi yang kuat, yaitu dengan skor 0,624 dan nilai Sig. 0,003, sehingga dapat disimpulkan valid. Pada butir pernyataan 7 sampai pernyataan 9 memiliki nilai korelasi sedang hingga cukup, yaitu dengan skor 0,660 dan nilai Sig. 0,001, yang juga menunjukkan validitas yang baik. Pada butir pernyataan 10 sampai pernyataan 13 memiliki korelasi yang cukup kuat dengan skor 0,590 dan nilai Sig. 0,006, sehingga dinyatakan valid.

Pada butir pernyataan 14 dan pernyataan 15 memiliki nilai korelasi yang cukup, yaitu dengan skor 0,540 dan 0,718 dengan nilai sig. 0,001 yang juga menunjukkan validitas yang baik. Pada butir pernyataan 16 menunjukkan nilai korelasi dengan skor 0,596 dengan nilai sig. 0,001 yang juga menunjukkan validitas yang baik. Tabel SPSS hasil uji validitas instrument kelas kontrol yang dilakukan dapat dilihat pada lampiran 2.

Selanjutnya pada uji validitas instrument kelas eksperimen yang dilakukan terhadap 16 butir pernyataan menggunakan teknik korelasi *Pearson Product Moment*, menunjukkan bahwa setiap butir memiliki nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) di bawah 0,05, yang menunjukkan bahwa butir-butir tersebut valid dan layak digunakan. Pada butir pernyataan 1 memiliki korelasi dengan skor total sebesar 0,753 dan nilai sig. < 0,001, sehingga dapat disimpulkan valid. Pada butir pernyataan 2 memiliki korelasi dengan skor total 0,571 dan pada butir pernyataan 3 memiliki korelasi dengan skor total 0,750 dengan nilai sig. < 0,001, sehingga dapat disimpulkan valid.

Pada butir pernyataan 4 memiliki korelasi dengan skor total 0,721. Pada butir pernyataan 5 memiliki korelasi

dengan skor total 0,689 dan pada butir pernyataan 6 memiliki korelasi dengan skor total 0,652. Ketiga butir pernyataan tersebut memiliki nilai sig. < 0,001, sehingga dapat disimpulkan valid. Pada butir pernyataan 7 memiliki nilai korelasi dengan skor 0,530. Pada pernyataan 8 memiliki nilai korelasi dengan skor 0,502 dan pada pernyataan 9 memiliki nilai korelasi dengan skor 0,574 dengan nilai sig. 0,003, sehingga dapat disimpulkan valid.

Pada butir pernyataan 10 memiliki nilai korelasi 0,425 dengan nilai sig. 0,05, sehingga dapat dinyatakan valid. Pada butir pernyataan 11 memiliki nilai korelasi 0,670 dengan nilai sig. < 0,001 sehingga dapat dinyatakan valid. Pada butir pernyataan 12 memiliki nilai korelasi 0,676 dengan nilai sig. < 0,001 sehingga dapat dinyatakan valid. Pada pernyataan 13 memiliki nilai korelasi 0,740 dengan nilai sig. < 0,001 sehingga dapat dinyatakan valid. Pada pernyataan 14 memiliki nilai korelasi 0,720 dengan nilai sig. < 0,001 sehingga dapat dinyatakan valid. Pada pernyataan 15 memiliki nilai korelasi 0,769 dengan nilai sig. < 0,001 sehingga dapat dinyatakan valid. Pada pernyataan 16 memiliki nilai korelasi 0,425 dengan nilai sig. < 0,001 sehingga dapat dinyatakan valid. Tabel SPSS hasil uji validitas instrument kelas eksperimen yang dilakukan dapat dilihat pada lampiran 3.

Hasil Uji Reliabilitas

Uji Reliabilitas digunakan untuk melihat kehandalan dari instrument yang digunakan dalam penelitian. Jika variabel penelitian menggunakan instrumen yang handal dan dapat dipercaya maka hasil penelitian juga dapat memiliki tingkat kepercayaan yang tinggi.

1. Hasil Uji Reliabilitas Kelas Kontrol
Uji reliabilitas pada kelas kontrol dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach Alpha* untuk mengetahui apakah *reliable* atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas kelas kontrol menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai

sebesar 0,838 untuk 16 butir pernyataan dalam instrumen. Nilai ini masuk ke dalam kategori tinggi, karena berada di atas 0,8. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas yang sangat baik dan dapat digunakan. Dengan demikian, instrumen ini reliabel, artinya hasil pengukuran yang diperoleh bersifat konsisten dan dapat dipercaya. Tabel uji validitas kelas kontrol dapat dilihat pada lampiran 4.

2. Hasil Uji Reliabilitas Kelas Eksperimen

Uji reliabilitas pada kelas eksperimen dilakukan dengan melihat nilai *Cronbach Alpha* untuk mengetahui apakah *reliable* atau tidak. Berdasarkan hasil perhitungan uji reliabilitas kelas kontrol menggunakan metode *Cronbach's Alpha*, diperoleh nilai sebesar 0,797 untuk 16 butir pernyataan dalam instrumen. Nilai ini masuk ke dalam kategori cukup reliabel, karena berada di bawah 0,8. Hal ini menunjukkan bahwa instrumen memiliki reliabilitas cukup reliabel dan dapat digunakan di dalam penelitian yang dilakukan. Tabel uji validitas kelas eksperimen dapat dilihat pada lampiran 4.

4.1.4 Hasil Uji Normalitas

Uji normalitas dilakukan untuk mengetahui apakah data berdistribusi normal pada masing-masing kelompok, baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol, baik pada pretest maupun posttest. Uji yang digunakan adalah *Kolmogorov-Smirnov* dan *Shapiro-Wilk*. Berdasarkan hasil uji normalitas menggunakan uji *Shapiro-Wilk* (karena jumlah sampel ≤ 50), diperoleh nilai signifikansi (Sig.) sebagai berikut:

- Pretest kelas eksperimen :
Sig. = 0,816
- Posttest kelas eksperimen :
Sig. = 0,105
- Pretest kelas kontrol :

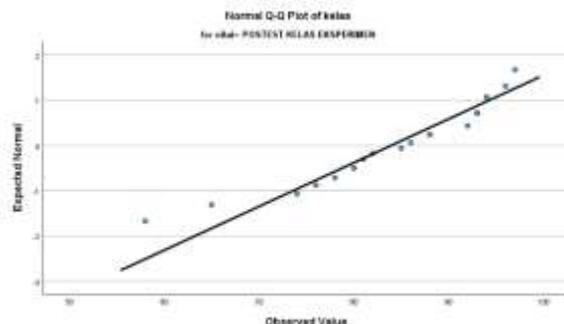
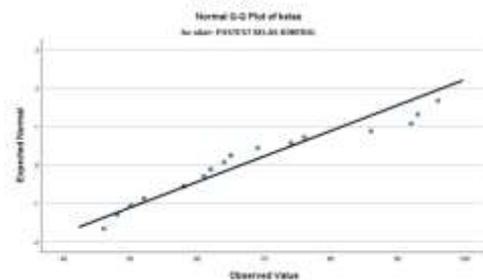
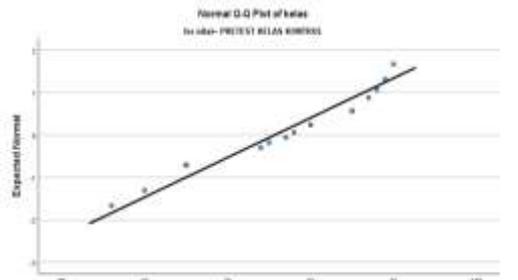
Sig. = 0,081

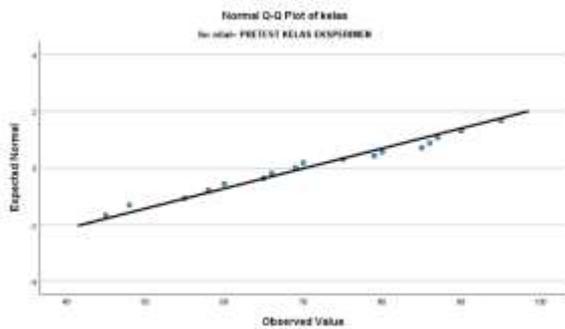
- Posttest kelas kontrol :
Sig. = 0,078

Karena seluruh nilai signifikansi lebih besar dari 0,05, maka dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal pada seluruh kelompok. Tabel hasil uji normalitas dapat dilihat pada lampiran 5.

Untuk menguji suatu data berdistribusi normal atau tidak, dapat diketahui dengan menggunakan pendekatan kurva Q-Q Plot dengan pedoman:

- a. Jika data menyebar disekitar garis diagonal dan mengikuti arah garis diagonal maka model regresi memenuhi asumsi normalitas.
- b. Jika data menyebar jauh dari garis diagonal, maka model regresi tidak memenuhi asumsi normalitas.





Gambar 1 Normal Q-Q Plot Pretest dan Posttest Kelas Kontrol dan Eksperimen

Berdasarkan data Q-Q Plot di atas, dapat disimpulkan bahwa data yang digunakan menunjukkan data yang normal. Analisis dari kurva terlihat titik-titik menyebar di sekitar garis diagonal, serta penyebarannya mengikuti arah garis diagonal sehingga dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

Uji Hipotesis

Untuk menguji hipotesis, peneliti menggunakan uji t. Uji t dilakukan untuk membuktikan hipotesis dengan membandingkan t_{hitung} dengan t_{tabel} . Apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $< \alpha 0,05$, maka dikatakan pengaruhnya signifikan, dan apabila $t_{hitung} < t_{tabel}$ dan nilai signifikansi $> \alpha 0,05$ maka dikatakan pengaruhnya tidak signifikan.

Dari hasil uji t diketahui bahwa nilai signifikansi (2-tailed) adalah $0,001 < 0,05$, yang berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara nilai rata-rata kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai *mean difference* sebesar 13,700 menunjukkan bahwa rata-rata nilai kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Selisih ini berada pada rentang kepercayaan 95% antara 5,748 hingga 21,652. Artinya terdapat pengaruh yang signifikan dari penggunaan media komik terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas V SDN 060818 Medan. Tabel hasil uji t dapat dilihat pada lampiran 7.

PEMBAHASAN

Penelitian ini bermula dari temuan pada saat observasi yang dilakukan di kelas V SDN 060818 Medan. Penelitian

ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik terhadap peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran PKn kelas V SDN 060818 Medan. Penelitian dilakukan pada siswa kelas V yang berjumlah 40 siswa yang terbagi kedalam kelas kontrol dan eksperimen. Uji coba dilakukan dengan melakukan pre-test dan pos-test pada siswa kelas V SDN 060818 Medan.

Dalam penelitian ini, adapun yang menjadi variabel X, yaitu media *komik* dan yang menjadi variabel Y, yaitu minat belajar siswa kelas V SDN 060818 Medan. Sebelum melakukan penelitian, peneliti melakukan observasi untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas V dalam mengikuti proses pembelajaran PKn. Dari hasil belajar, tentu akan dapat terlihat bagaimana minat belajar siswa dalam mengikuti proses pembelajaran.

Selanjutnya peneliti mulai melakukan tahapan pre-test pada siswa kelas V SDN 060818 Medan, baik kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui minat belajar siswa kelas V. Dari hasil pretest kelas kontrol diketahui sebanyak 11 siswa yang hasil belajarnya sudah memenuhi standar KBM. Sisanya sebanyak 9 siswa yang hasil belajarnya belum memenuhi standar KBM. Pada hasil posttest kelas kontrol terdapat sebanyak 6 siswa yang hasil belajarnya memenuhi standar KBM. Siswanya sebanyak 14 siswa hasil belajarnya belum memenuhi standar KBM. Sedangkan pada pada tahap *pretest* yang diberikan pada kelas eksperimen, terdapat sebanyak 12 siswa yang hasil belajarnya belum memenuhi standar KBM. Hanya 8 siswa yang hasil belajarnya sudah memenuhi standar KBM. Namun pada tahap posttest terjadi peningkatan, yaitu sebanyak 17 siswa kelas V SDN 060818 Medan hasil belajarnya sudah memenuhi standar KBM. Hanya 3 siswa yang belum memenuhi standar KBM.

Untuk menguji kevalidan dari data yang digunakan, peneliti menggunakan beberapa uji menggunakan aplikasi SPSS. Adapun uji yang dilakukan, yaitu uji validitas, reliabilitas dan normalitas. Adapun langkah yang dilakukan untuk

mengetahui seberapa signifikan pengaruh dari media komik terhadap minat belajar siswa, yaitu dilakukan uji hipotesis dengan menggunakan uji t.

Berdasarkan hasil uji *Independent Sample T-Test*, diperoleh nilai signifikansi Levene's Test sebesar 0,038 ($p < 0,05$), sehingga asumsi varians tidak sama tidak terpenuhi. Pada baris *Equal variances not assumed* diketahui nilai t sebesar 3,498, dengan df sebesar 34,855 dan nilai signifikansi (Sig. 2-tailed) sebesar 0,001 ($p < 0,05$). Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok kelas yang dibandingkan, yaitu kelas kontrol dan eksperimen. Perbedaan rata-rata antara kedua kelompok adalah 13,700 dengan selisih yang bermakna secara statistik, serta rentang confidence interval 95% berada antara 5,748 sampai 21,652. Hal ini menunjukkan bahwa perbedaannya signifikan.

KESIMPULAN

Dari hasil penelitian dan pembahasan yang telah dilakukan, peneliti menyimpulkan beberapa hal, antara lain:

1. Penggunaan media komik pada pembelajaran PKn berpengaruh signifikan terhadap hasil belajar siswa kelas V DN 060818 Medan. Hal ini dapat terlihat dari nilai t_{hitung} sebesar 3,498 dan T_{tabel} 1,72. Adapun nilai Sig. (2-tailed) $< 0,001$, artinya $< 0,05$. Karena $t_{hitung} >$ dari t_{tabel} maka H_0 ditolak dan H_a diterima yang artinya terdapat pengaruh dari penggunaan media media komik terhadap peningkatan minat belajar siswa di kelas V SDN 060818 Medan.
2. Perbedaan rata-rata antara kedua kelompok adalah 13,700 dengan selisih yang bermakna secara statistik, serta rentang confidence interval 95% berada antara 5,748 sampai 21,652. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara dua kelompok kelas yang dibandingkan, yaitu kelas kontrol dan eksperimen.

DAFTAR PUSTAKA

- Alwi, N. A., & Agustia, P. L. (2024). Penggunaan Media Vidio Dalam Proses Pembelajaran Di Sekolah Dasar. *Jurnal Bintang Pendidikan Indonesia*, 2(3), 183–190.
- Ambaryani, A., & Airlanda, G. S. (2017). Pengembangan media komik untuk efektifitas dan meningkatkan hasil belajar kognitif materi perubahan lingkungan fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi*, 3(1), 19–28.
- Arnis, A. (2017). PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN BERVARIATIF UNTUK MENINGKATKAN KOMPETENSI MENGAJAR GURU DI SDN 113 PEKANBARU. *Suara Guru: Jurnal Pendidikan Sosial, Sains Dan Humanior*, 3(2), 265–272.
- Ayu, N. M & muhammad, N. F. (2023). Pengembangan Video Animasi Berbantuan Doratoon Pada Tema Makanan Sehat Di Kelas V Sekolah Dasar
- Bahri, S. (2020). Pengembangan peta konsep pada model problem based learning untuk meningkatkan kemampuan pemecahan masalah dan komunikasi matematis siswa. *Jurnal MathEducation Nusantara*, 3(1), 13–23.
- Deswita sirait & Tiflatul Husna., (2024) Pengembangan Media Aplikasi Capcup Berbasis Kearifan Lokal Pada Materi Indonesia Kaya Budaya Siswa Kelas IV SD Negeri 106843 Jaharun B.
- Dwi, N. S., & Putri, J. (2019) Penggunaan Media Kartu Permainan Bilangan Untuk Meningkatkan Kemampuan Pemahaman Konsep Matematika
- Dunita, W. M., & Asril, Z. (2019). Pengaruh Media Komik terhadap Hasil Belajar PKN Peserta Didik Kelas III SD Negeri 27 Koto Baru Kabupaten Pesisir Selatan. *Tarbiyah Al-Awlad: Jurnal Kependidikan Islam Tingkat Dasar*, 9(1), 85–98.
- Fadillah, N. N., Astuti, A., & Alfiatussyifa, A. (2024). Pemanfaatan Aplikasi Canva Sebagai Media Pembelajaran Matematika Materi Bangun Datar

- Kelas VII Di SMP Negeri 1 Citeureup. *Bilangan: Jurnal Ilmiah Matematika, Kebumihan Dan Angkasa*, 2(4), 120–127.
- Girsang, N. V. T., & Silalahi, B. R. (2023). Pengembangan Media Komik Menggunakan Model Picture And Picture Pada Tema 8 Lingkungan Sahabat Kita Di Kelas V SD. *EduGlobal: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(4), 532–545.
- Gusyanti, C., & Sujarwo. (2021). Analisis Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Problem Based Learning Terhadap Hasil Belajar Siswa. *Cybernetics: Journal Educational Research and Social Studies*, 123–130.
- Hasanah, N. (2020). Media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di gubuk baca sekolah pagesangan wintaos gunungkidul (Studi Fenomenologi). *Jurnal Transformatif (Islamic Studies)*, 4(1), 49–62.
- Hidayat, H., Sukmawati, S., & Suwanto, S. (2021). The application of augmented reality in elementary school education. *Research, Society and Development*, 10(3), 1–6.
- Isnarto, I., Abdurrahman, A., & Sugianto, S. (2017). Pengembangan Laboratorium Media Pembelajaran Berbasis Kebutuhan Sekolah. *Jurnal Profesi Keguruan*, 3(2), 244–252.
- Jihan, Y. D & Safrida N. (2021) Pengaruh Media Pembelajaran Berbasis Vidio Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Matematika Materi Penjumlahan Pecahan Biasa Di Kelas IV SD Negeri 101771 Tembung
- Lestari, N & Sarumaha, S. (2025). Pengembangan Media Video Animasi Plotagon Berbasis Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Pada Pembelajaran Ips Di Kelas Iii Sd. *Jurnal Ilmiah PGSD*
- S. C. & Shabrina A. (2022). Pengembangan Media Boneka Flanel Untuk Meningkatkan Minat Belajar Dongeng Pada Siswa Kelas Iv Sd Negeri 105370 Petuaran Hilirg.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi Media Komik Dalam Pembelajaran Untuk
- Nursa'adah, F. P. (2015). Pengaruh Metode Pembelajaran dan Sikap Siswa Pada Pelajaran IPA Terhadap Hasil Belajar IPA. *Formatif: Jurnal Ilmiah Pendidikan MIPA*, 4(2).
- Sainudin, S., Jamaludin, J., & Palimbong, A. (2019). Meningkatkan Minat Belajar Pendidikan Kewarganegaraan (PKn) Melalui Belajar Kelompok Pada Siswa Kelas V SD Inpres Kayuku Rahmat. *Jurnal Kreatif Tadulako*, 4(12), 115664.
- Saputri, D. L., & Darwis, U. (2022). Pengaruh Media Audio Visual Terhadap Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Kelas IV MIS-AI Ihsan. *Indonesian Research Journal on Education*, 2(2), 573–582.
- Sukmawati, I. D. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Powerpoint Interaktif Subtema 1 Keberagaman Budaya Bangsaaku Kelas IV SDN 151 Pekanbaru. *Universitas Islam Riau*.
- 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).
- Uliyah, M., Hidayat, A. A. A., & Ubudiyah, M. (2024). A blended learning using contextual teaching learning: strengthening nursing students' procedural knowledge and interprofessional collaboration. *Jurnal Ners*, 19(1), 93–100.
- Yarshal, D. (2015). Penerapan Model Problem Based Learning (PBL) Dalam Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar PPKn Pada Siswa Kelas IV MIN Medan Tahun 2014/2015. *Jurnal TEMATIK. Program Studi Pendidikan Pascasarjana UNIMED*, 5(1).
- Yeremia, U., Mewengkang, A., & Takaredase, A. (2023). Hubungan Penggunaan Media Pembelajaran dan Minat Belajar dengan Hasil

Belajar Siswa SMK Kristen Kawangkoan. *Edutik: Jurnal Pendidikan Teknologi Informasi Dan Komunikasi*, 3(3), 414–426.

Zulhiyah, N. (2022). Penggunaan Media Komik Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Fiqih Di Mi Baiturrahman Nw Pemepek. *Al-Mujahidah*, 3(1), 323–330.