

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah suatu hal yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan manusia. Pendidikan diperlukan oleh setiap orang untuk meningkatkan kualitas dan kesejahteraan hidupnya, untuk itu pendidikan perlu di tingkatkan dan dimaksimalkan. Pendidikan dapat diartikan sebagai usaha sadar dan sistematis guna meningkatkan taraf hidup yang lebih baik. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyatakan bahwa:

Pendidikan adalah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara.¹

Pendidikan merupakan suatu sistem yang terdiri dari beberapa komponen, yaitu peserta didik, tujuan pendidikan, alat pendidikan, dan lingkungan pendidikan.² Setiap komponen pendidikan saling berhubungan dan memiliki fungsi tersendiri untuk mempermudah pencapaian tujuan pendidikan. Salah satu cara yang dapat ditempuh untuk mencapai tujuan pendidikan dalam suatu lembaga pendidikan yaitu seorang guru harus terampil dalam menyampaikan materi ajar agar siswa dapat memahami materi ajar yang harus mereka kuasai.

Madrasah Ibtidaiyah (MI) merupakan lembaga pendidikan tingkat dasar dengan ciri khas agama Islam yang didirikan oleh Departemen Agama. Pembelajaran di MI dapat berjalan dengan efektif dan efisien dengan memperhatikan beberapa hal, salah satunya yaitu guru perlu mengenal

¹ Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional Bab I Pasal I Ayat (1)

² Sulaiman Saat, "Faktor-Faktor Determinan Dalam Pendidikan: Studi Tentang Makna dan Kedudukannya dalam Pendidikan", dalam *Jurnal Al-Ta'dib*, Vol. 8/No. 2, Juli-Desember 2015, hal.

berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan untuk membantu penyampaian materi ajar dari berbagai mata pelajaran. Media pembelajaran adalah suatu alat yang secara fisik digunakan untuk menyampaikan isi materi pembelajaran, yang terdiri dari *tape recorder*, buku, kaset, *video recorder*, video camera, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer. Media belajar merupakan suatu alat peraga yang digunakan untuk memudahkan guru dalam menerangkan pembelajaran kepada peserta didik.³

Mata pelajaran yang perlu dikuasai oleh peserta didik pada jenjang MI, salah satunya adalah matematika. Matematika merupakan pelajaran yang dapat di temui mulai dari pendidikan tingkat dasar hingga tingkat menengah atas. Matematika perlu dikenalkan dan diajarkan sejak usia dini karena matematika merupakan ilmu penting yang berperan dalam memajukan kehidupan manusia. Sebagai warga Negara Indonesia yang berhak untuk mendapatkan pendidikan seperti yang tertuang dalam UUD 1945, tentu sangat perlu memiliki pengetahuan umum minimum. Salah satu pengetahuan umum minimum itu adalah matematika. Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 Bab III pasal 4 ayat 5 menerangkan bahwa pendidikan diselenggarakan dengan mengembangkan budaya membaca, menulis dan berhitung bagi segenap warga masyarakat.⁴ Salah satu yang disebutkan adalah berhitung yang tentunya berhubungan dengan matematika.

Matematika mengajarkan tentang bagaimana cara berpikir dan mengolah logika yang digunakan untuk memecahkan masalah sehari-hari, seperti berdagang, mengetahui angka romawi pada petunjuk arah jalan, menghitung jumlah mata uang, pelukisan, konstruksi, pengukuran tanah, astronomi dan membantu dalam mengembangkan disiplin ilmu lain.⁵ Matematika sangatlah penting. Setiap individu memiliki pandangan yang berbeda-beda terhadap matematika, termasuk peserta didik. Ada peserta didik yang menganggap

³ Khafidzhoh Asfihani, et. all., “Komik Strip Untuk Media Pembelajaran Matematika Kelas V Sekolah Dasar, dalam *Jurnal Ilmiah “Pendidikan Dasar”*, Vol. 6/No. 2, Juli 2019, hal. 59

⁴ Nurhayati, et. all., “Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar”, dalam *Jurnal Imajinasi*, Vol. 2/No. 2, Juli-Desember 2018, hal. 25

⁵ *Ibid.*

bahwa matematika pelajaran yang menyenangkan sehingga mereka antusias dalam mengikuti pembelajaran matematika. Ada juga peserta didik yang menganggap matematika merupakan pelajaran yang sulit sehingga mereka kurang berminat untuk mempelajari matematika.

Objek dalam matematika bersifat abstrak, hal ini berpotensi akan memunculkan berbagai kesulitan dalam mempelajarinya, terutama bagi peserta didik kelas rendah, mengingat mereka pada umumnya belum mampu berpikir secara abstrak. Fakta tersebut menunjukkan bahwa diperlukan media pembelajaran yang dapat memberikan pengalaman visual kepada siswa dalam mempelajari objek matematika yang bersifat abstrak. Oleh karena itu, guru perlu membantu siswa untuk memvisualisasikan konsep abstrak pada matematika menjadi sesuatu yang nyata, sehingga mudah dipahami oleh siswa.⁶

Mengingat akan pentingnya matematika untuk bekal hidup sehari-hari, perlu diketahui bahwa tingkat pemahaman matematika masyarakat Indonesia masih sangat rendah. Berdasarkan Program Penilaian Siswa Internasional (PISA 2018) di Paris pada tanggal 3 Desember 2019 yang dirilis oleh Organisasi untuk Kerjasama Ekonomi dan Pembangunan atau OECD menyatakan bahwa skor kemampuan siswa Indonesia di bidang matematika 379, sedangkan skor rata-rata OECD yaitu 487. Kemudian terdapat 28 persen siswa Indonesia yang mencapai kemahiran bidang matematika tingkat dua yang mana rata-rata OECD yaitu 76 persen. Dalam tingkatan ini, siswa dapat menafsirkan dan mengenali tanpa adanya instruksi langsung dan mengetahui bagaimana situasi dapat dipresentasikan secara sistematis. Terdapat satu persen siswa Indonesia yang menguasai kemampuan matematika tingkat tinggi, sementara rata-rata OECD yaitu 11 persen. Dari hal ini dapat diketahui bahwa kemampuan matematika siswa Indonesia belum sesuai dengan harapan dan masih berada di bawah standar.

⁶ Sufri Mashuri, *Media Pembelajaran Matematika*, (Yogyakarta: Deepublish, 2019), hal. 1-2

Kondisi pembelajaran matematika yang terjadi di sekolah belum bisa berjalan secara optimal. Seperti yang terjadi pada pembelajaran matematika di kelas III MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu ditemukan kondisi di mana guru dalam menyampaikan materi ajar matematika hanya menggunakan media pembelajaran yang monoton yaitu buku materi dan papan tulis, terdapat siswa yang sulit memahami materi ajar yang disampaikan guru hal ini mengakibatkan siswa merasa jenuh dalam mengikuti pembelajaran matematika dan hasil belajar matematika siswa kurang memuaskan.

Rusman mengatakan bahwa minat belajar adalah faktor psikologi (termasuk ke dalam faktor internal) dari peserta didik yang dapat mempengaruhi hasil belajar. Selain itu, Purwanto mengemukakan bahwa minat belajar adalah faktor psikologi (dari dalam) yang mempengaruhi proses dan hasil belajar.⁷ Jika kejenuhan siswa ketika pembelajaran matematika dibiarkan berkelanjutan, maka minat belajar matematika peserta didik terhadap pelajaran matematika bias menurun, sehingga akan menghambat perkembangan pengetahuan matematika peserta didik di Indonesia.

Media pembelajaran dapat membantu meningkatkan proses belajar-mengajar, pada umumnya hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran akan tahan lama mengendap sehingga pembelajaran memiliki mutu yang tinggi.⁸ Menurut Sumiharsono dan Hasanah pemanfaatan media dalam proses belajar mengajar dapat memberikan pengaruh yang besar terhadap proses belajar mengajar. Materi yang bersifat abstrak dan sulit dapat menjadi konkret ketika dijelaskan secara langsung kepada siswa dengan disederhanakan melalui penggunaan media pembelajaran.⁹

Mengingat kembali masalah pada pembelajaran matematika dan media mampu untuk membantu penyelesaian masalah tersebut maka penulis hendak meneliti pengaruh dari penggunaan media pembelajaran dalam proses

⁷ Trygu, *Menggagas Konsep Minat Belajar Matematika*, (Gunungsitoli: Guepedia, 2021), hal. 45-46

⁸ Sri Inka Ramdhani, et. all., "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Materi Virus Kelas X Di SMA Negeri 2", dalam *Jurnal Binomial*, Vol.3/No.1, Maret 2020, hal. 17

⁹ *Ibid.*

pembelajaran matematika. Terdapat berbagai media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan materi ajar matematika kepada peserta didik, salah satunya yaitu komik. Media yang hendak penulis teliti adalah media pembelajaran komik. Menurut Rohani, komik merupakan suatu bentuk cerita bergambar yang terdiri atas berbagai situasi cerita bersambung kadang bersifat humor. Media komik merupakan salah satu media yang sederhana dan sangat populer di kalangan anak-anak. Komik merupakan suatu bacaan di mana siswa membacanya tanpa harus dibujuk. Menurut Ahmad dan Arsyad, komik sebagai media pembelajaran memiliki kelebihan dibandingkan dengan jenis media pembelajaran yang lain, dengan bentuk yang khas dan kepopulerannya di kalangan masyarakat khususnya anak-anak, media komik mampu menarik perhatian dan membantu peserta didik memahami materi yang sedang diajarkan sehingga minat belajar peserta didik menjadi meningkat.¹⁰ Melalui bimbingan dari guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat belajar siswa terhadap pelajaran matematika.

Berdasarkan masalah yang telah diuraikan, dan pendapat para ahli bahwa media pembelajaran komik dapat meningkatkan minat belajar peserta didik, serta minat belajar peserta didik dapat mempengaruhi hasil belajarnya, maka penulis mencoba untuk mengetahui pengaruh komik sebagai media pembelajaran matematika terhadap minat dan hasil belajar peserta didik. Peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengaruh Media Pembelajaran Komik Terhadap Minat Dan Hasil Belajar Peserta Didik Pada Pembelajaran Matematika Kelas III Di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu”**.

¹⁰ Ahmad dan Arsyad, “Pengaruh Media Komik Dalam Pembelajaran Fisika Terhadap Penguasaan Konsep Siswa SMP Negeri 15 Bolo”, dalam *Dikora: Jurnal Pendidikan dan Humaniora*, Vol. 1/No. 1, Juli 2018, hal. 22

B. Identifikasi dan Batasan Masalah

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang, maka identifikasi masalah pada penelitian ini sebagai berikut:

- a. Penggunaan media pembelajaran yang monoton dan belum optimal.
- b. Beberapa siswa merasa kesulitan dalam memahami materi ajar matematika.
- c. Terdapat peserta didik yang merasa jenuh ketika pembelajaran matematika.
- d. Antusias peserta didik dalam pembelajaran matematika masih rendah, sehingga partisipasi peserta didik dalam pembelajaran matematika masih kurang.
- e. Hasil belajar siswa terhadap mata pelajaran matematika kurang memuaskan.

2. Batasan Masalah

Di antara beberapa masalah yang ditemukan, peneliti membatasi masalah yang hendak dibahas, yaitu:

- a. Media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran adalah media komik.
- b. Subjek yang digunakan yaitu peserta didik kelas III A sebagai kelas eksperimen dan kelas III C sebagai kelas control di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.
- c. Materi yang diajarkan adalah materi pelajaran matematika tentang satuan baku berat dan satuan baku panjang.
- d. Penelitian difokuskan pada aspek minat dan belajar peserta didik dalam aspek kognitif.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah dan batasan masalah yang telah disebutkan oleh peneliti, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah

1. Apakah media pembelajaran komik berpengaruh terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu?
2. Apakah media pembelajaran komik berpengaruh terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu?
3. Apakah media pembelajaran komik berpengaruh terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu?

D. Tujuan Penelitian

Berdasarkan masalah yang sudah disebutkan, maka tujuan dalam penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.
2. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.
3. Untuk mengetahui pengaruh media pembelajaran komik terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.

E. Kegunaan Penelitian

Manfaat yang diharapkan dari penelitian ini yaitu:

1. Kegunaan Teoritis
 - a. Bagi peneliti, dapat dijadikan dasar bagi penelitian selanjutnya yang lebih mendalam.
 - b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pengetahuan dan meningkatkan mutu dan kualitas dalam proses pembelajaran baik sekarang maupun yang akan datang.

2. Kegunaan Praktis

- a. Bagi peserta didik, untuk menumbuhkan minat belajar dan meningkatkan hasil belajar matematika.
- b. Bagi tenaga pendidik
 - 1) Sebagai acuan untuk meningkatkan kemampuan guru.
 - 2) Untuk memperbaiki kinerja guru dalam pembelajaran matematika.
- c. Bagi sekolah, sebagai sumbangan pikiran dalam memperbaiki pembelajaran agar menjadi lebih baik dan optimal.

F. Hipotesis Penelitian

Hipotesis berasal dari kata *hypo* yang berarti kurang dari dan *theses* yang berarti pendapat. Hipotesis adalah suatu yang masih kurang dari sebuah kesimpulan pendapat. Tetapi kesimpulan tersebut belum final, masih harus diuji kebenarannya.¹¹ Jenis hipotesis yang digunakan dalam penelitian ini ada dua, yaitu:

1. Hipotesis kerja atau hipotesis alternatif (H_a) adalah hipotesis yang menyatakan adanya hubungan variabel X dan Y. Dalam penelitian ini, hipotesis kerjanya yaitu:
 - a. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.
 - b. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.
 - c. Terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.

¹¹ Dian Kusuma Wardani, *Pengujian Hipotesis (Deskriptif, Komparatif, dan Asosiatif)*, (Jombang: LPPM Universitas KH. A Wahab Hasbullah, 2020), hal. 15

2. Hipotesis Nol atau hipotesis statistik (H_0) adalah hipotesis yang menyatakan tidak adanya hubungan variabel X dan Y. Dalam penelitian ini, hipotesis nolnya yaitu:
 - a. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.
 - b. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.
 - c. Tidak terdapat pengaruh yang signifikan penggunaan media pembelajaran komik terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.

G. Penegasan Istilah

Agar tidak terjadi salah penafsiran, maka perlu adanya penegasan istilah terhadap judul penelitian ini, yaitu:

1. Penegasan istilah secara konseptual
 - a. Media Pembelajaran Komik

Media berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata *Medium* yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar.¹² Menurut Gerlach dan Ely media pembelajaran merupakan alat-alat grafis, fotografis atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi verbal atau visual.¹³

Menurut Negara, komik merupakan kumpulan gambar yang disusun dalam urutan yang terangkai pada bingkai serta mengungkapkan

¹² M. Rudy Sumiharsono dan Hisbiyatul Hasanah, *Media Pembelajaran*, (Jember: CV Pustaka Abadi, 2017), hal. 3

¹³ *Ibid.*, hal. 9

karakter yang dikemas dalam cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca. Komik juga diartikan sebagai kartun yang memuat karakter untuk memerankan suatu cerita dalam urutan tertentu. Pada umumnya, komik dihubungkan pada suatu gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya.¹⁴

b. Minat Belajar

Belajar adalah sebuah proses perubahan di dalam kepribadian manusia dan perubahan tersebut ditampakkan dalam bentuk peningkatan kualitas dan kuantitas tingkah laku seperti peningkatan pengetahuan, pemahaman, ketrampilan, daya pikir, kecakapan, sikap, kebiasaan, dan kemampuan-kemampuan yang lain.¹⁵ The Liang Gie mengatakan bahwa minat merupakan sibuk, tertarik, atau terlibat sepenuhnya dengan suatu kegiatan karena menyadari pentingnya kegiatan itu. Minat belajar adalah aspek psikologis seseorang yang menampakkan diri dalam beberapa gejala seperti gairah, semangat, perasaan, keinginan, suka untuk melakukan proses perubahan tingkah laku melalui berbagai kegiatan yang meliputi mencari pengetahuan dan pengalaman, dengan kata lain minat belajar adalah perhatian, ketertarikan, rasa suka seseorang (warga belajar) terhadap proses belajar yang dijalaninya dan yang kemudian ditunjukkan melalui keantusiasan, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti proses belajar.¹⁶

¹⁴ Erlanda Nathasia Subroto, et. all., "Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika", dalam *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, Vol. 5/No. 2, Februari 2020, hal. 135

¹⁵ Ni Luh Putu Ekayani, "Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa", *Jurnal Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja*, Vol. 2/No. 1, November 2017, hal. 2

¹⁶ Khairinal, et. all., "Pengembangan Media Pembelajaran E-BOOK berbasis Flip PDF Professional untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar dan Minat Belajar Siswa pada Mata Pelajaran Ekonomi Siswa Kelas X IIS 1 SMA Negeri 2 Kota Sungai Penuh", dalam *Jurnal Manajemen Pendidikan dan Ilmu Sosial*, Vol.2, Mei 2021, hal. 462

c. Hasil Belajar

Hasil belajar menurut Winkel adalah kemampuan internal yang ada pada pribadi seseorang dan kemungkinan orang itu melakukan sesuatu sesuai dengan kemampuannya. Menurut Oemar H. Malik hasil belajar adalah perubahan tingkah laku pada diri seseorang setelah belajar.¹⁷

d. Pelajaran Matematika

Matematika adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di sekolah, yang bertujuan untuk membantu peserta didik dalam mempersiapkan diri agar sanggup menghadapi perubahan keadaan di dalam kehidupan sehari-hari dan di dunia yang selalu berkembang, dengan melalui latihan bertindak atas dasar pemikiran logis, rasional, dan kritis.¹⁸

2. Penegasan istilah secara operasional

a. Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran komik yang akan digunakan dalam penelitian ini yaitu media komik dengan cerita singkat yang membahas tentang satuan baku berat dan satuan baku panjang.

b. Minat belajar

Minat belajar adalah keterlibatan sepenuhnya seorang siswa dengan segenap kegiatan pembelajaran untuk memperoleh pengetahuan. Minat belajar pada penelitian ini diukur dengan angket yang memiliki indikator sebagai berikut:

- 1) Kesan peserta didik terhadap pembelajaran matematika.
- 2) Adanya keaktifan peserta didik dalam pembelajaran matematika.
- 3) Adanya ketertarikan berupa pemusatan perhatian dalam pembelajaran matematika.

¹⁷ Teni Nurrita, "Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa", dalam *Misyikat*, Vol. 03/No.01, Juni 2018, hal. 175

¹⁸ Zubaidah Amir MZ, "Perspektif Gender dalam Pembelajaran Matematika", dalam *Marwah: Jurnal Perempuan, Agama dan Gender*, Vol. 12/No.1, Juni 2013, hal. 14-15

- 4) Adanya ketertarikan berupa kesenangan saat pembelajaran matematika.

c. Hasil belajar

Hasil belajar adalah kemampuan yang diperoleh peserta didik setelah mengikuti kegiatan pembelajaran. Hasil belajar pada penelitian ini diukur menggunakan tes kognitif tentang materi satuan baku berat dan satuan baku panjang dengan indikator soal sebagai berikut:

- 1) Disajikan gambar alat ukur berat dan panjang. Siswa dapat menentukan berat dan panjang benda sesuai gambar.
- 2) Disajikan soal cerita, siswa dapat menentukan jarak dan berat sesuatu.
- 3) Siswa dapat menentukan pengertian satuan baku dengan benar.
- 4) Siswa mampu menentukan satuan baku berat dan panjang dengan benar.
- 5) Siswa dapat menyebutkan alat ukur berat benda beserta satuan bakunya.
- 6) Siswa mampu mengonversikan satuan berat dan panjang.

d. Pelajaran matematika

Materi pembelajaran matematika yang digunakan pada penelitian ini yaitu materi tentang satuan baku berat dan satuan baku panjang.

H. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan merupakan gambaran secara global mengenai semua yang terkandung dalam penulisan skripsi. Adapun sistematika pembahasan dalam proposal skripsi ini adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang: latar belakang masalah, rumusan masalah, identifikasi dan batasan masalah, tujuan penelitian, kegunaan penelitian, hipotesis penelitian, penegasan istilah, dan sistematika pembahasan.

Bab II Landasan Teori

Pada bab ini menguraikan tentang pengertian media pembelajaran, fungsi dan manfaat media pembelajaran, ragam media pembelajaran, pengertian komik, macam-macam komik, langkah-langkah penggunaan komik dalam pembelajaran, kelebihan dan kelemahan komik, pengertian minat belajar, unsur-unsur minat belajar, faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar, pengertian hasil belajar, faktor yang mempengaruhi hasil belajar.

Bab III Metodologi Penelitian

Pada bab ini menguraikan tentang: metode penelitian meliputi: pendekatan penelitian, jenis penelitian, variabel penelitian, populasi, sampling dan sampel penelitian, kisi-kisi instrumen penelitian, instrumen penelitian, data dan sumber data, teknik pengumpulan data, analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian

Pada bab ini menguraikan tentang: deskripsi data, pengujian hipotesis, dan rekapitulasi penelitian.

Bab V Pembahasan

Pada bab ini menguraikan tentang: pengaruh media pembelajaran komik terhadap minat belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu, pengaruh media pembelajaran komik terhadap hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu, pengaruh media pembelajaran komik terhadap minat dan hasil belajar peserta didik pada pembelajaran matematika kelas III di MI Wahid Hasyim Bakung Udanawu.

Bab VI Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN