ABSTRAK

Skripsi dengan judul "PENGARUH PEMBELAJARAN BERBASIS MEDIA KOMIK DIGITAL MUATAN BAHASA INDONESIA TERHADAP MINAT BACA DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI MIN 2 BLITAR" ini ditulis oleh Muhamad Dzikri Ilham Alqodri, NIM 126205203183, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Universitas Islam Negeri Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung, yang dibimbing oleh Dr. Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana, M.Pd.I.

Kata kunci: Komik Digital, Minat Baca, Hasil Belajar, Bahasa Indonesia, Media pembelajaran

Latar belakang dari terlaksana penelitian ini adalah masih digunakannya media pembelajaran yang monoton dan membuat peserta didik merasa kurang bersemangat dalam pembelajaran dan hasil belajar yang belum maksimal. Sehingga penulis akan melakukan penelitian menggunakan media pembelajaran Komik Digital pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Penelitian ini memiliki tujuan : 1) Untuk mendeskripsikan pengaruh pengaruh media komik digital Muatan Bahasa Indonesia terhadap minat baca peserta didik di MIN 2 Blitar. 2) Untuk mendeskripsikan pengaruh media komik digital Muatan Bahasa Indonesia terhadap hasil belajar peserta didik di MIN 2 Blitar. 3) Untuk mendeskripsikan pengaruh media komik digital Muatan Bahasa Indonesia terhadap minat baca dan hasil belajar peserta didik di MIN 2 Blitar.

Rancangan penelitian: Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan penelitian *Quasi Experiment.* Populasi dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas (VA) dan (VB) MIN 2 Blitar. Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes, angket dan dokumentasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa: 1) Media pembelajaran Komik Digital memberikan pengaruh terhadap minat baca dengan hasil pengujian *t-test* menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* 0,000 < 0,05 maka H_a dapat diterima. 2) Media pembelajaran Komik Digital memberikan pengaruh terhadap hasil belajar dengan hasil pengujian *Mann Whiteny* menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* 0,012 < 0,05 maka H_a dapat diterima. 3) Media pembelajaran Komik Digital memberikan pengaruh terhadap minat baca dan hasil belajar dengan hasil pengujian *Manova* menunjukkan nilai *Sig.(2-tailed)* 0,000 < 0,05 yang artinya terdapat pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat baca dan hasil belajar.

ABSTRACT

The thesis with the title "THE EFFECT OF LEARNING BASED ON DIGITAL COMIC MEDIA CONTENT INDONESIAN LANGUAGE ON STUDENTS' READING INTEREST AND RESULT LEARNING IN MIN 2 BLITAR" was written by Muhamad Dzikri Ilham Alqodri, NIM 126205203183, Department of Teacher Education Madrasah Ibtidaiyah, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Sayyid Ali Rahmatullah Tulungagung State Islamic University, which was supervised by Dr. Nita Agustina Nurlaila Eka Erfiana, M.Pd.I.

Keywords: Digital Comics, Reading Interest, Result Learning , Learning Media

The background of the implementation of this study is that the use of learning media is still monotonous and makes students feel less enthusiastic in learning and learning outcomes that are not optimal. So the author will conduct research using Digital Comics learning media in Indonesian anguage subjects.

This research has the following objectives: 1) To describe the effect digital comic media content Indonesian language on the reading interest of students in MIN 2 Blitar. 2) To describe the effect of digital comic media of content Indonesia language on the result learning of students in MIN 2 Blitar. 3) To describe the effect of digital comic media of content Indonesia language on reading interest and result learning of students in MIN 2 Blitar.

Research design: In this research, a quantitative approach is used with Quasi Experiment research. The population in this study is students of class (VA) and (VB) MIN 2 Blitar. The data collection technique in this research uses tests, questionnaires and documentation.

The results of this research show that: 1) Digital Comics learning media has an effect on reading interest with the results of the t-test showing a value of Sig.(2-tailed) 0.000 < 0.05 then H_a can be accepted. 2) Digital Comics learning media has an effect on result learning with the results of Mann Whiteny's test showing a value of Sig.(2-tailed) 0.012 < 0.05 then H_a can be accepted. 3) Digital Comics learning media has an effect on reading interest and result learning with the results of the Manova test showing a Sig.(2-tailed) value of 0.000 < 0.05 it’s means that there is an effect of the use of digital comic media on reading interest and result learning.

ملخص

البحث العلمي بالموضع "تأثير محتوى الوسائط فكاهية الرقمية فى المواد اللغة الإندونيسية على الاهتمام بالقراءة ونتائج التعلم للطلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الثانة باليتار" قد كتبه محمد ذكري إلهام القدري, رقم دفتر القيد:١٢٦٢٠٥٢٠٣١٨٣. قسم التعليم معلم المدرسة الإبتدئية. كلية التربية والعلوم التعليمية, الجامعة الإسلامية الحكومية سيد علي رحمة الله تولونج اجونج. المشريفة: الدكتورة نيتا أجوستينا نور ليلى أيكا أيرفينا, الماجيستير

الكلمات الرئيسية: فكاهية الرقمية, إهتمام بالقراءة, نتائج التعلم, اللغة الإندونيسية, وسائط التعلم

خلفية هذا البحث هي استخدام وسائط التعلم الرتيبة وتجعل الطلاب يشعرون بأنهم أقل حماسا في التعلم ونتائج التعلم التي لم يتم تعظيمها. بحيث يقوم المؤلف بإجراء بحث باستخداملوسائط فكاهية الرقمية فى المواد اللغة الإندونيسية.

هذه الدراسة لها الأهداف التالية:١) لوصف تأثير الوسائط فكاهية الرقمية فى المواد اللغة الإندونيسية على الاهتمام بالقراءة للطلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الثانة باليتار.٢) لوصف تأثير الوسائط فكاهية الرقمية فى المواد اللغة الإندونيسية على نتائج التعلم للطلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الثانة باليتار. ٣) لوصف تأثير الوسائط فكاهية الرقمية فى المواد اللغة الإندونيسية على الاهتمام بالقراءة و نتائج التعلم للطلاب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الثانة باليتار.

تصميم البحث: تستخدم هذه الدراسة منهجا كميا مع بحث شبه التجربة. كان السكان في هذه الدراسة من طلاب صف الخامس أ و صف الخامس ب بالمدرسة الإبتدائية الإسلامية الحكومية الثانة باليتار. استخدمت تقنيات جمع البيانات في هذه الدراسة الاختبارات والاستبيانات والتوثيق.

أظهرت نتائج هذه الدراسة أن: ١) وسائط تعلم فكاهية الرقمية فى المواد اللغة الإندونيسية لها تأثير على الاهتمام بالقراءة مع نتائج اختبار t قيمة دلالة (Tailed-2) من ٠٠٠,٠ < ٠٥,٠ ثم يمكن قبول Ha. ٢) وسائط فكاهية الرقمية فى المواد اللغة الإندونيسية على نتائج التعلم لها تأثير على نتائج التعلم حيث أظهرت نتائج اختبار *Mann Whiteny* قيمة دلالة (Tailed-2) ٠,٠١٢ > ٠,٠٥ ثم يمكن قبول. ٣) وسائط فكاهية الرقمية فى المواد اللغة الإندونيسية لها تأثير على الاهتمام بالقراءة ونتائج التعلم حيث أظهرت نتائج اختبار *Manova* قيمة دلالة (2-Tailed) من ٠٠٠,٠ < ٠٥,٠ مما يعني أن هناك تأثيرا على استخدام الوسائط فكاهية الرقمية على الاهتمام بالقراءة ونتائج التعلم.