

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pendidikan dalam kehidupan manusia merupakan hal penting yang memiliki tujuan untuk mewujudkan pembangunan nasional. Pada era teknologi sekarang ini pendidikan harus mengikuti perkembangan zaman yang ada, karena pendidikan merupakan sarana menuju kepada pertumbuhan dan perkembangan bangsa. Pendidikan sebagai kebutuhan bagi setiap individu yang didapatkan dari proses pembelajaran, dari dalam maupun luar kelas.

Berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 Bab 1 Pasal 1 Ayat 1 tentang sistem Pendidikan Nasional yang menyatakan bahwa “Pendidikan ialah usaha sadar dan terencana untuk mewujudkan suasana belajar dan proses pembelajaran agar peserta didik aktif mengembangkan potensinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia serta keterampilan yang diperlukan dirinya dalam bermasyarakat, berbangsa dan Negara”.¹ Hal ini menyatakan bahwa setiap individu dituntut untuk mempunyai keterampilan dalam bersosialisasi dan berinteraksi serta tujuan dari pelaksanaan pendidikan yaitu untuk mengembangkan potensi dalam dirinya dari berbagai aspek, terutama aspek kecerdasan dan aspek literasi. Pendidikan tidak dapat terpisahkan dari proses pembelajaran. Suatu pembelajaran dapat berjalan dengan efektif dan efisien jika penyampaian materi menggunakan model dan media pembelajaran yang menarik.

Pendidikan memiliki peranan yang penting bagi perkembangan suatu negara. Kualitas pendidikan ditentukan oleh beberapa faktor kurikulum, guru atau tenaga pengajar, dan media pembelajaran. Guru mempunyai peranan penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran di dalam kelas.

¹ Undang-undang RI No.20 Tahun 2003, *UU Sistem Pendidikan Nasional*, (Jakarta : Sinar Grafik 2003), hal 3

Untuk meningkatkan kualitas pembelajaran tersebut, guru dapat melakukan pembelajaran yang inovatif di dalam kelas dengan cara mengutamakan siswa sebagai pusat pembelajaran. Pembelajaran yang baik dalam kelas maupun luar kelas adalah tugas bagi guru dalam memperbaiki kualitas pendidikan. Upaya yang dapat dilakukan oleh guru diantaranya yaitu dengan mengubah pandangan terhadap edukasi khususnya di sekolah dasar (SD/MI) dari pembelajaran yang hanya terpaku pada pendidik (teacher centered learning) ke arah pembelajaran yang berpusat pada peserta didik (student centered learning). Pandangan ini menuntut agar guru dapat berinovasi dalam mengembangkan pembelajaran yang menarik minat belajar peserta didik yang dapat berprestasi melalui kegiatan-kegiatan nyata yang menyenangkan dan bisa membangkitkan potensi peserta didik secara optimal.

Guru sebagai pendidik perlu memilih model dan strategi yang tepat untuk menyampaikan sebuah materi kepada peserta didiknya. Namun pada umumnya di SD/MI pembelajaran Bahasa Indonesia sering menggunakan metode pembelajaran ceramah sehingga membuat proses pembelajaran didominasi oleh guru dan beberapa peserta didik saja. Hal ini menyebabkan pembelajaran kurang efektif dan materi tidak tersampaikan dengan jelas dalam proses pembelajaran.²

Pembelajaran tidak akan terlepas dari adanya media pembelajaran. Guru harus memilih media yang tepat dan efektif sesuai dengan materi agar proses pembelajaran berjalan dengan baik. Media pembelajaran adalah suatu perantara untuk menyampaikan suatu materi kepada peserta didik yang menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan mengajar, karena penggunaan media dalam pembelajaran mampu menumbuhkan minat baca siswa dalam belajar, menumbuhkan motivasi, dan membangkitkan rangsangan giat belajar.³ Penggunaan media pembelajaran juga dapat memudahkan proses pembelajaran dan

² Hadist Awalia Fauzia, Penerapan Model Pembelajaran Problem Based Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Matematika SD, *Jurnal Primary Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Riau*, Vol 7 No. 1, April 2018, hal 41

³ Cecep Kusnaldi, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hal 19

penyampaian pesan, menyajikan data secara menarik, meningkatkan pemahaman peserta didik terhadap suatu materi.

Penggunaan media pembelajaran telah disadari oleh banyak pendidik bahwa media sangat membantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama dapat membantu meningkatkan prestasi siswa. Peran media dalam kegiatan pembelajaran sangat penting, sehingga tenaga pendidik harus mampu menciptakan atau memanfaatkan media pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran dan membantu meringankan tugas peserta didik.⁴

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.21 Tahun 2016 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar menyebutkan bahwa salah satu muatan pelajaran dalam kurikulum pendidikan dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk mengembangkan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Bahasa Indonesia berperan dominan, yaitu sebagai saluran yang mengantarkan kandungan materi dari semua kompetensi kepada siswa serta bahasa juga dapat membantu tercapainya keberhasilan dalam pemahaman semua bidang ilmu.⁵

Bahasa adalah muatan pelajaran yang berperan utama bagi peningkatan dan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, perlu diupayakan peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan cara mengembangkan keterampilan-keterampilan siswa dalam berbahasa. Seperti pendapat yang dikemukakan oleh Henry Guntur bahwa keterampilan berbahasa ada empat yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan membaca ialah aspek terpenting dalam menunjang keberhasilan bagi siswa mempelajari bidang studi lainnya, hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran tidak akan pernah lepas dari kegiatan membaca.

Semakin berkualitas keterampilan membaca siswa maka akan semakin mudah ia dalam mempelajari bidang studi lainnya, akan tetapi masih banyak peserta

⁴ Yudhi Munadi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*, (Jakarta: Gaung Persada Press, 2008), hal 2

⁵ Permendikbud No.21 Tahun 2016 tentang Standar isi Pendidikan Dasar, Jakarta: Kemdikbud

didik yang belum menyadari pentingnya membaca dalam kegiatan pembelajaran maupun diluar pembelajaran untuk mendukung prestasi belajar mereka.⁶

Sebagian besar ilmu yang diperoleh peserta didik didapatkan dari kegiatan membaca. Pemerolehan pengetahuan siswa tidak bersumber dari pembelajaran sekolah saja, akan tetapi siswa bisa mendapatkan ilmu dari kegiatan membaca yang dilakukan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan membaca sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya. Hal ini dikarenakan saat membaca terjadi perpindahan ilmu pengetahuan dengan presentase terbanyak.⁷

Kegiatan membaca di dalam kelas dengan memanfaatkan media pembelajaran yang tepat merupakan suatu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Jenis media yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran yaitu komik. Komik yang dirancang sesuai materi dan kebutuhan siswa dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, motivator, evaluator dan informator.⁸

Maulana menjelaskan bahwa komik adalah gambar yang ditata dengan urut sehingga membentuk sebuah alur.⁹ Sementara itu, Mustikan menjelaskan bahwa komik yakni ilustrasi dan kalimat yang dipadukan.¹⁰ Sedangkan McCloud berpendapat bahwa komik merupakan ilustrasi dan simbol yang ditata bersebelahan atau berdekatan membentuk suatu alur tertentu guna menyampaikan isi pesan cerita.¹¹

Pembelajaran berbantuan media komik dapat membuat guru lebih mudah menyampaikan materi. Media komik dapat meningkatkan semangat dan minat baca

⁶ Henry Guntur Tarigan, *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*, (Bandung: Angkasa, 2015), hal 1

⁷ Iskandarwassid dan Dadang Sunendar, *Strategi Pembelajaran Bahasa*, (Bandung: PT Remaja Rosdakarya, 2011), hal 245

⁸ Budiarti, W. N., & Haryanto, Pengembangan Media Komik untuk Mengingatn Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV, *Jurnal Prima Edukasia*, Vol 4 No. 2, 2016, hal 233—242

⁹ Untari, M., & Saputra, A, Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD. *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar*, Vol 3 No. 1, 2016, hal 4

¹⁰ Ibid, hal 5

¹¹ Indiria Maharsi, *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*, (Yogyakarta: Kata Buku, 2011), hal 4

siswa karena terdapat ilustrasi yang memudahkan peserta didik dalam memahami isi bacaan.

Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan maksud untuk membantu mengembangkan minat membaca dan meningkatkan hasil belajar peserta didik dengan cara media komik akan dibuat dengan gambar dan warna-warna yang menarik, hal ini akan memudahkan untuk siswa mengingat suatu materi pembelajaran. Kenyataan bahwa keterampilan membaca peserta didik di sekolah masih tergolong rendah adalah masalah serius yang perlu diberikan perhatian. Rendahnya keterampilan membaca disebabkan oleh beberapa hal seperti kegiatan pembelajaran yang membosankan karena media yang digunakan oleh guru kurang beragam dan hanya menggunakan buku siswa saja sebagai media pembelajaran untuk membaca. Selain itu, motivasi yang diberikan kepada peserta didik masih sangat minim, sehingga peserta didik kurang semangat untuk menjalani kegiatan membaca.¹²

Melihat akan pentingnya membaca, maka penting bagi pendidik untuk mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik melalui media yang variatif dan inovatif. Dengan kemajuan teknologi yang semakin pesat di era digital, teknologi komunikasi ini mampu digunakan sebagai media literasi dengan memanfaatkan sumber media digital yang disebut dengan literasi digital. Salah satu bentuk media digital yang dapat digunakan pada proses pembelajaran khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di SD/MI yaitu media komik digital.

Komik digital adalah sebuah media yang dapat memudahkan peserta didik dalam memahami visualisasi secara keseluruhan, lalu menuangkan idenya dengan baik, serta mampu menafsirkan isi cerita dengan runtut sehingga bisa diterapkan pada kegiatan pembelajaran. Penggunaan media komik digital mampu menciptakan

¹² Sanggup Barus, *Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Di Sekolah*, BAHAS, (2010), hal 37

proses pembelajaran yang lebih kreatif, aktif dan menyenangkan sehingga materi dapat tersampaikan dengan baik dan peserta didik mampu memahaminya.

Media ini diharapkan dapat menjadikan proses pembelajaran lebih menyenangkan karena terdapat gambar-gambar menarik, namun tetap kondusif sehingga siswa tidak merasa bosan dalam proses kegiatan pembelajaran.¹³

Penggunaan media komik digital terhadap siswa SD/MI juga merupakan suatu inovasi yang tepat, karena sudah banyak sekali anak-anak Indonesia yang mahir dalam penggunaan media teknologi. Mengingat bahwa anak-anak pada zaman *millennial* seperti sekarang tidak terlepas dari media-media berbasis digital. Maka penerapan media komik digital ini diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca bagi peserta didik.

Berdasarkan observasi yang telah dilakukan penulis terhadap guru dan siswa kelas 5 MIN 2 Blitar pada tanggal 16 Oktober 2023, ditemukan masalah antara lain adalah rendahnya minat baca siswa yang menyebabkan mereka sulit memahami materi. Sementara Bahasa Indonesia adalah muatan pembelajaran yang bersifat pemahaman dan banyak mengandung bacaan. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya penggunaan media saat pembelajaran, penggunaan media pelajaran Bahasa Indonesia hanya sebatas teks dan ilustrasi dalam buku saja, hal ini menyebabkan siswa mudah bosan dan menganggap pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang membosankan.

Dengan memperhatikan gejala tersebut menunjukkan hasil belajar siswa pelajaran Bahasa Indonesia masih rendah. Oleh karena itu perlu adanya tindakan untuk meningkatkan hasil belajar siswa dengan menggunakan media pembelajaran yang tepat. Sebab hasil belajar adalah salah satu yang dapat mencerminkan sudah sejauh mana tercapainya tujuan pembelajaran yang diinginkan. Penelitian ini penting dilakukan agar siswa dapat berpikir kritis, kreatif dan memecahkan suatu masalah. Hal ini bertujuan agar siswa lebih menekankan literasi dalam pendidikan agar dapat menghadapi berbagai permasalahan dalam kehidupan. Penelitian ini

¹³ Agi Septiari Narestuti dkk, *Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*, Bioedusiana, (2021), hal 17

memiliki tujuan untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar melalui media komik digital mata pelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Fakta dan Opini.

Berdasarkan latar belakang masalah yang sudah di paparkan diatas peneliti tertarik melakukan penelitian yang berjudul: “PENGARUH MEDIA KOMIK DIGITAL MUATAN BAHASA INDONESIA TERHADAP MINAT BACA DAN HASIL BELAJAR PESERTA DIDIK DI MIN 2 BLITAR”.

B. Identifikasi dan Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan diatas maka dapat diidentifikasi beberapa permasalahan sebagai berikut:

1. Kemampuan hasil belajar pada pembelajaran Bahasa Indonesia di MIN 2 Blitar masih rendah.
2. Kurangnya penggunaan media pembelajaran dalam pelajaran Bahasa Indonesia yang menarik dan variatif yang dapat membantu peserta didik dalam meningkatkan hasil belajar.
3. Kurangnya minat baca peserta didik karena media pembelajaran kurang efektif dan inovatif

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, supaya permasalahan yang diteliti tidak terlalu meluas maka penelitian ini dibatasi pada masalah sebagai berikut:

1. Penulis memfokuskan kelas penelitian yaitu kelas VA dan VB di MIN 2 Blitar untuk mengetahui kemampuan hasil belajar peserta didik.
2. Media yang digunakan media Komik Digital.
3. Pembelajaran Bahasa Indonesia materi Kalimat Fakta dan Opini.

C. Rumusan Masalah

1. Adakah pengaruh media komik digital terhadap minat baca peserta didik?
2. Adakah pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar peserta didik?
3. Adakah pengaruh media komik digital terhadap minat baca dan hasil belajar peserta didik ?

D. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap minat baca peserta didik

2. Untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar peserta didik
3. Untuk mengetahui pengaruh media komik digital terhadap minat baca dan hasil belajar peserta didik.

E. Manfaat Penelitian

1. Bagi Siswa

Diharapkan siswa akan timbul rasa senang untuk membaca buku sebab membaca adalah jembatan ilmu.

2. Bagi Pendidik

Media komik dapat dijadikan salah satu referensi baru sebagai media pembelajaran atau bahan ajar bagi pendidik untuk meningkatkan kualitas pada proses pembelajaran di kelas.

Media komik diharapkan menjadi media ajar yang dapat membangun pembelajaran efektif antara pendidik dan peserta didik.

3. Bagi Lembaga Pendidikan Sekolah

Memberikan suatu sumbangan media pembelajaran dalam bentuk komik digital yang akan digunakan sebagai upaya dalam meningkatkan mutu pembelajaran.

4. Bagi peneliti

Media komik yang diharapkan dapat memberi manfaat untuk menambah wawasan baru serta menunjukkan bagaimana proses dalam mengembangkan bahan ajar yang baik saat digunakan pada proses pembelajaran. Penelitian ini juga dapat meningkatkan motivasi peneliti lain dalam menciptakan sebuah bahan ajar atau media pembelajaran yang lebih baik serta berkualitas.

F. Hipotesis Penelitian

Ho: Tidak Ada pengaruh antara Media Komik Digital Muatan Bahasa Indonesia Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Peserta Didik di MIN 2 Blitar

Ha: Terdapat pengaruh antara Media Komik Digital Muatan Bahasa Indonesia Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Peserta Didik di MIN 2 Blitar.

G. Penelitian Terdahulu

No	Nama Peneliti, Judul Bentuk (skripsi/tesis/jurnal /dll), penerbit dan tahun penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinilitas Penelitian
1	Hurin Rahmi Fuadati, PENERAPAN KOMIK DIGITAL DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR, (2023)	Mengkaji pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa kelas 5, mata pelajaran Bahasa Indonesia pada tingkatan MI/SD	Metode Penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu Penilaian Tindakan Kelas (PTK) dengan desain Penelitian Tindakan Kelas model Kemmis dan Mc Taggar	Keberhasilan penelitian ini ditunjang dengan peningkatan hasil observasi aktivitas belajar siswa. Antusias siswa dalam menjalani kegiatan pembelajaran menggunakan media komik digital terus meningkat disetiap siklusnya. Pada siklus I, rata-rata aktivitas

				<p>belajar siswa adalah 55%, kemudian meningkat pada siklus II menjadi 100%. Keterlaksanaan pembelajaran oleh guru juga meningkat. Pada siklus I, rata-rata aktivitas mengajar guru adalah 87,5%, kemudian pada siklus II meningkat menjadi 100%.</p>
2	<p>Siti Nurjannah , PENGARUH MEDIA KOMIK TERHADAP HASIL BELAJAR IPA SISWA KELAS V MIS BIDAYATUL HIDAYAH PASAR VII TEMBUNG KECAMATAN PERCUT SEI TUAN (2018)</p>	<p>Mengkaji pengaruh media komik terhadap hasil belajar siswa, menggunakan kelas kontrol dan kelas eksperimen</p>	<p>Materi pembelajaran , kelas yang digunakan untuk penelitian dan tempat penelitian</p>	<p>Hasil belajar siswa pada mata pelajaran IPA kelas V di MIS Bidayatul Hidayah Pasar VII Tembung Kecamatan Percut Sei Tuan dilihat dari rata-rata nilai tes akhir (post test).</p>

				<p>Pada kelas eksperimen (VA) dengan menggunakan media komik IPA diperoleh rata-rata post test 86,13 sedangkan kelas kontrol (VB) dengan menggunakan media buku paket pembelajaran IPA diperoleh rata-rata post test 70,00. Berdasarkan hasil rata-rata post test bahwa pembelajaran menggunakan media komik memiliki hasil belajar yang lebih baik</p>
3	Lailatun Ni'mah, PENGARUH PENGUNAAN KOMIK DIGITAL TERHADAP	Mengkaji pengaruh media komik digital	Jenis penelitian yang digunakan dalam	Hal tersebut dibuktikan berdasarkan analisis angket respon siswa

	<p>MINAT BACA DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 PATI, (2021)</p>	<p>terhadap minat baca</p>	<p>penelitian ini yaitu field research atau penelitian lapangan yang digunakan untuk mendapatkan data dan persoalan- persoalan yang konkrit dan secara langsung berhubungan dengan obyek yang akan diteliti.</p>	<p>penggunaan media pembelajaran, kelas eksperimen menggunakan media komik digital memiliki nilai rata-rata lebih tinggi dari pada kelas kontrol dengan menggunakan media buku paket, yaitu sebesar 44,54 dan 34,44. Berdasarkan hasil uji hipotesis menggunakan uji t-tes minat baca kelas eksperimen dan kelas kontrol, diperoleh nilai thitung sebesar 5,548 dan ttabel dengan taraf</p>
--	--	--------------------------------	--	---

				signifikansi 5% sebesar 1,675. Hasil uji hipotesis ini menunjukkan bahwa thitung > ttabel, maka hipotesis yang diajukan diterima.
4	Arrum Ardila Faros, PENGARUH MODEL PROBLEM BASED LEARNING BERBANTU KOMIK DIGITAL TERHADAP LITERASI SAINS PESERTA DIDIK PADA MATERI PENCEMARAN LINGKUNGAN KELAS VII DI SMP NEGERI 12 BANDAR LAMPUNG, 2021	Mengkaji komik digital terhadap minat baca atau literasi	Mengkaji komik digital terhadap minat baca pada peserta didik kelas VII, materi pembelajaran, tempat penelitian	Kemampuan literasi sains peserta didik dengan menerapkan model Problem Based Learning berbantu media komik digital berada dikategori sedang (N-gain 0,42) sehingga dapat disimpulkan bahwa model PBL berbantu komik digital berpengaruh signifikan terhadap

				kemampuan literasi sains peserta didik kelas VII di SMP Negeri 12 Bandar Lampung pada materi pencemaran lingkungan.
5	Dibrina Raesuki Ginting, PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SUBTEMA 2 MANUSAI DAN LINGKUNGAN KELAS V SEKOLAH DASAR 2022	Mengkaji komik digital terhadap hasil belajar	Mengkaji komik digital terhadap minat belajar pada siswa kelas V, materi pembelajaran , tempat penelitian	Hasil uji hpotesis paired sample t-test dengan hasil pada minat dan hasil belajar diperoleh Sig.(2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05 . minat belajar siswa pretest dengan nilai rata-rata sebesar 22,68 meningkat pada hasil minat belajar siswa postets dengan nilai rata-rata sebesar 61 meningkat

				pada hasil belajar posttest dengan nilai rata-rata 74,60
--	--	--	--	--

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian terdahulu adalah terdapat pada penggunaan media yang menggunakan media elektronik yaitu media komik digital. Dan kurikulum pada penelitian terdahulu masih menggunakan kurikulum K13 sedangkan pada penelitian ini menggunakan Kurikulum Merdeka (KUMER) di kelas 5 materi Kalimat Fakta dan Opini

H. Penegasan Istilah

Untuk menghindari terjadinya pemahaman yang berbeda tentang istilah-istilah yang digunakan di dalam penelitian ini, ada beberapa istilah yang perlu dijelaskan yaitu sebagai berikut:

a. Definsi Konseptual

1. Komik digital adalah sebuah cerita yang dibuat dalam bentuk grafis yang indah dengan karakter yang berbeda yang berkaitan erat dengan isi cerita, sehingga pembaca dapat memahami dan memahami isi dengan cara yang sederhana dan pembaca menyukainya, memiliki berformat digital. sehingga dapat dibaca menggunakan alat elektronik seperti handphone, laptop, LCD, dll. Materi pembelajaran digital dapat membantu siswa belajar sendiri untuk menemukan konsep materi pembelajaran dengan mudah untuk membantu meningkatkan pemahaman dan meningkatkan kemampuan berpikir siswa, sehingga konsep materi pembelajaran dapat bertahan lebih lama waktu dan ingatan siswa
2. Minat baca adalah suatu kecenderungan kepemilikan keinginan atau ketertarikan yang kuat dan disertai usaha-usaha yang terus menerus pada diri seseorang terhadap kegiatan membaca yang dilakukan secara terus menerus dan diikuti dengan rasa senang tanpa paksaan, atas keinginannya

sendiri atau dorongan dari luar sehingga seseorang tersebut mengerti atau memahami yang dibacanya.

3. Hasil belajar adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah menyelesaikan proses pembelajaran. Hasil belajar dapat diukur dari pemahaman, pengetahuan, penerapan dan evaluasi yang telah dicapai siswa dan penguasaan materi setelah menerima pengalaman belajar.

b. Definisi Operasional

Secara operasional dimaksudkan dari “Pengaruh Media Komik Digital Muatan Bahasa Indonesia Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar Peserta Didik Di MIN 2 Blitar” dimana peneliti akan menguji ada tidaknya pengaruh yang muncul setelah menggunakan media pembelajaran komik digital yang membuat peserta didik antusias dan menggemari pembelajaran yang dilakukan guru sehingga hasil belajar meningkat. Jadi untuk mengetahui efektif tidaknya media pembelajaran komik digital dapat diketahui melalui peningkatan hasil belajar saat melaksanakan post-test dan angket Minat Baca.

I. Sistematika Pembahasan

Penulisan penelitian ini terdiri dari 6 bab yaitu:

BAB I Pendahuluan

Bab ini menguraikan tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, hipotesis penelitian, penelitian terdahulu dan penegasan istilah.

BAB II Landasan Teori

Bab ini menguraikan tentang pembelajaran Bahasa Indonesia, minat baca, hasil belajar siswa, media pembelajaran, komik digital, tinjauan materi, dan kerangka berfikir penelitian.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini menguraikan tentang pendekatan dan jenis penelitian, populasi dan sampel, lokasi penelitian, sumber data, variabel penelitian, teknik pengumpulan data, uji Validitas dan Realibilitas dan instrumen penelitian, prosedur penelitian dan analisis data.

Bab IV Hasil Penelitian

Bab ini menguraikan tentang deskripsi data, pengujian hipotesis, dan rekapitulasi penelitian

Bab V Pembahasan

Bab ini menguraikan tentang pengaruh media komik digital terhadap minat baca peserta didik, pengaruh media komik digital terhadap hasil belajar peserta didik, pengaruh media komik digital terhadap minat baca dan hasil belajar peserta didik

Bab VI Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran