ABSTRAK

Skripsi dengan judul "Pengaruh Media Digital Pixton Comic Terhadap Minat dan Hasil Belajar Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Pada Siswa di MIN 2 Blitar" ini ditulis oleh Sinta Nur Laili, NIM. 126205202169, Dosen Pembimbing Rohmah Ivantri, M. Pd. I.

Kata Kunci: Pengaruh Media digital, Media Pixton Comic, Minat, Hasil Belajar

Media pembelajaran dalam era globalisasi saat mengalami perkembangan yang sangat pesat, salah satu diantaranya *pixton comic*. Penggunaan media digital pixton comic dalam pembelajaran di kelas menjadi salah satu inovasi media penunjang pembelajaran. oleh sebab itu, peneliti ingin mengetahui pengaruh penggunaan media digital pixton comic terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa MIN 2 Blitar.

Penelitian ini menguji adakah pengaruh media digital pixton comic terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa di MIN 2 Blitar.Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu (1) untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media digital pixton comic terhadap minat belajar mata pelajaran Bahasa indonesia pada siswa MIN 2 Blitar. (2) untuk mendeskripsikan pengaruh penggunaan media digital pixton comic terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa indonesia pada siswa MIN 2 Blitar. (3) untuk mendeskripsikan pengaruh media digital pixton comic terhadap minat dan hasil belajar mata pelajaran Bahasa indonesia pada siswa MIN 2 Blitar.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif dengan jenis penelitian Quasi eksperimental design atau eksperimen semu. Selain itu, digunakan juga desain nonequivalent control group design. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini kuesioner dan tes pengetahuan. Test digunakan sebagai pretest dan posttest. Teknik pengambilan sampel menggunakan teknik purposive sampling atau judgmmental samplingt. Uji validitas dan reliabilitas dilakukan sebelum instrumen penelitian digunakan dalam penelitian. Uji Independent Sample T-Test dan uji Manova dalam penelitian ini digunakan untuk menguji hipotesis penelitian. Uji statistik dilakukan dengan bantuan SPSS 25.0 for windows.

Hasil penelitian yang diperoleh nilai rata-rata angket dan nilai hasil belajar pada siswa kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan dari kelas kontrol. Setelah melalui proses uji t-test dan Manova diperoleh hasil yaitu (1) ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media digital Pixton Comic terhadap minat belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa MIN 2 Blitar. (2) ada pengaruh positif dan signifikan penggunaan media digital pixton comic terhadap hasil belajar mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa MIN 2 Blitar. (3) ada pengaruh positif dan signifikan pengaruh penggunaan media digital pixton comic terhadap minat dan hasil belajar siswa mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa di MIN 2 Blitar. Media digital pixton comic yang digunakannya dalam proses pembelajaran dapat menarik perhatian siswa untuk fokus dan menyimak penjelasan dari materi pembelajaran yang berlangsung. Ketika siswa menyimak penjelasan dengan baik siswa mampu menyerap informasi secara optimal sehingga memberikan dampak positif terhadap hasil belajarnya.

ABSTRACT

This thesis with the title "The Effect of Digital Pixton Comic Media on Interest and Learning Outcomes in Indonesian Language Subjects for Students at MIN 2 Blitar" was written by Sinta Nur Laili, NIM. 126205202169, Supervisor Rohmah Ivantri, M. Pd. I.

Keywords: Effect of digital media, Pixton Comic Media, Interest, Learning Outcomes

Learning media in the era of globalization is experiencing a very rapid development, one of which is pixton comic. The use of pixton comic digital media in classroom learning is one of the media innovations to support learning. Therefore, researchers want to know the effect of using digital pixton comic media on interest and learning outcomes in Indonesian language subjects for MIN 2 Blitar students.

This study examines whether there is an effect of digital pixton comic media on interest and learning outcomes in Indonesian language subjects for students at MIN 2 Blitar. The objectives of this study are (1) to describe the effect of using digital pixton comic media on interest in learning Indonesian language subjects for students at MIN 2 Blitar. (2) to describe the effect of using digital media pixton comic on learning outcomes of Indonesian language subjects in students of MIN 2 Blitar. (3) to describe the effect of digital pixton comic media on interest and learning outcomes in Indonesian language subjects for students of MIN 2 Blitar.

This research uses a quantitative approach with the type of research Quasi experimental design or pseudo experiment. In addition, a nonequivalent control group design was also used. The instruments used in this study were questionnaires and knowledge tests. Tests were used as pretest and posttest. The sampling technique used purposive sampling or judgmental sampling technique. Validity and reliability tests were carried out before the research instruments were used in the study. Independent Sample T-Test and Manova test in this study were used to test the research hypothesis. Statistical tests were carried out with the help of SPSS 25.0 for windows.

The results obtained by the average value of the questionnaire and the value of learning outcomes in experimental class students are higher than the control class. After going through the t-test and Manova test process, the results obtained are (1) there is a positive and significant effect of using Pixton Comic digital media on interest in learning Indonesian language subjects in MIN 2 Blitar students. (2) there is a positive and significant effect of using digital media pixton comic on learning outcomes of Indonesian language subjects in students of MIN 2 Blitar. (3) there is a positive and significant effect of the use of digital pixton comic media on student interest and learning outcomes in Indonesian language subjects for students at MIN 2 Blitar. The digital pixton comic media used in the learning process can attract students' attention to focus and listen to the explanation of the learning material that takes place. When students listen to the explanation well, students are able to absorb information optimally so that it has a positive impact on their learning outcomes.

لملخص

أطروحة بعنوان "تأثير الوسائط الرقمية فيكستون المصورة على الاهتمام ونتائج التعلم في مواد اللغة الإندونيسية لطلاب المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار." كتبتها سينتا نور ليلي، رقم تعريف الطالبة ١٢٦٢٠٥٢٠٢١٦٩، المشرفة رحمة إيفانتري، ماجستير التربية الإسلامية .

الكلمات الرئيسية: تأثير الوسائط الرقمية، وسائط فيكستون المصورة، الاهتمام، نتائج التعلم

تشهد وسائط التعلم في عصر العولمة تطورًا سريعًا جدًا، ومن هذه الوسائط وسائط فيكستون المصورة. يعد استخدام وسائط بيكستون المصورة في التعلم في الفصل الدراسي أحد الابتكارات الإعلامية لدعم التعلم، لذلك يرغب الباحثون في معرفة تأثير استخدام وسائط بيكستون المصورة الرقمية على الاهتمام ونتائج التعلم في مواد اللغة الإندونيسية لطلاب المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار.

تختبر هذه الدراسة ما إذا كان هناك تأثير لوسائط بيكستون الرقمية المصورة على الاهتمام ونتائج تعلم مواد اللغة الإندونيسية لدى طلاب المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار. أهداف هذه الدراسة هي (١) وصف تأثير استخدام وسائط بيكستون الرقمية المصورة على الاهتمام بتعلم مواد اللغة الإندونيسية لدى طلاب المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار. (٢) وصف تأثير استخدام وسائط بيكستون الرقمية المصورة على نتائج تعلم مواد اللغة الإندونيسية لدى طلاب المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار.(٣) لوصف تأثير استخدام وسائط بيكستون الرقمية المصورة على اهتمام ونتائج تعلم مواد اللغة الإندونيسية لدى طلاب المدارس الابتدائية الحكومية ٢ بليتار.

يستخدم هذا البحث منهجًا كميًا مع نوع البحث تصميم شبه تجريبي أو تجربة زائفة. بالإضافة إلى ذلك، تم استخدام تصميم المجموعة الضابطة غير المتكافئة. كانت الأدوات المستخدمة في هذه الدراسة عبارة عن استبيانات واختبارات معرفية. واستخدمت الاختبارات كاختبارات قبلية وبعدية. تم استخدام أسلوب أخذ العينات باستخدام أسلوب أخذ العينات الانتقائية أو أسلوب أخذ العينات الحكمية. تم إجراء اختبارات الصلاحية والموثوقية قبل استخدام أدوات البحث في الدراسة. تم استخدام اختبار العينة المستقلة اختبار ت واختبار مانوفا في هذه الدراسة لاختبار فرضية البحث. تم إجراء الاختبارات الإحصائية بمساعدة برنامج الحزمة الإحصائية للعلوم الاجتماعية ٢٥,٠ للنوافذ

كانت النتائج التي تم الحصول عليها من خلال متوسط قيمة الاستبيان وقيمة نواتج التعلم لدى طلاب الصف التجريبي أعلى من الصف الضابطة. بعد المرور بعملية اختبار اختبار ت واختبار مانوفا، كانت النتائج التي تم الحصول عليها هي (١) هناك تأثير إيجابي وذي دلالة إحصائية لاستخدام وسائط بيكستون الكوميدية الرقمية على الاهتمام بتعلم مواد اللغة الإندونيسية لدى طلاب الصف الثاني الابتدائي العام في المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار. (٢) هناك تأثير إيجابي وذي دلالة معنوية لاستخدام الوسائط الرقمية المصورة بيكستون كوميك على نتائج تعلم مواد اللغة الإندونيسية لدى طلاب المدارس الابتدائية٢الحكومية ٢ بليتار. (٣) هناك تأثير إيجابي وذي دلالة معنوية لاستخدام وسائط بيكستون الرقمية المصورة على اهتمام الطلاب ونتائج التعلم في مواد اللغة الإندونيسية لدى طلاب المدرسة الابتدائية الحكومية ٢ بليتار. يمكن لوسائط بيكستون الرقمية المصورة المستخدمة في عملية التعلم أن تجذب انتباه الطلاب للتركيز والاستماع إلى شرح المادة التعليمية التي تتم. عندما يستمع الطلاب إلى الشرح بشكل جيد، يكون الطلاب قادرين على استيعاب المعلومات على النحو الأمثل بحيث يكون له تأثير إيجابي على نتائج تعلمهم.