

**PENGARUH PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL
TERHADAP MINAT BACA DI MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI 2 PATI**

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat
Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan
dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah



Oleh:

Lailatun Ni'mah

NIM: 1703096065

**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
SEMARANG
2021**

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Lailatun Ni'mah

NIM : 1703096065

Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Program Studi : S1

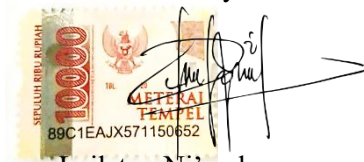
Menyatakan bahwa skripsi yang berjudul:

PENGARUH PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 PATI

Secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya sendiri, kecuali bagian tertentu yang dirujuk sumbernya.

Semarang, 22 Desember 2021

Pembuat Pernyataan



Lailatun Ni'mah

NIM. 1703096065



**KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN**

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

PENGESAHAN

Naskah skripsi berikut ini:

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL TERHADAP
MINAT BACA SISWA DI MADRASAH IBTIDAIYAH
NEGERI 2 PATI**

Penulis : Lailatun Ni'mah

NIM : 1703096065

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Telah diujikan dalam sidang *munaqasyah* oleh Dewan Penguji Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dan dapat diterima sebagai salah satu syarat memperoleh gelar sarjana Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah.

Semarang, 6 Januari 2022

DEWAN PENGUJI

Ketua/Penguji,

Dra. Ani Hidavati

NIP. 19611205 199303 2 001

Penguji Utama I,

Dr. Ubaidillah, M. Ag

NIP. 19730826 200212 1 001

Sekretaris/Penguji,

Zuanita Andriyani, M. Pd

NIDN. 20221 18601

Penguji Utama II,

Hamdan Husein Batubara, M. Pd. I

NIP. 19890822 201903 1 014

Pembimbing,

Titik Rahmawati

NIP. 19710122 200501 2 001

NOTA DINAS

Semarang, 22 Desember 2021

Kepada

Yth. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

UIN Walisongo

Di Semarang

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan ini diberitahukan bahwa saya telah melakukan bimbingan, arahan dan koreksi naskah skripsi dengan:

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL
TERHADAP MINAT BACA DI MADRASAH
IBTIDAIYAH NEGERI 2 PATI**

Nama : Lailatun Ni'mah

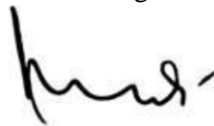
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Saya memandang bahwa naskah skripsi tersebut dapat diajukan kepada Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang untuk diujikan dalam sidang munaqosyah.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.

Pembimbing



Titik Rahmawati, M. Ag

NIP. 19710122 200501 2 001

ABSTRAK

Judul : **PENGARUH PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA DI MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 PATI**

Penulis : Lailatun Ni'mah

NIM : 1703096065

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat baca mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MIN 2 Pati. Penelitian ini merupakan jenis penelitian kuantitatif, menggunakan teknik pengumpulan data angket, dan dokumentasi. Penelitian ini merupakan penelitian populasi karena seluruh siswa kelas V MIN 2 Pati tahun pelajaran 2021/2022 menjadi sampel penelitian. Kelas V A sebanyak 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V B sebanyak 27 siswa sebagai kelas kontrol.

Uji analisis respon siswa penggunaan media komik digital menunjukkan nilai rata-rata lebih tinggi dari pada respon siswa penggunaan media buku paket. Dibuktikan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen sebesar 44,54 dan nilai rata-rata nilai kelas kontrol sebesar 34,44. Uji hipotesis menggunakan uji t-tes, diperoleh nilai $t_{hitung} 5,548 > t_{tabel} 1,675$. Berdasarkan hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital berpengaruh terhadap minat baca siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MIN 2 Pati Tahun Pelajaran 2021/2022.

Kata kunci: Pengaruh, Media Komik Digital, dan Minat Baca Siswa.

TRANSLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan transliterasi huruf-huruf Arab Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI. Nomor:158/1987 dan Nomor: 0543/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai Arabnya.

ا	A	ط	t
ب	B	ظ	z
ت	T	ع	'
ث	S	غ	G
ج	J	ف	F
ح	H	ق	Q
خ	Kh	ك	K
د	D	ل	L
ذ	Ẓ	م	M
ر	R	ن	N
ز	Z	و	W
س	S	ه	H
ش	Sy	ء	'
ص	ṣ	ي	Y
ض	ḍ		

Bacaan Mad:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

Bacaan diftong

au = أُو

ai = أَيُّ

iy = أَيُّ

KATA PENGANTAR

Alhamdulillahillāhi robbil ‘ālamīn, segala puji bagi Allah karena berkat Rahmat dan Karunia-Nya peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Shalawat serta salam tak lupa tercurahkan kepada Rasulullah SAW.

Penyusunan dan penulisan skripsi ini tidak lepas dari bantuan, bimbingan, serta dukungan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam kesempatan ini penulis menyampaikan terima kasih kepada:

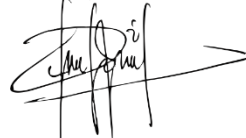
1. Ibu Dr. Hj. Lift Anis Ma'sumah, M, Ag., selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, yang telah memberikan izin penelitian dalam penyusunan skripsi ini.
2. Ibu Hj. Zulaikhah, M. Ag, M. Pd., dan Ibu Kristi Liani Purwanti, S. Si., selaku Ketua dan Sekretaris Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Negeri
3. Bapak Nor Hadi, M. Pd, selaku wali dosen yang selalu mendukung, memberi motivasi dan membekali pengetahuan kepada penulis.
4. Ibu Titik Rahmawati, M. Ag., selaku dosen pembimbing yang senantiasa memberikan bimbingan, pengarahan, nasehat serta meluangkan waktu, tenaga dan fikiran selama penelitian dan penulisan skripsi ini.
5. Segenap dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah membekali banyak pengetahuan kepada penulis dalam menempuh studi di Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan.
6. Ibu Hj. Siti Aminah, M. Pd., selaku kepala sekolah MIN 2 Pati beserta dewan guru khususnya guru kelas V dan VI yang telah memberikan izin dan banyak membantu selama penelitian.
7. Ungkapan terima kasih dan penghargaan yang sangat spesial peneliti haturkan dengan rendah hati dan rasa hormat kepada kedua orang tua peneliti yang tercinta. Ibu Sumini dan Bapak Sahuri yang selalu memberikan nasihat, dukungan moril dan materil, serta kasih sayang. Tidak lupa keluarga besar yang senantiasa mendoakan dan memberikan semangat.
8. Muhammad Nasikhun Amin yang selalu menemani, membantu, dan memberikan dukungan kepada peneliti.

9. Seluruh keluarga besar PGMI 2017, khususnya PGMI B yang telah menjadi teman belajar dari semester awal hingga sekarang.
10. Eka, Asifa, Pipiana, Ibel, Isna dan Mbak Na yang selalu memberikan dukungan, senantiasa menjadi teman cerita peneliti.
11. Rahmatunnisa', Nayla Niswa yang selalu menemani, memberikan dukungan, semangat dan arahan.
12. Semua pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan bimbingan sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Peneliti menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih banyak kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini memberikan manfaat dan mendapat ridho-Nya.

Semarang, 22 Desember 2021

Peneliti,

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lailatun Ni'mah', with a long horizontal stroke extending to the right.

Lailatun Ni'mah
NIM 1703096065

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
PERNYATAAN KEASLIAN	ii
PENGESAHAN.....	iii
NOTA DINAS.....	iv
ABSTRAK	v
TRANSLITERASI	vi
KATA PENGANTAR.....	vii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	5
BAB II MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DAN MINAT BACA SISWA	8
A. Deskripsi Teori	8
1. Media Pembelajaran Komik Digital	8
2. Minat Baca Siswa	25
3. Pembelajaran SKI	29
B. Kajian Pustaka	33
C. Rumusan Hipotesis	37

BAB III METODE PENELITIAN.....	39
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	39
B. Tempat dan Waktu Peneltian.....	39
C. Populasi Penelitian	40
D. Variabel dan Indikator.....	41
E. Teknik Pengumpulan Data	42
F. Teknik Analisis Data	44
BAB IV DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA.....	51
A. Deskripsi Data	51
B. Analisis Data	55
C. Pembahasan Hasil Penelitian.....	90
D. Keterbatasan Penelitian	91
BAB V PENUTUP.....	93
A. Kesimpulan	93
B. Saran	94
C. Kata Penutup.....	94

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN – LAMPIRAN

DAFTAR TABEL

- Tabel 4.1 Hasil Analisis Validasi Ahli Materi
- Tabel 4.2 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa
- Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media
- Tabel 4.4 Validitas Butir Skala Penggunaan Media Komik Digital
- Tabel 4.5 Validitas Butir Skala Minat Baca Siswa
- Tabel 4.6 Reliabilitas Instrumen
- Tabel 4.7 Ketentuan Skor Jawaban
- Tabel 4.8 Ketentuan Tingkat Capaian Responden Variabel
- Tabel 4.9 Hasil Angket Variabel (X) Kelas Kontrol
- Tabel 4.10 Hasil Angket Variabel (X) Kelas Eksperimen
- Tabel 4.11 Rekap Nilai Angket Variabel (X)
- Tabel 4.12 Distribusi Frekuensi Penggunaan Media
- Tabel 4.13 Kualitas Penggunaan Media
- Tabel 4.14 Skor Penggunaan Media Pembelajaran Kelas Kontrol
- Tabel 4.15 Skor Penggunaan Media Komik Digital Kelas Eksperimen
- Tabel 4.16 Hasil Angket Variabel (Y) Kelas Kontrol
- Tabel 4.17 Hasil Angket Variabel (Y) Kelas Eksperimen
- Tabel 4.18 Rekap Nilai Angket Variabel (Y)
- Tabel 4.19 Distribusi Frekuensi Minat Baca Siswa
- Tabel 4.20 Kualitas Minat Baca Siswa
- Tabel 4.21 Skor Minat Baca Siswa Kelas Kontrol
- Tabel 4.22 Skor Minat Baca Siswa Kelas Eksperimen
- Tabel 4.23 Hasil Uji Normalitas
- Tabel 4.24 Hasil Uji Perbedaan Dua Rata-rata

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Profil Sekolah
- Lampiran 2 Daftar Nama Kelas Uji Coba
- Lampiran 3 Daftar Nama Kelas Kontrol (V B)
- Lampiran 4 Daftar Nama Kelas Eksperimen (V A)
- Lampiran 5 Angket Validasi Ahli Materi
- Lampiran 6 Angket Validasi Ahli Bahasa
- Lampiran 7 Angket Validasi Ahli Media
- Lampiran 8 Hasil Revisi Media
- Lampiran 9 Kisi-Kisi Dan Angket Uji Coba
- Lampiran 10 Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Media Komik
- Lampiran 11 Uji Validitas dan Reliabilitas Angket Minat Baca
- Lampiran 12 Hasil Uji Normalitas Kelas Kontrol
- Lampiran 13 Hasil Uji Normalitas Kelas Eksperimen
- Lampiran 14 Hasil Uji Dua Rata-rata
- Lampiran 15 RPP Kelas Eksperimen
- Lampiran 16 RPP Kelas Kontrol
- Lampiran 17 Kisi-kisi Angket Respon Siswa Media Komik
- Lampiran 18 Kisi-kisi Minat Baca Siswa
- Lampiran 19 Sampel Hasil Pengerjaan Angket Kelas Uji Coba
- Lampiran 20 Sampel Hasil Pengerjaan Angket Kelas Eksperimen
- Lampiran 21 Sampel Hasil Pengerjaan Angket Kelas Kontrol
- Lampiran 22 Dikumentasi Wawancara
- Lampiran 23 Dokumentasi Kelas Uji Coba

Lampiran 24	Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Eksperimen
Lampiran 25	Dokumentasi Kegiatan Pembelajaran Kelas Kontrol
Lampiran 26	Tabel Nilai <i>Liliefors</i>
Lampiran 27	Tabel Nilai t
Lampiran 28	Surat Penunjukan Pembimbing
Lampiran 29	Surat Izin Riset
Lampiran 30	Surat Keterangan Telah Melakukan Riset
Lampiran 31	Surat Keterangan Bebas Kuliah
Lampiran 32	Daftar Riwayat Hidup

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Media pembelajaran adalah salah satu faktor penentu keberhasilan mengajar, karena penggunaan media dalam kegiatan belajar mengajar mampu menumbuhkan minat baru siswa dalam belajar, menumbuhkan motivasi, membangkitkan rangsangan giat belajar, bahkan mampu menimbulkan pengaruh-pengaruh psikologis.¹ Penggunaan media pembelajaran juga dapat memudahkan proses pembelajaran dan penyampaian pesan, menyajikan data secara menarik, meningkatkan pemahaman dan memadatkan informasi.

Penggunaan media dalam pembelajaran telah disadari oleh banyak pelaksana pendidikan bahwa media sangat membantu proses pembelajaran baik di dalam maupun di luar kelas, terutama dapat membantu meningkatkan prestasi siswa.² Peran media dalam kegiatan belajar mengajar sangat penting, sehingga tenaga pendidik harus mampu menciptakan atau memanfaatkan media pembelajaran untuk memaksimalkan pembelajaran dan membantu meringankan tugasnya.

¹ Cecep Kusnadi, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2011), hlm. 19

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

Sejarah Kebudayaan Islam adalah salah satu mata pelajaran yang diajarkan di Lembaga Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah (MI). Materi yang diajarkan dalam mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam adalah mengenai catatan perkembangan perjalanan hidup umat Islam dari masa ke masa dalam hal ibadah, muamalah, serta pengembangan sistem kehidupan atau penyebaran ajaran Islam dengan dilandasi akidah.

Aspek-aspek yang ditekankan dalam mempelajari mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam yaitu kemampuan mengambil ibrah atau hikmah (pelajaran) dari sejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh Islam berprestasi, mengaitkan dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, seni, dan lain-lain untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam pada masa kini dan masa yang akan datang.³ Melalui mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam ini, diharapkan siswa mampu mengetahui dan memahami sejarah perjalanan umat Islam untuk mengambil nilai dan hikmahnya.

Materi pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam disajikan dalam bentuk bacaan panjang sehingga kurang menarik minat siswa. Hal tersebut menjadi tantangan tersendiri bagi pendidik untuk mengemas pembelajaran SKI menjadi pembelajaran yang lebih menarik. Di MIN 2 Pati, dalam pembelajaran Sejarah

³ Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hlm. 37-38

Kebudayaan Islam menggunakan media pembelajaran berupa buku paket dan LKS dengan metode ceramah. Selama pembelajaran siswa duduk di bangku mendengarkan penjelasan guru, setelah itu siswa diminta untuk mengerjakan latihan soal pada LKS. Saat guru meminta siswa membaca buku paket, siswa nampak kurang bersemangat. Masih ditemukan beberapa siswa yang berbicara dengan teman sebangkunya, menjahili teman lain yang sedang membaca, bahkan keluar masuk kelas dengan izin ke kamar mandi.⁴ Hal-hal tersebut menunjukkan rendahnya minat baca siswa kelas V MIN 2 Pati pada mata pelajaran SKI. Dalam kondisi pemulihan setelah pandemi *Covid-19* siswa-siswi membutuhkan penyesuaian untuk belajar tatap muka kembali.

Sejarah Kebudayaan Islam merupakan pelajaran yang membuat siswa mudah bosan karena dihadapkan dengan materi bacaan dan hafalan. Siswa yang minat bacanya rendah akan mendapati kesulitan dalam pembelajaran SKI, terutama dalam mengingat nama tokoh-tokoh Islam yang jarang didengar serta nama-nama suku penduduk Arab yang beragam. Tantangan yang belum terpecahkan oleh bapak Khoirul Anas, S. Sy selaku guru mata pelajaran SKI kelas V adalah bagaimana agar anak menjadi gemar membaca kembali usai pandemi.

Komik digital adalah salah satu media visual yang dapat dijadikan alternatif agar pembelajaran berlangsung menyenangkan

⁴ M. Khoirul Annas, “*wawancara*”, Kendala dalam Pembelajaran SKI, (Pati, 15 Agustus 2021), pukul 10.00 WIB

sekaligus memberikan solusi untuk permasalahan di atas. Penyajian materi Sejarah Kebudayaan Islam yang semula penuh dengan bacaan, dikemas dalam cerita komik dengan komposisi gambar lebih mendominasi.

Menurut Thomas Lickona bentuk-bentuk pengajaran yang tidak kalah pentingnya adalah bercerita. Cerita yang dibaca ataupun disampaikan secara langsung merupakan salah satu instrumen mengajar favorit pendidik besar kelas dunia.⁵ Cerita dalam media komik dirancang dengan lebih menonjolkan gambar-gambar ilustrasi. Adanya media pembelajaran komik digital ini diharapkan mampu menjembatani siswa untuk gemar membaca.

Kelebihan media komik yang dari hasil penelitian Thorndike, mengemukakan bawa anak yang membaca komik lebih banyak akan berdampak pada kemampuan membaca dan penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak dari pada anak yang tidak suka membaca komik.⁶ Penelitian tersebut membuktikan bahwa membaca komik khususnya komik Pendidikan memberikan dampak baik dalam perkembangan kognitif anak. Kelebihan lain dari media komik yaitu penyajiannya mengandung unsur visual dan cerita yang kuat. Ekspresi yang divisualkan membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga muncul rasa ingin membacanya

⁵ Thomas Lickona, *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*, (Bandung: Nusa Media, 2013), hlm. 110

⁶ Daryanto, *Media Pembelajaran*, (PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011), hlm. 116

sampai selesai. Media komik memiliki banyak manfaat terutama bagi anak yang minat bacanya rendah dan sulit memahami materi pembelajaran.

Media pembelajaran komik digital dapat menjadi inovasi dalam dunia pendidikan. Pembelajaran SKI daring selama pandemi yang sebelumnya monoton karena hanya menyajikan teks-teks dalam *gadget* akan terasa lebih menyenangkan melalui media komik digital SKI. Anak merasa sedang membaca cerita padahal yang dibaca adalah materi yang disajikan dalam bentuk komik digital.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas melatar belakangi penulis untuk melakukan penelitian dengan judul “PENGARUH PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA DI MADRASAH IBDIDAIYAH NEGERI 2 PATI.”

B. Rumusan Masalah

Masalah yang akan diteliti dalam penelitian ini data dirumuskan sebagai berikut: Apakah penggunaan media Komik Digital berpengaruh terhadap minat baca siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

a. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas maka peneliti merumuskan tujuan penelitian sebagai berikut: Untuk mengetahui pengaruh penggunaan media Komik Digital

berpengaruh terhadap minat baca siswa di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati.

b. Manfaat Penelitian

1) Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini dapat menambah wawasan dan keilmuan terutama dalam bidang Pendidikan yang berkaitan dengan media Komik Digital dan minat baca siswa dalam pembelajaran SKI kelas V MIN 2 Pati Tahun Ajaran 2021/2022

2) Manfaat Praktis

Secara praktis hasil penelitian ini dapat memberikan kontribusi bagi sekolah, siswa, guru serta pembaca pada umumnya.

a. Bagi Siswa

Siswa lebih gemar membaca dan mudah memahami materi pembelajaran SKI melalui media Komik Digital.

b. Bagi Guru

Penelitian ini diharapkan dapat memotivasi guru agar lebih kreatif dan inovatif dalam menggunakan media pembelajaran dan mudah digunakan oleh siswa, khususnya dalam pembelajaran jarak jauh.

c. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pengalaman dalam pembuatan media pembelajaran Komik Digital yang layak dan sesuai dengan kurikulum dan kondisi yang ada.

d. Bagi Pembaca

Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan pembaca dalam mencapai tujuan pembelajaran

BAB II

MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL DAN MINAT BACA SISWA

A. Deskripsi Teori

1. Media Pembelajaran Komik Digital

a. Pengertian Media Pembelajaran

Association for Education and Communication Technology (AECT) mendefinisikan media sebagai segala bentuk yang dipergunakan untuk suatu proses penyaluran informasi. Sedangkan *National Education Association* (NEA) mendefinisikan sebagai benda yang dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, dibaca atau dibicarakan beserta instrumen yang dipergunakan dengan baik dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektifitas program instruksional.¹

Gerlach dan Ely mengatakan bahwa media apabila dipahami secara garis besar adalah manusia, materi, atau kejadian yang membangun yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap.² Dalam pengertian ini guru, buku teks, dan lingkungan sekolah merupakan media. Secara lebih khusus, pengertian

¹ Basyiruddin Usman dan Asnawir, *Media Pembelajaran*, (Jakarta: Delia Citra Utama, 2002), hlm. 11

² Azhar Arsyad, *Media Pengajaran*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hlm. 3

media dalam proses belajar mengajar cenderung diartikan alat-alat grafis, fotografis, atau elektronis untuk menangkap, memproses, dan menyusun kembali informasi visual dan verbal.

Menurut Oemar Hamalik media pembelajaran adalah Alat, metode, dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses pendidikan dan pengajaran di sekolah.³ Menurut Suprpto, media pembelajaran adalah suatu alat pembantu secara efektif yang dapat digunakan oleh guru untuk mencapai tujuan yang diinginkan.⁴ Tiga komponen yang harus terlibat aktif dalam proses pembelajaran yaitu guru, siswa, dan media pembelajaran. Media pembelajaran tidak akan bermanfaat jika tidak ada peran aktif dari guru dan siswa.

Menurut Ansharullah dan Ristiliana, pemanfaatan media pembelajaran yang tepat oleh guru mampu mempengaruhi aktivitas belajar siswa. Media pembelajaran diharapkan mampu menciptakan lingkungan belajar yang menarik dan dapat melibatkan siswa secara

³ Oemar Hamalik, *Media Pendidikan*, (Bandung : Citra Aditya, 2014), hlm. 12

⁴ Mahfud Shalahuddin, *Media Pendidikan Agama*, (Bandung : Bina Islam, 2016), hlm. 4.

langsung dan aktif dalam proses pembelajaran.⁵ Media pembelajaran yang digunakan dalam pembelajaran harus terlihat, terdengar, dan terbaca dengan jelas agar dapat diakses oleh siswa.

Media pembelajaran terbagi dalam beberapa jenis, di antaranya yaitu:⁶ 1) Media audio visual gerak seperti film, video, televisi dan animasi. 2) Media audio visual diam, seperti rekaman dan sound pada slide. 3) Media visual bergerak, seperti film tanpa suara. 4) Media visual diam, seperti media power point dan gambar. 5) media audio seperti radio dan telepon. 6) Media cetak seperti buku, modul, foto dan bahan ajar.

Berdasarkan beberapa penjelasan media pembelajaran dan jenisnya di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran adalah sebuah sarana yang digunakan untuk menyalurkan materi pembelajaran kepada siswa baik berupa benda, audio, visual, atau cetak secara efektif sehingga tercapai tujuan pembelajaran sesuai harapan.

⁵ Ansharullah dan Ristiliana, *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Aktivitas Siswa*, Kutubkhanah, 2012, 15.1: 38-49, hlm. 38

⁶ Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*, Jurnal Ekonomi dan Pendidikann, 8(1), 19-35. 2012 hlm. 21

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki fungsi dan manfaat dalam proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran juga merupakan salah satu upaya menciptakan pembelajaran dan hasil yang maksimal. Fungsi media pembelajaran menurut Asyhar terdiri dari fungsi semantik, manipulatif, fiksiatif, distributif, dan psikologis.⁷

1) Fungsi Semantik

Semantik berkaitan dengan arti suku kata, istilah atau simbol. Istilah sering kali ditemukan dalam pembelajaran, dan hanya diucapkan secara verbal. Hal ini memungkinkan siswa memiliki pemahaman yang salah mengenai sebuah istilah. Dengan demikian, media dibutuhkan untuk mengatasi masalah komunikasi yang rumit. Ada berbagai media yang memiliki fungsi semantik yaitu kamus, glosari, internet, video, radio dan lain-lain.

2) Fungsi Manipulatif

Kemampuan media dalam menampilkan kembali suatu peristiwa, situasi, kondisi dan tujuan. Manipulatif juga diartikan berbagai cara yang dapat

⁷ Rayandra Asyhar, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*, (Gaung Persada: 2011), hlm. 29-40

dilakukan untuk menggambarkan suatu benda atau kejadian yang tidak dapat terjangkau.

3) Fungsi Fiksiatif

Kemampuan media dalam menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali objek yang sudah lama terjadi. Artinya kemampuan merekam peristiwa tertentu yang tak terbatas waktu dan bisa diputar kembali sewaktu diperlukan.

4) Fungsi Distributif

Media pembelajaran dapat digunakan dalam skala besar dan dalam jangkauan yang sangat luas sehingga meningkatkan efisiensi baik waktu maupun biaya. Misalnya pada masa pandemi *Covid-19* pembelajaran dilakukan secara *daring*, dengan menggunakan media pembelajaran jarak jauh guru dapat bertatap muka melalui *video conference* meskipun secara fisik tidak dapat bertemu secara langsung.

5) Fungsi Psikologis

Fungsi psikologis dibagi menjadi beberapa fungsi yaitu fungsi atensi, afektif, kognitif, psikomotorik, imajinatif, dan motivasi.

a) Fungsi Atensi

Media pembelajaran harus dikemas dalam bentuk yang menarik agar mampu menarik konsentrasi siswa dalam memahami materi.

b) Fungsi Afektif

Media mampu membangkitkan minat belajar siswa dan membentuk sikap siswa terhadap stimulus yang diberikan.

c) Fungsi Kognitif

Media mampu memberikan pengetahuan dan pemahaman baru kepada siswa.

d) Fungsi Psikomotorik

Media mampu membantu siswa menguasai keterampilan atau kecakapan motorik.

e) Fungsi Imajinatif

Dengan menumbuhkan potensi imajinatif pada diri siswa maka akan melahirkan karya-karya siswa yang kreatif dan inovatif.

f) Fungsi motivasi

Media mampu membangkitkan motivasi belajar pada diri siswa, sebab dengan menggunakan media pembelajaran maka proses belajar lebih menarik.

Media pembelajaran selain memiliki beberapa fungsi juga memiliki beberapa manfaat. *Encyclopedia of*

Education Research dalam buku Rostina Sundayana mengemukakan manfaat media pembelajaran sebagai berikut:⁸

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berfikir dan mengurangi verbalisme
- 2) Menarik perhatian siswa
- 3) Meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan
- 4) Memberikan pengalaman nyata dan menumbuhkan kegiatan mandiri pada siswa
- 5) Menumbuhkan pemikiran yang teratur dan berkelanjutan, terutama yang terkait dengan kehidupan sehari-hari
- 6) Membantu perkembangan kemampuan berbahasa siswa
- 7) Menambah variasi dalam kegiatan pembelajaran
- 8) Efisiensi waktu dan tenaga

c. Pengertian Media Komik Digital

Menurut Sudjana, komik adalah suatu bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada

⁸ Rostina Sundayana, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika: untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika*, (Bandung: Alfabeta, 2014), hlm. 64

pembaca.⁹ Komik merupakan seri cerita bergambar yang disukai anak-anak juga mampu digunakan sebagai media pembelajaran. Komik sebagai media pembelajaran harus disesuaikan dengan karakteristik siswa MI/SD. Pada usia MI/SD, siswa memiliki rasa ingin tahu yang tinggi, tidak mampu berkonsentrasi pada waktu yang lama dan operasi mental siswa seperti mengingat, memahami, dan memecahkan masalah tidak bekerja dengan baik ketika berhadapan dengan gagasan yang abstrak.

Komik adalah sebuah kisah yang disajikan dalam bentuk cerita bergambar dan bereksresi sehingga pembaca komik dapat menerima informasi yang termuat dalam komik dengan jelas. Sebagaimana Allah SWT. menceritakan kisah Ashabul Kahfi yang merupakan bukti kebesaran-Nya, dalam surah Al-Kahfi ayat 13:

تَحْنُ نَفْصُ عَلَيْنِكَ نَبَأَهُمْ بِالْحَقِّ إِنَّهُمْ فِتْيَةٌ آمَنُوا بِرَبِّهِمْ وَزِدْنَا هُمْ هُدًى ۱۳

“Kami kisahkan kepadamu (Muhammad) cerita ini dengan benar. Sesungguhnya mereka adalah pemuda-pemuda yang beriman kepada Tuhan mereka, dan Kami tambah pula untuk mereka petunjuk.”

Berdasarkan ayat di atas, media komik merupakan media yang berisi kisah atau cerita kebenaran, disajikan

⁹ Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 64

dalam bentuk percakapan. Media komik dilengkapi dengan gambar sebagai petunjuk atau penjelas dari kisah yang dibawakan. Cerita atau materi yang termuat dalam media komik disesuaikan dengan kemampuan berpikir siswa, agar materi pembelajaran dapat dengan mudah diterima oleh siswa.

Menurut Dartanto komik merupakan bentuk kartun yang memiliki karakter dan alur cerita yang runtun, juga memiliki kaitan erat dengan gambar yang dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.¹⁰ Menurut Haryono komik adalah sebuah media yang menyampaikan cerita dengan ilustrasi gambar yang menarik berfungsi agar pembaca lebih mudah memahami pesan yang disampaikan oleh pengarang.¹¹ Komik adalah suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.¹² Bentuk media komik merupakan perpaduan kuat antara gambar dan tulisan yang dirangkai dalam alur cerita sehingga informasi lebih mudah diserap.

¹⁰ Dartanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: CV. Yrama Widya, 2011) hlm. 126

¹¹ Haryono, *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*, (Yogyakarta: Kepet Press, 2013), hlm. 125

¹² Heru Dwi Waluyanto, *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*, *Jurnal Nirmala* 7 (1): 45-55, 2005, hlm. 53

Gambar membuatnya lebih dimengerti dan alur cerita membuatnya lebih mudah diikuti dan diingat.

Menurut Sigit Dwi Laksana, media komik pendidikan yaitu komik yang berisi tentang penjelasan materi pembelajaran yang dituangkan dalam bentuk cerita bergambar (komik).¹³ Media komik memiliki daya serap lebih dalam memperjelas dan memahamkan materi. Dikemasnya materi dalam bentuk komik bertujuan untuk menarik dan memotivasi siswa untuk belajar, sehingga tercipta pembelajara yang efektif dan efisien.

Kata digital menurut kamus besar Bahasa Indonesia adalah berhubungan dengan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu, berhubungan dengan penomoran.¹⁴ Media komik digital adalah media komik yang digunakan tanpa memakai *printed material* akan tetapi menggunakan angka-angka untuk sistem perhitungan tertentu. Dalam hal ini biasanya dilakukan oleh mesin pintar komputer, *gadget*, *smartphone* dan sejenisnya.

¹³ Sigit Dwi Laksana, *Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD, Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 3.2 (2015): 151-162, hlm. 155

¹⁴ KBBI Daring, 2016, dari <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/Digital>, diakses 7 Juli 2021

Komik memiliki beberapa elemen di dalamnya, menurut Hamdan elemen-elemen tersebut yaitu:¹⁵ 1) Panel, panel disebut juga dengan frame cerita yaitu kotak yang membingkai ilustrasi dan teks pada setiap adegan sehingga rangkaian panel-panel tersebut membentuk alur cerita. 2) Parit, adalah ruang atau sekat antara rangkaian panel. 3) Ilustrasi, merupakan asset virtual yang mempresentasikan seseorang, tempat, benda, ekspresi atau ide. 4) Balon kata, adalah bentuk visual yang berisi dialog dari karakter atau narasi yang menerangkan waktu, situasi dan tempat. 5) Efek suara, merupakan teks yang menerangkan suatu bunyi untuk menggambarkan sebuah situasi. Misalnya, “RING RING” untuk suara telepon, dan “ZZZZ” untuk suara orang yang sedang tidur.

Komik dapat dibedakan menjadi dua macam, yakni *comic strips* dan *comic books*. *Comic strips* (komik strip) adalah komik bersambung yang dimuat dalam surat kabar atau majalah. *Comic books* (komik buku) adalah kumpulan cerita bergambar yang terdiri dari satu atau lebih judul dan tema cerita.¹⁶ Komik yang digunakan sebagai media pembelajaran SKI dalam penelitian ini adalah komik strip berbasis digital. Komik digital yang berkembang luas

¹⁵ Hamdan Husein Batubara, *Media Pembelajaran Efektif*, (Semarang: Fatwa Publising, 2020), hlm. 115-116

¹⁶ Ranang A.S dkk, *Animasi Kartun dari Analog Sampai Digital*, (Jakarta: PT Indeks, 2010), hlm. 8

di Indonesia adalah komik strip. Komik strip berbentuk potongan-potongan gambar yang tersusun dalam satu alur cerita, biasanya hanya terdiri dari 3-6 panel dan mengangkat satu tema cerita.

Media komik digital mempunyai tiga kemampuan khusus yang tidak dimiliki oleh media komik cetak, yaitu:

- 1) Kemampuan *borderless*, tidak dibatasi ukuran dan format. Misalnya dapat sangat memanjang ke samping atau ke bawah.
- 2) Kemampuan *timeless*, jika komik cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk elektronik bisa disimpan dalam bentuk byte, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam penyimpanan.
- 3) Kemampuan multimedia, dimana tampilan komik bisa dikombinasikan dengan animasi, interaktivitas, suara dan sebagainya. Kemampuan multimedia memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.¹⁷ Tiga kemampuan tersebut sekaligus menjadi kelebihan media pembelajaran komik digital.

Peranan instruksional komik dalam dunia pendidikan adalah kemampuannya dalam menciptakan

¹⁷ Ranang A.S dkk, *Animasi Kartun dari Analog Sampai Digital ...*, hlm. 12-13

minat siswa. Penggunaan media komik tidak lepas dari metode mengajar dan bimbingan guru sehingga komik menjadi alat instruksional yang efektif.¹⁸ Bimbingan guru diharapkan mampu mengarahkan minat siswa untuk lebih giat belajar dan gemar membaca. Sifat media komik sebagai media instruksional edukatif adalah informatif dan komunikatif. Tampilan komik yang sederhana, jelas, dan mudah dipahami menjadikannya sebagai media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi dan mudah dimengerti.

Media komik memiliki kelebihan dan kelemahan seperti halnya media-media lain. Adapun kelebihan media komik yaitu:

- 1) Peran pokok media komik dalam intruksionalnya adalah kemampuannya dalam menciptakan minat siswa.
- 2) Melalui bimbingan guru, komik dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca siswa.
- 3) Komik menambah perbendaharaan kata bagi pembacanya.
- 4) Mempermudah siswa menangkap rumusan yang abstrak.

¹⁸ Ahmad Rohani, *Media Instruksional Edukatif*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013), hlm 78.

- 5) Dengan adanya perpaduan antara alur cerita dan ilustrasi dapat mempercepat pembaca memahami isi cerita, karena pembaca terbantu untuk tetap fokus dan tetap pada jalurnya.¹⁹

Kelemahan media komik yaitu:

- 1) Tidak semua siswa bisa belajar efektif dengan gaya visual.
- 2) Guru harus menggunakan motivasi potensial dari komik, akan tetapi jangan sampai berhenti pada tahap itu saja. Apabila minat baca siswa sudah diangkitkan, media komik harus dilengkapi dengan materi bacaan, model (foto), percobaan serta berbagai kegiatan kreatif.
- 3) Kemudahan orang membaca komik menyebabkan penolakan-penolakan terhadap buku-buku tidak bergambar.²⁰

d. Indikator Media Pembelajaran Komik Digital

Media pembelajaran dapat dipilih apabila memberikan dukungan terhadap pembelajaran dan kemudahan untuk memperolehnya. Apabila media

¹⁹ Ira Wulandari Suparman dkk, *Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar*, Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan 7 (1): 57-64, Mei 2020, hlm. 59

²⁰ Ira Wulandari Suparman dkk, *Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca Dan Hasil Belajar ...*, hlm. 60

pembelajaran yang sesuai kebutuhan belum tersedia, maka guru dapat berupaya sendiri untuk mengembangkannya.

Menurut Ansharullah dan Ristiliana penggunaan media pembelajaran yang berkualitas baik memiliki beberapa manfaat sebagai berikut:²¹

- 1) Media pembelajaran menarik perhatian siswa,
- 2) Media pembelajaran dapat diakses oleh semua siswa,
- 3) Media pembelajaran menjadikan siswa terlibat aktif dalam kegiatan pembelajaran.

Menurut Sudjana, media komik yang efektif untuk digunakan dalam pembelajaran siswa sekolah dasar adalah yang memenuhi kriteria-kriteria sebagai berikut:²²

- 1) Gambar memiliki kesatuan cerita.
- 2) Cerita yang disajikan sesuai dengan kompetensi dasar mata pelajaran siswa sekolah dasar.
- 3) Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.
- 4) Karakteristik gambar sesuai dengan tingkat perkembangan siswa.

²¹ Ansharullah dan Ristiliana, *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Aktivitas Siswa*, Kutubkhanah, 2012, 15.1: 38-49, hlm. 42

²² Nana Sudjana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013), hlm. 69

Indikator penggunaan media komik merupakan ukuran atas proses pembelajaran. Menurut Sigit Dwi Laksana media komik dikatakan berhasil jika memenuhi indikator berikut:²³

- 1) Daya serap yang lebih dalam memperjelas dan memahami materi secara individu maupun kelompok.
- 2) Menarik minat dan perhatian siswa dibuktikan dengan meningkatnya rasa ingin tahu terhadap sesuatu.
- 3) Memotivasi siswa untuk belajar sehingga menciptakan pembelajaran yang efektif dan efisien.

Dari beberapa pendapat di atas, indikator validitas media komik yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Media komik digital memiliki tampilan menarik

Tampilan komik digital disertai dengan gambar yang berwarna sehingga menarik perhatian siswa dan menumbuhkan rasa ingin tahu. Selain gambar yang menarik, gambar juga disesuaikan dengan tingkat perkemangan siswa.

²³ Sigit Dwi Laksana, *Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD, Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam* 3.2 (2015): 151-162, hlm. 154

2) Cerita yang disajikan sesuai dengan materi

Unsur cerita yang disajikan dalam media komik sesuai dengan materi pembelajaran mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam kelas V MI/SD. Bahasa yang digunakan dalam rangkaian cerita juga disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa kelas V sekolah dasar.

3) Media komik digital memudahkan siswa dalam memahami materi

Di dalam media komik, selain memuat gambar ilustrasi juga memuat alur cerita sehingga memudahkan siswa dalam memahami ilustrasi dan memahami materi pelajaran.

4) Media komik digital dapat diakses oleh semua siswa

Gambar dan teks pada media komik digital memiliki kualitas dan ukuran yang jelas sehingga dapat diakses oleh seluruh siswa.

5) Media komik digital menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran

Media komik digital yang dikemas dalam bentuk aplikasi *android* dan memiliki tombol-tombol interaktif menjadi inovasi baru sehingga siswa berperan aktif selama pembelajaran berlangsung.

2. Minat Baca Siswa

a. Pengertian Minat Baca

Minat menurut Slameto adalah rasa lebih suka dan rasa ketertarikan pada suatu hal atau aktivitas, tanpa ada yang memerintahkan.²⁴ Suatu minat dapat diekspresikan melalui suatu pernyataan yang menunjukkan bahwa kita lebih menyukai suatu hal daripada yang lainnya, dapat pula ditunjukkan melalui partisipasi dalam bentuk kegiatan atau aktivitas.

Dwi Sunar Prasetyono menjelaskan bahwa minat merupakan kekuatan pendorong yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada orang, kegiatan, atau objek lain.²⁵ Seseorang yang memiliki minat terhadap sesuatu akan memberikan perhatian lebih besar terhadap benda tersebut. Misalnya mengoleksi beberapa benda yang memiliki arti tertentu bagi dirinya seperti perangko, buku, boneka, poster dan lain sebagainya.²⁶ Sama halnya dengan seseorang yang memiliki minat baca akan memberikan perhatian lebih dan memiliki ketertarikan pada media baca.

²⁴ Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*, (Jakarta: PT. Adi Mahasatya, 2002), hlm. 180

²⁵ Dwi Sunar Prasetyono, *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*, (Jogjakarta: Think, 2008), hlm. 54

²⁶ Elvara Ika Yandini, *Peran Perpustakaan Komunitas dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat*, Jurnal Universitas Airlangga Surabaya: 2019, hlm. 11

Menurut Undang Sudarsana, membaca diartikan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis dengan melisankan atau hanya dalam hati.²⁷ Dari pengertian tersebut, membaca sebenarnya tidak hanya memahami kata-kata yang terdapat dalam bacaan, namun membaca merupakan suatu upaya menangkap atau menyerap konsep yang dituangkan pengarang sehingga memperoleh penguasaan bahkan mengkritisi bahan bacaan. Tanpa bisa membaca, manusia dapat dikatakan tidak bisa hidup di zaman sekarang ini. Sebab hidup manusia sangat bergantung pada ilmu pengetahuan yang dimilikinya, dan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan itu salah satunya dengan cara membaca.

Menurut Dalman, minat baca merupakan dorongan untuk memahami kata demi kata dan isi yang terkandung dalam sebuah teks, sehingga pembaca dapat memahami hal-hal yang dituangkan dalam bentuk tulisan.²⁸ Agar siswa dapat memahami makna bacaan dibutuhkan kemampuan yang baik dalam membaca.

Sudarsana dan Bastiano mengartikan minat baca sebagai kesenangan atau perhatian yang terus menerus terhadap kegiatan membaca karena adanya pengharapan

²⁷ Undang Sudarsana, *Pembinaan Minat Baca*, Modul 1 PUST4421, 2014, hlm. 9

²⁸ Dalman, H, *Keterampilan Membaca*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), hlm. 141

akan memperoleh kemanfaatan.²⁹ Melakukan aktivitas membaca didasari rasa senang dan kesadaran akan manfaat membaca.

Minat baca merupakan perpaduan antara, keinginan, kemauan, dan motivasi. Motivasi membaca mengandung pengertian kekuatan dalam diri yang mampu menarik perhatian seseorang untuk melakukan aktivitas, memahami informasi dan makna yang terkandung dalam tulisan.³⁰ Secara umum yang dimaksud dengan minat baca adalah dorongan yang timbul, gairah atau keinginan yang besar pada diri manusia yang menyebabkan seseorang menaruh perhatian pada kegiatan membaca.

Aktifitas membaca mempunyai tujuan utama yaitu memahami seluruh informasi yang tertera dalam teks bacaan sehingga dapat menjadi bekal ilmu pengetahuan untuk pembaca itu sendiri.³¹ Seorang pembaca yang memiliki tujuan jelas akan fokus pada tujuan yang ingin dicapai, sehingga akan memudahkan dalam memahami isi bacaan.

²⁹ Sudarsana dan Bastiano, *Materi Pokok Pembinaan Minat Baca*, (Jakarta: Universitas Terbuka, 2010) hlm. 53

³⁰ Nurhadi, *Membaca Cepat dan Efektif*, (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008), hlm. 17

³¹ Dahlia Patiung, *Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual*, al-Daulah: Jurnal UIN Alauddin Makassar 5 (2): 352-376, Desember 2016, hlm. 355

Minat baca tidak serta merta hadir tanpa adanya kemampuan dan kemauan pembaca. Minat baca akan tumbuh melalui proses belajar, berlatih, dan mengalami.³² Minat baca membutuhkan perasaan senang terhadap kegiatan membaca, diikuti keinginan dan usaha-usaha untuk membaca. Minat baca yang dibiasakan sejak dini dapat dijadikan landasan budaya membaca di masa depan. Kualitas membaca anak memiliki pengaruh terhadap keberhasilan belajar. Untuk mengetahui tingkat ketercapaian minat baca siswa dapat diukur menggunakan indikator minat baca.

b. Indikator Minat Baca

Berdasarkan pemaparan di atas mengenai minat baca maka peneliti menarik indikator minat baca pada penelitian ini sebagai berikut:

- 1) Rasa senang pada kegiatan membaca
- 2) Ketertarikan siswa pada media baca
- 3) Keterlibatan dalam kegiatan membaca
- 4) Kesadaran akan manfaat membaca
- 5) Kemauan dan kemampuan membaca

³² Dwi Novi Antari dkk, *Studi Deskriptif Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Kelas V di Kota Serang*, Jurnal Kalimaya Universitas Pendidikan Indonesia 4 (2), 2016, hlm. 3

Pertumbuhan minat baca tidak serta merta timbul dari kebutuhan anak, akan tetapi juga dipengaruhi faktor ketertarikan. Setelah anak menemukan hal menarik pada suatu bacaan, akan timbul rasa ingin menuntaskan bacaannya. Dalam hal ini, akan memunculkan pembaca yang efisien,³³ dengan ciri-ciri:

- 1) Memiliki kebiasaan yang baik dalam membaca.
- 2) Dapat membaca secara cepat.
- 3) Dapat menangkap dan memahami isi bacaannya.
- 4) Selesai membaca dapat mengingat butir-butir gagasan utama dari bahan bacaan.

3. Pembelajaran SKI

a. Hakikat SKI

Pembelajaran diartikan sebagai suatu sistem atau proses membelajarkan peserta didik yang direncanakan, dilaksanakan dan dievaluasi secara sistematis agar siswa mampu mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Mata pelajaran SKI MI merupakan salah satu pelajaran Pendidikan Agama Islam (PAI) di MI yang berfokus pada kemampuan mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah dalam Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi, dan fenomena-fenomena sosial, budaya,

³³ The Liang Gie, *Cara Belajar yang Efisien Jilid 1*, (Yogyakarta: PUBIB, 2003), hlm. 59

politik, ekonomi, iptek dan sebagainya untuk mengembangkan kebudayaan Islam.³⁴ Mata pelajaran SKI juga menelaah tentang asal-usul, perkembangan, peranan kebudayaan atau peradaban Islam dan para tokoh berpresasi Islam dalam sejarah Islam di masa lampau, mulai sejarah masyarakat Arab pra-Islam, sejarah kelahiran sampai kerasulan Nabi Muhammad SAW., serta sejarah masa al-*Khulafa al-Rasyiddin*.

Secara substansial mata pelajaran SKI memberikan kontribusi dalam memberikan motivasi kepada siswa untuk mengenal, memahami, menghayati Sejarah Kebudayaan Islam yang mengandung nilai-nilai kearifan dan dapat digunakan untuk melatih kecerdasan, membentuk sikap, watak, dan kepribadian siswa.

b. Tujuan Pembelajaran SKI

Mata pelajaran SKI ditetapkan untuk dijadikan sebagai bahan ajar di MI yang bertujuan membimbing agar siswa memiliki kemampuan-kemampuan sebagai berikut:

- 1) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya mempelajari landasan ajaran, nilai-nilai, norma Islam yang dibangun oleh Rasulullah SAW. dalam rangka mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.

³⁴ Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hlm. 41

- 2) Membangun kesadaran siswa tentang pentingnya waktu dan tempat yang merupakan proses dari masa lampau, masa kini dan masa yang akan datang.
- 3) Melatih daya kritis siswa untuk memahami fakta sejarah secara benar dengan didasarkan pada pendekatan ilmiah.
- 4) Menumbuhkan apresiasi dan kesadaran siswa terhadap peninggalan sejarah Islam sebagai bukti peradaban umat Islam di masa lampau.
- 5) Mengembangkan kemampuan siswa dalam mengambil *ibrah* dari peristiwa-peristiwa bersejarah Islam, meneladani tokoh-tokoh berprestasi dan mengaitkannya dengan fenomena sosial, budaya, politik, ekonomi, iptek, dan lainnya untuk mengembangkan kebudayaan dan peradaban Islam.³⁵

c. Pelanggaran Perjanjian Hudaibiah

Fokus materi yang digunakan dalam penelitian ini adalah materi Pelanggaran Perjanjian Hudaibiah berikut:

- 1) Perjanjian Hudaibiah adalah perjanjian damai antara Rasulullah SAW. dengan kaum kafir Makkah yang diwakili oleh Suhail bin Amr.

³⁵ Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014 tentang Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab, hlm. 43-44

- 2) Rasulullah SAW. menjaga perjanjian Hudaibiah dengan penuh Amanah, akan tetapi setelah dua tahun kafir Quraisy melanggar perjanjian itu dengan membantu kabilah Bani Bakar menyerang kabilah Bani Khuza'ah yang sudah masuk Islam.
- 3) Peristiwa penyerangan terjadi pada tahun 8 hijriah. Saat itu Bani Khuza'ah sedang berada di pangkalan air milik mereka sendiri yang bernama al-watir. Pihak kafir Quraisy yang membantu Bani Bakar dalam penyerangan diantaranya adalah Ikrima bin Abu Jahal dan beberapa pemimpin Quraisy. Bani Khuza'ah kemudian mengadakan kepada Rasulullah SAW.
- 4) Rasulullah SAW. mengingatkan kaum kafir Quraisy, namun kafir Quraisy menyatakan perjanjian Hudaibiah batal. Dengan demikian Rasulullah SAW. dan kaum Muslimin dapat masuk ke kota Makkah dengan penuh kekuatan.
- 5) Kaum kafir Quraisy Makkah tidak konsisten dengan perjanjian yang telah mereka sepakati. Mereka lebih memilih membela sekutu mereka Bani Bakar, dibandingkan menepati janjinya terhadap umat Islam. Karena telah melanggar janji, mereka akan

mendapatkan kerugian besar atas tindakannya sendiri.³⁶

B. Kajian Pustaka

Kajian pustaka merupakan uraian singkat tentang hasil-hasil penelitian yang telah dilakukan sebelumnya tentang masalah yang sejenis, sehingga diketahui secara jelas posisi dan kontribusi peneliti. Kajian pustaka ini berfungsi sebagai dasar outentik tentang keaslian penelitian. Ada beberapa penelitian yang cukup relevan untuk dijadikan pendukung adalah sebagai berikut:

1. Skripsi Durrotun Nasikhah yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Materi Puasa Ramadhan Kelas III MI Nasrul Fajar Meteseh Kota Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018” menyatakan bahwa media komik memiliki pengaruh signifikan terhadap minat belajar siswa. Terbukti dari besarnya $r_{hitung} = 0,54$ dan r_{tabel} dengan signifikansi 0,367, dan hasil product moment dilanjutkan dengan analisis lanjutan yakni analisis varians regresi sederhana, hasil dari F_{hitung} adalah 11,306. Dan nilai F_{tabel} 5% signifikansi yakni 4,21 karena jumlah sampel 29 dan nilai variabel 1.³⁷ Perbedaan penelitian sebelumnya dengan

³⁶ Muammar, *Sejarah Kebudayaan Islam MI Kelas V*, Jakarta: Kementerian Agama RI, 2020, hlm. 44-52

³⁷ Durrotun Nasikhah, *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas III MI Nasrul Fajar Meteseh Kota Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*, Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang, 2019, hlm. 86

penelitian yang peneliti lakukan terletak pada penyajian media komik, penelitian sebelumnya menggunakan komik cetak sedangkan penelitian ini komik disajikan secara digital. Pada penelitian sebelumnya media komik digunakan untuk menstimulus minat belajar siswa, sedangkan pada penelitian ini minat baca siswa. Perbedaan lain terletak pada fokus mata pelajaran dan objek penelitian. Pada penelitian ini mengambil mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam dan dilakukan pada siswa kelas V MIN 2 Pati.

2. Jurnal Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, dan Lina Novita yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial bagi Siswa kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. Media yang dikembangkan layak untuk digunakan berdasarkan validasi dari ahli materi, ahli media, uji coba guru serta tanggapan siswa. Nilai rata-rata validasi ahli materi sebesar 3,79 dengan kategori baik. Nilai rata-rata validasi ahli media sebesar 4,12 dengan kategori baik. Berdasarkan hasil tersebut media pembelajaran layak untuk diuji cobakan. Tahap uji coba guru dan siswa mendapatkan hasil rata-rata validasi sebesar 3,87 kategori baik. Berdasarkan hasil penelitian tersebut, terdapat kenaikan minat belajar setelah digunakan media komik digital

dan media layak digunakan.³⁸ Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini adalah mata pelajaran yang diteliti, dalam penelitian ini menggunakan mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam, maka komik digital yang digunakan berisi tentang materi Sejarah Kebudayaan Islam. Perbedaannya lainnya yaitu penelitian sebelumnya menjadikan komik digital untuk menstimulus minat dan hasil belajar, sedangkan dalam penelitian ini komik digital untuk menstimulus minat baca siswa pada siswa kelas V MIN 2 Pati.

3. Jurnal Ira Wulandari Suparman, Marlina Eliyanti, Eli Hermawati yang berjudul “Pengaruh Penyajian Materi Dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar” dari hasil analisis data angket menunjukkan bahwa pengaruh penyajian materi dalam bentuk media komik terhadap minat baca siswa pada mata pelajaran IPS materi kerjasama di kelas III SDN Kertaungaran adalah berpengaruh positif terhadap minat baca dan dapat meningkatkan hasil belajar siswa. Dibuktikan juga dengan rata-rata nilai pada kelas kontrol 64,1 sedangkan kelas eksperimen 75,35 data tersebut menunjukkan hasil uji t sebesar 3,93 dimana $t_{hitung} > t_{tabel}$ yaitu $3,93 > 2,001$, sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan komik dan kelas

³⁸ Elly Sukmanasa dkk, *Pengembangan Media Komik Digital pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*, Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar 3 (2): 171-185, 2017, hlm. 182

yang tidak menggunakan media komik.³⁹ Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penggunaan media komik digital, sedangkan sebelumnya komik cetak. Penelitian sebelumnya menggunakan jenis penelitian eksperimen, sedangkan penelitian ini menggunakan jenis penelitian *field research*. Objek penelitian difokuskan pada siswa kelas V MI, sedangkan penelitian sebelumnya difokuskan pada siswa kelas III SD.

4. Jurnal Eni Fariyatul Fahyuni dan Imam Fauji yang berjudul “Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar”. Berdasarkan uji kelayakan produk komik Akidah Akhlak pada siswa kelas V SD Muhammadiyah I Sidoarjo, didapatkan skor rerata sebesar 93% yang berada di rentang skor sangat menarik/layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dan rerata sebesar 84% berada pada rentang skor melampaui di atas nilai KKM.⁴⁰ Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini teletak pada fokus pelajaran, penelitian sebelumnya membidik materi Akidah Akhlak sedangkan penelitian ini membidik materi Sejarah Kebudayaan

³⁹ Ira Wulandari Suparman dkk, *Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar*, Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan, 7 (1): 57-64, Mei 2020, hlm. 62

⁴⁰ Eni Fahyuni, dan Imam Fauji, *Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*, Halaqa: Islamic Education Journal, 1 (1): 17-26, hlm. 25

Islam. Metode penelitian yang digunakan penelitian sebelumnya *R&D* sedangkan penelitian ini menggunakan *field research*. Tempat penelitian sebelumnya dilaksanakan di SD Muhammadiyah 1 Sidoarjo sedangkan penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Pati.

5. Jurnal Maulana Arafat Lubis dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan” temuan hasil penelitian menunjukkan bahwa bahwa bahan ajar komik telah memenuhi skor rata-rata validator sebesar 95,5% dengan kategori sangat valid. Uji peningkatan skor minat baca PPKn siswa kelas V MIN Ramba Padang diperoleh rata-rata sebesar 23,24 dengan kategori tinggi.⁴¹ Perbedaan penelitian sebelumnya dengan penelitian ini terdapat pada bagian metode penelitian, penelitian sebelumnya menggunakan *R&D* dan penelitian ini menggunakan metode *field research*. Media komik yang digunakan di penelitian sebelumnya berbasis digital akan tetapi belum dikemas menjadi sebuah aplikasi sebagaimana penelitian ini.

C. Rumusan Hipotesis

Hipotesis penelitian adalah jawaban sementara terhadap rumusan masalah penelitian, dimana rumusan masalah penelitian

⁴¹ Maulana A. Lubis, *Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan*, Jurnal Tarbiyah: UIN Sumatera Utara, 25(2) 152-173, hlm. 158

telah dinyatakan dalam bentuk kalimat pertanyaan.⁴² Hipotesis dikatakan sementara karena merupakan jawaban yang sifatnya praduga didasarkan pada teori setelah melalui tahap pengumpulan data. Hipotesis dapat disebut sebagai jawaban teoritis dari rumusan masalah, belum disebut jawaban yang sesuai dengan keadaan lapangan yang sebenarnya.

Adapun hipotesis yang peneliti ajukan dalam penelitian ini adalah “penggunaan media Komik Digital berpengaruh terhadap minat baca siswa mata pelajaran SKI kelas V MIN 2 Pati”

⁴² Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, R & D)*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm. 96

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam 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. Sedangkan pendekatan yang digunakan adalah pendekatan kuantitatif. Tujuan dari penelitian ini yaitu peneliti ingin memaparkan secara objektif mengenai “Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital terhadap Minat Baca Siswa Kelas V MIN 2 Pati”.

Menurut tingkat penjelasan maka penelitian ini termasuk penelitian korelasi, yaitu penelitian yang melibatkan tindakan pengumpulan data guna menentukan apakah ada hubungan antara dua variabel atau lebih.¹ Sedangkan dalam perhitungan datanya menggunakan teknik analisis regresi linier sederhana.

B. Tempat dan Waktu

1. Tempat Penelitian

Tempat penelitian ini adalah: MIN 2 PATI yang terletak di Jl. Tayu-Puncel, km. 8, Desa Alasdowo, kecamatan Dukuhseti, kabupaten Pati, Jawa Tengah.

¹ Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakarya*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2011), hlm. 166

2. Waktu Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 23 November – 11 Desember 2021.

C. Populasi dan Sampel

1. Populasi

Populasi merupakan keseluruhan subyek penelitian.² Populasi merupakan wilayah generalisasi yang terdiri dari obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.³ Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V MIN 2 Pati tahun ajaran 2020/2021 yang terdiri dari 2 kelas yaitu kelas V-A sebanyak 26 siswa, kelas V-B sebanyak 27 siswa. Sehingga jumlah populasi dalam penelitian ini adalah 53 siswa.

2. Sampel

Sampel merupakan sejumlah individu yang diambil dari populasi atau dapat pula dikatakan sebagai objek yang sesungguhnya dari suatu penelitian.⁴ Sampel juga diartikan sebagai bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Penelitian ini termasuk penelitian populasi, karena

² Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2013), hlm. 173

³ Burhan Bungin, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua* (Kencana, 2005), hlm. 141

⁴ Rachmat Trijono, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*, (Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015), hlm. 31

seluruh anggota populasi dijadikan sebagai sampel. Kelas V-A sejumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen dan kelas V-B sejumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol.

D. Variabel dan Indikator Penelitian

Variabel penelitian merupakan suatu atribut atau sifat atau nilai dari orang, obyek atau kegiatan yang mempunyai variasi tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.⁵ Variabel adalah subjek penelitian atau apa yang menjadi perhatian suatu penelitian.⁶ Peneliti menggunakan dua variabel dalam melakukan penelitian ini yaitu Variabel Independen (x) dan Variabel Dependen (y)

1. Variabel Independen (x)

Variabel Independen (x) merupakan variabel yang mempengaruhi atau yang menjadi penyebab variabel dependen. Variabel Independen (x) dalam penelitian ini adalah penggunaan komik digital dalam pembelajaran SKI dengan langkah-langkah penggunaan sebagai berikut:

- a. Siswa menyiapkan ponsel yang telah terinstal komik digital.
- b. Siswa mengamati gambar ilustrasi dalam komik digital.
- c. Siswa membaca komik digital bergantian dengan teman.

⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan ...*, hlm. 61

⁶ Burhan Nurgiyantoro dkk, *Statistik Terapan*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013), hlm. 142.

- d. Siswa aktif bertanya jawab seputar materi “pelanggaran perjanjian hudaibiah” dalam komik digital.
- e. Siswa melakukan eksplorasi dengan membuka menu “ayo mengeksplorasi!” pada komik digital.
- f. Siswa bermain kuis yang terdapat dalam komik digital.
- g. Siswa mampu menjelaskan pesan dari isi komik digital.

2. Variabel Dependen (y)

Variabel Dependen (y) merupakan variabel yang dipengaruhi atau terjadi akibat karena adanya variabel independen (x). Variabel Dependen (y) dalam penelitian ini adalah minat baca siswa dengan indikator sebagai berikut:

- a. Rasa senang pada kegiatan membaca
- b. Ketertarikan siswa pada media baca
- c. Keterlibatan dalam kegiatan membaca
- d. Kesadaran akan manfaat membaca
- e. Kemauan dan kemampuan membaca

E. Teknik Pengumpulan Data

1. Metode Angket

Menurut Suharsimi Arikunto, metode angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden dalam arti laporan kepribadiannya, atau hal-hal yang ia ketahui.⁷ Angket

⁷ Suharsimi Arikunto, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*, ..., hlm. 268

merupakan metode yang menggunakan sejumlah pertanyaan tertulis yang harus diisi oleh responden.

Isi angket disusun dari laporan tentang diri sendiri (*self report*) oleh siswa, ataupun pengetahuan, keyakinan, maupun sikap pribadi siswa. Instrumen angket digunakan khususnya pada penilaian diri (*self assessment*), dan penilaian teman sejawat (*peer assessment*) untuk menilai sikap siswa. Selain itu angket juga dapat digunakan sebagai instrumen penilaian minat dan motivasi siswa.⁸

Metode angket dalam penelitian ini digunakan untuk memperoleh informasi mengenai minat baca siswa dan respons siswa terhadap media komik digital. Angket yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket tertutup. Angket tertutup atau disebut juga angket terstruktur adalah angket yang menyediakan kemungkinan jawaban dari pertanyaan yang diajukan. Responden diminta untuk memilih salah satu jawaban yang sesuai dengan keadaan dirinya.⁹ Dalam penelitian metode angket digunakan untuk memperoleh data penggunaan media komik digital dan minat baca siswa kelas VA MIN 2 Pati, dan memperoleh data penggunaan buku paket dan minat baca siswa kelas VB MIN 2 Pati tahun pelajaran 2020/2021.

⁸ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, R & D)* ..., hlm. 199

⁹ Adam Malik dan M. Minan Chusni, *Pengantar Statistik Pendidikan Teori dan Aplikasi*, (Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018), hlm. 75

2. Metode Dokumentasi

Metode dokumentasi merupakan metode yang digunakan untuk mencari data mengenai hal-hal atau variabel baik berupa catatan, transkrip, buku, surat kabar, majalah, prasasti, notulen, agenda, dan sebagainya.¹⁰ Pengumpulan data bisa menggunakan alat berupa kamera atau dengan cara fotokopi.

Metode ini digunakan untuk memperoleh data yang bersifat verbal, tertulis dan agenda dari MIN 2 Pati berupa profil sekolah, jumlah dan nama siswa, dan kegiatan pembelajaran kelas VB MIN 2 Pati.

F. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian kuantitatif difokuskan untuk menjawab rumusan masalah atau menguji hipotesis yang telah dirumuskan.¹¹ Pada bagian ini peneliti akan menganalisis data yang telah terkumpul menggunakan teknik angket menggunakan data statistik dengan langkah-langkah sebagai berikut:

1. Analisis Validitas Media Komik Digital

Media komik digital yang telah dirancang divalidasikan oleh tiga ahli (validator). Validator yang dilibatkan pada

¹⁰ Amri Darwis, *Metode Pendidikan Islam*, (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014), hlm. 57.

¹¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, R & D)*, hlm. 335

validasi media ini adalah satu dosen sebagai ahli materi, satu dosen sebagai ahli Bahasa, dan satu dosen sebagai ahli media

2. Analisis Uji Instrumen

a. Uji validitas

Uji validitas digunakan untuk mengetahui kelayakan butir-butir dalam suatu daftar (konstruk) pertanyaan dalam mendefinisikan suatu variabel. Daftar pertanyaan ini pada umumnya mendukung sebuah kelompok variabel tertentu. Untuk menghitung validitas item soal digunakan rumus korelasi *product moment*:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - \sum X \cdot \sum Y}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2) \cdot (N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Keterangan:

r_{xy} = koefisien korelasi antara variabel X dan variabel Y, dua variabel yang dikorelasikan

N = jumlah sampel

X = nilai variabel X (Penggunaan Media Komik Digital)

Y = nilai variabel Y (Minat Baca)

$\sum X$ = jumlah keseluruhan nilai variabel X

$\sum Y$ = jumlah keseluruhan nilai variabel Y

$\sum XY$ = jumlah hasil perkalian antara variabel X dan Y

Kemudian hasil r_{xy} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga table *r product moment*. Harga r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikan 5% dan n sesuai

dengan jumlah siswa. Jika $r_x \geq r_{\text{tabel}}$, maka dapat dinyatakan soal tersebut valid.¹²

b. Uji reliabilitas

Reliabilitas adalah sebuah ukuran kesetabilan dan konsistensi responden dalam menjawab hal yang berkaitan dengan konstruk-konstruk pertanyaan yang merupakan dimensi suatu variabel dan disusun dalam bentuk kuisisioner. Uji reliabilitas dapat dilakukan secara bersamaan terhadap seluruh butir soal untuk lebih dari satu variabel. Untuk menguji reliabilitas item soal digunakan rumus korelasi *alfa Cronbach* sebagai berikut:

$$r_{11} = \frac{k}{(k-1)} \left\{ 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right\}$$

Keterangan:

r_{11} = Reliabilitas instrumen/ koefisien alfa

k = Banyaknya butir soal

$\sum \sigma_i^2$ = Jumlah varians butir

σ_t^2 = Varian total

Kemudian hasil r_{11} yang didapat dari perhitungan dibandingkan dengan harga table *r product moment*. Harga r_{tabel} dihitung dengan taraf signifikan 5% dan n sesuai

¹² Bhuono Agung Nugroho, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistika Penelitian dengan SPSS*, (Yogyakarta: Andi, 2005), hlm 67

dengan jumlah butir soal. Jika $r_{11} \geq r_{\text{tabel}}$, maka dapat dinyatakan bahwa butir soal tersebut reliabel.¹³

3. Analisis Angket

Data yang diperoleh dari angket yang disebarakan selama penelitian dimasukkan ke dalam tabel persiapan dan diberi skor bobot nilai pada setiap alternatif jawaban. Hal ini bertujuan untuk mengubah data kualitatif dari angket menjadi data kuantitatif.

Analisis angket dilakukan setelah mendapatkan data kelas eksperimen dan kelas kontrol. Bentuk skala yang digunakan untuk mengukur jawaban adalah skala Likert dengan 4 skala. Skor ditentukan secara bertingkat atas jawaban yang diberikan oleh responden. Dalam angket penelitian ini disediakan 4 alternatif jawaban yaitu sangat setuju, setuju, ragu, tidak setuju. Untuk jenjang tertinggi diberi nilai 4 dan jenjang terendah diberi nilai 1.¹⁴

- a. Untuk alternatif jawaban sangat setuju diberi skor 4
- b. Untuk alternatif jawaban setuju diberi skor 3
- c. Untuk alternatif jawaban ragu diberi skor 2
- d. Untuk jawaban tidak setuju diberi skor 1

¹³ Bhuono Agung Nugroho, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistika Penelitian dengan SPSS*, hlm 72

¹⁴ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 117

4. Analisis Uji Prasyarat

Uji prasyarat yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji normalitas, bertujuan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *liliefors* yang memiliki kelebihan perhitungan sederhana dan cukup kuat.¹⁵

Adapun prosedur uji normalitas data dengan uji *liliefors* sebagai berikut:

- 1) Merumuskan hipotesis
 H_0 : data berdistribusi normal
 H_a : data berdistribusi tidak normal
- 2) Mengurutkan data sampel dari yang terkecil sampai data yang terbesar
- 3) Menentukan rata-rata dan standar deviasi

Rumus rata-rata:

$$X = \frac{\sum fx}{n}$$

Rumus standar deviasi:

$$SD = \sqrt{\frac{\sum fx^2}{n} - \left(\frac{\sum fx}{n}\right)^2}$$

- 4) Menentukan nilai z dari tiap data dengan rumus:

$$Z = \frac{x - \bar{X}}{SD}$$

¹⁵ Sugiyono, *Statistika untuk Penelitian*, (Bandung: Alfabeta, 2016), hlm. 140

- 5) Menentukan besar peluang untuk masing-masing nilai z berdasarkan nilai z dan diberi nama F(z)
- 6) Menghitung frekuensi kumulatif relatif dari masing-masing nilai z dan diberi nama S(z)
- 7) Menghitung selisih F(Zi)-S(Zi)
- 8) Kriteria pengujian
 - H₀ diterima : jika L_{hitung} < L_{tabel}
 - H_a ditolak : jika L_{hitung} ≥ L_{tabel}

5. Analisis Uji Hipotesis

Uji hipotesis penelitian digunakan untuk menjawab hipotesis penelitian. Uji t-test digunakan untuk menguji perbedaan dua rata-rata, bertujuan untuk mengetahui apakah nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata berbeda. Perumusan untuk uji hipotesis adalah:

H_a : $\mu_1 > \mu_2$ (terdapat kesamaan rata-rata minat baca)

H₀ : $\mu_1 \leq \mu_2$ (tidak terdapat kesamaan rata-rata minat baca)

Keterangan:

μ_1 : rata-rata kelas eksperimen

μ_2 : rata-rata kelas kontrol

Untuk menguji persamaan rata-rata menggunakan rumus statistik uji t-test sebagai berikut:

$$t\text{-test} = \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left(\frac{S_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{S_2^2}{n_2}\right)}}$$

Keterangan:

\bar{X}_1 = skor rata-rata kelompok eksperimen

\bar{X}_2 = skor rata kelompok kontrol

s_1^2 = varians kelompok eksperimen

s_2^2 = varians kelompok kontrol

n_1 = jumlah sampel kelompok eksperimen

n_2 = jumlah sampel kelompok kontrol

Kriteria hasil uji perbedaan dua rata-rata yaitu H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Derajat kebebasan untuk daftar distribusi t yaitu $n_1 + n_2 - 2$.¹⁶

¹⁶ Budi Susetyo, *Statistik untuk Analisis Data Penelitian dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan MS Office Exel*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2010), hlm. 205

BAB IV

DESKRIPSI DAN ANALISIS DATA

A. Deskripsi Data

Penelitian ini dilaksanakan di MIN 2 Pati tahun pelajaran 2021/2022. Pengambilan data penelitian dilaksanakan pada tanggal 23 November 2021 sampai 11 Desember 2021. Pengambilan data pada penelitian ini melalui 2 metode, yaitu metode angket dan metode dokumentasi. Metode wawancara digunakan untuk mengetahui gambaran pembelajaran dan media yang digunakan guru selama pembelajaran SKI. Metode angket digunakan untuk memperoleh data tentang penggunaan media komik digital dan minat baca siswa. Metode dokumentasi digunakan untuk memperoleh data siswa dan sekolah.

Populasi penelitian ini adalah seluruh siswa kelas V dengan jumlah keseluruhan 53 siswa, terdiri dari dua kelas yaitu kelas V A sejumlah 26 siswa dan kelas V B sejumlah 27 siswa. Penentuan kelas kontrol dan kelas eksperimen dilakukan secara random dengan cara undian, mendapatkan hasil kelas V B sebagai kelas kontrol dan kelas V A sebagai kelas eksperimen. Kelas kontrol diberi perlakuan tanpa menggunakan media komik digital, kelas eksperimen diberikan perlakuan menggunakan media komik digital.

Sebelum penelitian berlangsung, peneliti terlebih dahulu menyiapkan instrumen-instrumen yang akan diujikan kepada siswa. Instrumen yang disiapkan yaitu Rencana Pelaksanaan

Pembelajaran (RPP) untuk kelas kontrol dan kelas eksperimen, media komik digital, dan instrument angket. Instrumen angket yang digunakan untuk mengumpulkan data mengenai penggunaan media komik terhadap minat baca siswa kelas V A yaitu menggunakan angket tipe pernyataan. Instrumen angket tersebut terlebih dahulu diuji coba pada siswa kelas VI MIN 2 Pati yang sudah mendapatkan materi pelanggaran perjanjian Hudaibiah.

Hasil uji coba angket tersebut diuji validitas dan reliabilitas, sehingga benar-benar diperoleh instrumen yang dapat digunakan untuk mengukur penggunaan media komik digital dan minat baca siswa. Angket penggunaan media komik digital sebanyak 15 item soal dan angket minat baca siswa sebanyak 15 item soal, masing-masing angket terdiri dari 9 soal positif dan 6 soal negatif.

Setiap satu soal dari 15 soal yang diujikan terdapat 4 buah jawaban dengan ketentuan sebagai berikut: (1) Pernyataan positif dengan jawaban tidak setuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju masing-masing memperoleh skor 1, 2, 3, dan 4. (2) Pernyataan negatif dengan dengan jawaban tidak setuju, kurang setuju, setuju, dan sangat setuju masing-masing memperoleh skor 4, 3, 2, dan 1.

1. Data uji coba angket respon siswa terhadap media (X)

Hasil uji coba instrumen sebanyak 15 item pernyataan, 13 item valid dan reliabel serta 2 pernyataan tidak valid. 15 item soal terdiri dari 5 indikator sebagai berikut:

- a. Memiliki tampilan menarik, indikator pertama terdapat item soal positif dan negatif. Item soal positif ada pada nomor 1 dan 3. Item soal negatif ada pada nomor 2. Semua item soal valid.
- b. Cerita yang disajikan sesuai materi, terdapat item soal positif pada nomor 7 dan 11, item soal negatif pada nomor 8. Soal tidak valid ada pada nomor 11.
- c. Memudahkan siswa dalam memahami materi, terdapat item soal positif pada nomor 4 dan 14, item soal negatif pada soal nomor 5 dan 15. Item soal tidak valid ada pada nomor 5.
- d. Dapat diakses oleh semua siswa, terdapat item soal positif pada nomor 6 dan item soal negatif pada nomor 10. Semua soal valid.
- e. Menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran, terdapat item soal positif pada nomor 9 dan 12, item soal negatif pada nomor 13. Semua soal valid.

2. Data uji coba angket minat baca siswa (Y)

Hasil uji coba instrumen sebanyak 15 item pernyataan, 13 item valid dan reliabel serta 2 pernyataan tidak valid. 15 item soal terdiri dari 5 indikator sebagai berikut:

- a. Rasa senang pada kegiatan membaca, terdapat item soal positif pada nomor 4 dan 8, item soal negatif pada nomor 6. Semua soal valid.

- b. Ketertarikan pada media baca, terdapat item soal positif pada nomor 1 dan item soal negatif pada nomor 2. Semua soal valid.
- c. Keterlibatan dalam kegiatan membaca, terdapat item soal positif pada nomor 5 dan 7, item soal negatif pada nomor 9 dan 19. Item soal tidak valid ada pada nomor 10.
- d. Kesadaran akan manfaat membaca, terdapat item soal positif pada nomor 13 dan 15, item soal negatif pada soal nomor 14. Soal tidak valid ada pada nomor 15.
- e. Kemauan dan kemampuan membaca, terdapat item soal positif pada nomor 3 dan 12, item soal negatif pada soal nomor 11. Semua soal valid.

Hasil uji validitas dan reliabilitas memperoleh 13 item pernyataan valid dan reliabel pada masing-masing angket. Angket yang sudah melalui uji validitas dan reliabilitas diberikan kepada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengetahui kemampuan kedua kelas. Berdasarkan perhitungan yang telah dilakukan, diperoleh nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari pada kelas kontrol. Nilai rata-rata respon siswa terhadap media kelas kontrol 34,44, kelas eksperimen 44,54. Sedangkan nilai rata-rata minat baca kelas kontrol 34,59, kelas eksperimen 43,73.

B. Analisis Data

1. Analisis Validasi Media Komik Digital

Media komik digital yang sudah dirancang kemudian divalidasi oleh tim ahli. Validator yang dilibatkan pada validasi media ini adalah tiga dosen, satu dosen sebagai validator ahli materi, satu guru sebagai validator ahli Bahasa, dan satu guru sebagai validator ahli media. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 4.1

Tabel 4.1
Hasil Analisis Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Validator
A.	Isi	
1.	Materi pada media komik digital sesuai dengan kurikulum 2013	3
2.	Materi pada media komik digital sesuai dengan indikator pembelajaran/ tujuan pembelajaran	4
3.	Media komik digital memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran	3
4.	Media komik digital mampu memberikan motivasi siswa untuk membaca	3
5.	Media komik digital dapat digunakan sebagai sumber belajar	4

B.	Kebenaran Konsep	
1.	Kelengkapan materi sesuai tingkat perkembangan siswa	3
2.	Materi yang disajikan sesuai kebenaran keilmuan	3
3.	Konsep pada media komik digital dapat memberikan tambahan informasi kepada siswa	4
4.	Kedalaman materi sesuai dengan kematangan berpikir siswa	3
5.	Media komik digital dapat membantu merangsang kemampuan berpikir siswa	4
C.	Bahasa	
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia	3
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif	4
3.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan multitafsir	3
4.	Jelas dalam memberikan informasi	4
Jumlah		48
Rerata		3,4
Kriteria		Layak

Adapun kesimpulan yang diberikan validator ahli materi ibu Titik Rahmawati, M. Ag adalah layak digunakan dengan catatan: gambar ilustrasi seragam siswa kelas V baiknya dimasukkan agar tidak nampak terlalu dewasa.

Hasil validasi oleh ahli Bahasa dapat dilihat pada tabel 4.2

Tabel 4.2 Hasil Analisis Validasi Ahli Bahasa

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Validator
A.	Kejelasan Kalimat dan Tingkat Keterbacaan	
1.	Penulisan judul media komik	4
2.	Penggunaan jenis dan ukuran font/teks	3
3.	Kemudahan memahami alur cerita media komik	3
4.	Keruntutan dan keterpaduan antar dialog	4
5.	Keefektifan Kalimat	4
B.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa	
1.	Penggunaan kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan siswa	4
3.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan multitafsir	4
2.	Penggunaan alur cerita sesuai dengan kejadian sehari-hari siswa	4
C.	Dialogis dan Interaktif	
1.	Cerita yang disajikan memotivasi siswa untuk gemar membaca	4
2.	Pemilihan bahasa dapat mendorong siswa untuk berfikir	4

D.	Penggunaan Istilah dan Simbol	
1.	Ketepatan ejaan	3
2.	Konsistensi penggunaan istilah	4
3.	Penggunaan efek suara	4
Jumlah		49
Rerata		3,8
Kriteria		Sangat Layak

Adapun kesimpulan yang diberikan validator ahli Bahasa ibu Ratna Muthia, S. Pd, M.A adalah media komik digital layak digunakan dengan revisi. Saran yang beliau berikan yaitu:

- a. Di dalam komik dimasukkan ilustrasi tentang Perjanjian Hudaibiah. Jadi, tidak hanya diceritakan oleh Mahira.
- b. Penulisan huruf m nonkapital mohon disesuaikan dengan kaidah.

Hasil validasi oleh ahli media dapat dilihat pada tabel 4.3

Tabel 4.3 Hasil Analisis Validasi Ahli Media

No.	Aspek yang Dinilai	Nilai Validator
A.	Kejelasan Kalimat dan Tingkat Keterbacaan	
1.	Kalimat mudah dipahami siswa	3
2.	Penggunaan bahasa sesuai tingkat berfikir siswa	3

3.	Ketepatan dialog/teks dengan materi	3
B.	Tampilan Fisik dan Kelengkapan Media	
1.	Sajian media komik	3
2.	Desain media secara keseluruhan	3
3.	Tipe huruf terlihat jelas dan terbaca	3
4.	Kesesuaian warna tampilan dan background	4
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan media	4
6.	Keberfungsian tombol	4
7.	Kesesuaian evaluasi dengan materi	4
C.	Keterlaksanaan	
1.	Cerita yang disajikan dalam media komik sesuai dengan materi	4
2.	Informasi sesuai dengan perkembangan zaman	3
3.	Media komik digital mampu memotivasi siswa untuk gemar membaca	3
4.	Media komik digital dapat mendukung siswa untuk memperkaya informasi	4
Jumlah		48
Rerata		3,4
Kriteria		Layak

Adapun kesimpulan yang diberikan oleh validator ahli media bapak Hamdan Husein Batubara, M. Pd. I adalah layak digunakan dengan beberapa perbaikan:

- a. Saran pada halaman sampul: gambar sampul diganti dengan gambar yang ukurnya layar penuh dan logo Website 2 Apk sebaiknya disembunyikan.
- b. Saran pada halaman *home*:
 - 1) selain nama aplikasi, judul materi sebaiknya dicantumkan di halaman awal, dan bisa ditambahkan tahun produksinya.
 - 2) Judul materi komik baiknya lebih ditonjolkan dari pada nama komik digital SKI nya.
- c. Saran pada halaman menu: urutan halaman komik sebaiknya disesuaikan dengan isi halaman menu.
- d. Saran pada halaman komik:
 - 1) *Background* narator yang berwarna merah sebaiknya diganti ke warna putih.
 - 2) *Background* kelas diganti menjadi gambaran peristiwa yang diceritakan.
 - 3) Panel komik sebaiknya memenuhi layar kosong pada bagian atas *handphone*.
 - 4) Tulisan di dalam balon dialog perlu diperbesar.

2. Analisis Uji Coba Instrumen

a. Uji Validitas

Uji validitas dilakukan dengan cara menyebarkan data instrumen kepada 21 siswa kelas VI-C. Uji validitas ini digunakan untuk mengetahui valid dan tidaknya butir-butir instrumen. Butir-butir instrumen yang tidak valid

dibuang. Sedangkan instrumen yang valid akan digunakan untuk memperoleh data hasil analisis perhitungan validitas butir-butir soal instrumen r_{xy} dikonsultasikan dengan harga kritik r *Product Moment*. Taraf signifikan 5%. Dengan $N = 21$ diperoleh $r_{tabel} = 0,433$. Apabila harga $r_{xy} > r_{tabel}$ maka butir instrumen dinyatakan valid. Sedangkan jika harga $r_{xy} < r_{tabel}$ maka butir instrumen dinyatakan tidak valid.

Diperoleh data validitas penggunaan media komik digital dan minat baca siswa sebagai berikut:

Tabel 4.4

Tabel Validitas Butir Penggunaan Media Komik Digital

Butir soal	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,796	0,433	Valid
2	0,591	0,433	Valid
3	0,579	0,433	Valid
4	0,507	0,433	Valid
5	0,380	0,433	Tidak Valid
6	0,464	0,433	Valid
7	0,636	0,433	Valid
8	0,503	0,433	Valid
9	0,656	0,433	Valid
10	0,574	0,433	Valid
11	0,154	0,433	Tidak Valid
12	0,628	0,433	Valid

13	0,440	0,433	Valid
14	0,560	0,433	Valid
15	0,582	0,433	Valid

Tabel 4.5

Tabel Validitas Butir Skala Minat Baca Siswa

Butir soal	r_{xy}	r_{tabel}	Kriteria
1	0,673	0,433	Valid
2	0,493	0,433	Valid
3	0,537	0,433	Valid
4	0,719	0,433	Valid
5	0,790	0,433	Valid
6	0,563	0,433	Valid
7	0,608	0,433	Valid
8	0,501	0,433	Valid
9	0,508	0,433	Valid
10	0,385	0,433	Tidak Valid
11	0,518	0,433	Valid
12	0,779	0,433	Valid
13	0,729	0,433	Valid
14	0,628	0,433	Valid
15	0,122	0,433	Tidak Valid

b. Uji Reliabilitas

Uji reliabilitas digunakan untuk mengetahui tingkat konsistensi jawaban dari instrumen. Dalam menentukan apakah instrumen memiliki daya keajegan mengukur atau reliabilitas tinggi atau belum, peneliti menggunakan uji statistic *Cronbach Alpha*. Jawaban dikatakan reliabel apabila $r_{11} > t_{\text{tabel}} 0,433$ dengan taraf signifikan 5%

Tabel 4.6
Reliabilitas Instrumen

Variabel	Cronbach Alpha	N of items	Keterangan
Penggunaan media komik	0,796	15	Reliabel
Minat baca siswa	0,833	15	Reliabel

3. Analisis Angket

Analisis angket dilakukan untuk mengolah data yang terkumpul melalui angket yang disebarkan kepada responden pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Pada tahap ini dilakukan penskoran angket dengan ketentuan jawaban yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4.7
Ketentuan Skor Jawaban

Jenis soal	Skor Jawaban			
	Tidak Setuju	Kurang Setuju	Setuju	Sangat Setuju
Ppositif	1	2	3	4
Negatif	4	3	2	1

Langkah yang dilakukan setelah menghitung skor masing-masing responden adalah mengukur tingkat ketercapaian tiap-tiap indikator variabel berdasarkan ketentuan yang disajikan dalam bentuk tabel berikut:

Tabel 4. 8
Ketentuan Tingkat Capaian Responden Variabel

No.	Kriteria	TCR %
1	Sangat Baik	90-100
2	Baik	80-89
3	Cukup Baik	70-79
4	Kurang Baik	55-69
5	Tidak Baik	1-54

a. Analisis Angket Respons Penggunaan Media (X)

Berikut hasil data tentang penggunaan media kelas V B dengan jumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol dan penggunaan media komik digital SKI kelas V A sejumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen yang disajikan dalam bentuk tabel berdasarkan angket yang telah disebar. Nilai tabel merupakan jumlah dari jawaban responden sesuai ketentuan jawaban yang telah ditetapkan sesuai tabel 4.7.

Tabel 4. 9

Hasil Angket Variabel (X) Kelas Kontrol
(Respons Penggunaan Media Pembelajaran)

No. Resp	Jawaban Responden untuk Item Nomor													Jml.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	2	3	1	3	3	4	3	2	2	2	2	1	3	31
2	3	1	2	4	2	4	4	3	4	2	2	2	4	37
3	1	2	1	2	3	1	3	1	4	2	1	2	2	25
4	3	3	3	3	2	3	4	3	3	3	2	3	4	39
5	3	3	2	3	3	4	4	2	4	2	4	4	3	41
6	2	2	3	3	2	3	3	3	3	3	2	2	4	35
7	3	1	2	3	2	4	3	2	3	1	1	1	2	28
8	3	3	3	2	3	3	4	2	3	3	1	3	1	34
9	2	3	3	3	2	3	3	2	4	1	4	3	2	35
10	3	2	2	2	2	4	4	3	1	2	4	2	4	35
11	3	3	4	3	4	2	3	4	3	3	3	3	4	42
12	2	2	3	2	3	3	3	3	4	3	2	3	3	36

13	3	2	2	3	2	3	1	3	3	1	3	4	4	34
14	1	2	2	1	3	3	3	2	3	2	1	2	3	28
15	2	2	1	3	2	4	1	1	4	2	1	3	2	28
16	3	2	2	3	2	1	4	3	3	2	1	2	3	31
17	1	1	2	4	2	4	3	2	2	2	2	1	2	28
18	3	2	3	2	2	1	3	3	3	1	3	2	4	32
19	4	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	3	4	44
20	2	3	4	4	3	3	3	2	3	2	3	2	3	37
21	3	2	2	3	3	1	3	2	3	4	3	3	3	35
22	3	4	3	4	2	4	3	2	4	3	3	2	4	41
23	3	2	3	3	3	3	3	1	3	2	1	3	1	31
24	1	2	2	2	3	3	3	3	2	3	2	2	3	31
25	1	1	2	3	2	1	3	2	1	2	1	2	1	22
26	3	2	3	4	2	3	3	3	4	3	3	3	3	39
27	3	3	3	3	3	2	4	3	4	3	4	3	3	41
Nilai Terendah														22
Nilai Tertinggi														44
Rata-rata														34,44

Tabel 4.10
 Hasil Angket Variabel (X) Kelas Eksperimen
 (Respons Penggunaan Media Komik Digital)

No. Resp	Jawaban Responden untuk Item Soal Nomor													Jml.
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	3	4	3	46
2	3	4	3	4	3	4	4	3	3	3	4	4	3	45
3	3	4	4	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	47
4	3	4	3	4	2	3	4	3	4	3	4	3	4	44
5	3	4	4	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	45
6	3	3	4	3	3	3	3	3	3	4	4	3	4	43
7	3	3	1	2	3	3	4	4	4	3	3	4	3	40
8	4	3	3	3	4	3	4	3	4	3	4	2	3	43
9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
10	3	3	4	3	3	2	4	4	3	3	3	3	3	41
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
12	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	2	4	4	44
13	3	4	2	3	4	2	4	2	3	2	3	3	3	38
14	3	4	4	3	2	3	4	3	4	2	3	3	3	41
15	3	4	3	4	3	3	4	3	4	3	4	3	4	45
16	3	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	2	4	40
17	4	4	4	2	4	4	1	3	4	3	4	1	4	42
18	3	3	4	4	4	4	3	3	2	4	3	4	2	43
19	3	4	4	4	3	4	4	3	4	3	3	3	3	45

20	4	4	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	4	50
21	4	2	3	4	3	4	3	4	2	4	2	4	2	41
22	4	2	4	4	4	4	3	3	4	4	4	3	3	46
23	3	4	3	4	4	4	4	2	4	4	4	3	4	47
24	4	3	3	3	4	3	3	4	3	3	4	3	3	43
25	4	3	3	4	3	4	4	3	4	3	4	3	4	46
26	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
Nilai tertinggi														52
Nilai Terendah														38
Rata-rata														44,54

Tabel 4. 11

Rekap Nilai Angket Variabel (X)

No. Resp	Respon Penggunaan Media	
	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	31	46
2	37	45
3	25	47
4	39	44
5	41	45
6	35	43
7	28	40
8	34	43
9	35	52

10	35	41
11	42	52
12	36	44
13	34	38
14	28	41
15	28	45
16	31	40
17	28	42
18	32	43
19	44	45
20	37	50
21	35	41
22	41	46
23	31	47
24	31	43
25	22	46
26	39	52
27	41	
Jumlah	2081	
Nilai Terendah	22	
Nilai Tertinggi	52	

Berdasarkan pada tabel 4.11 di atas, langkah selanjutnya adalah menentukan kualifikasi dan interval nilai dengan cara:

1) Mencari range

$$R = H - L$$

$$= 52 - 22 = 30$$

2) Mencari banyaknya kelas

$$\begin{aligned}K &= 1 + 3,3 \log 53 \\ &= 1 + 3,3 \log 53 \\ &= 1 + 3,3 (1,72) \\ &= 1 + 5,69 \\ &= 6,59 \text{ dibulatkan menjadi } 7\end{aligned}$$

3) Menentukan interval kelas

$$\begin{aligned}i &= \frac{R}{K} \\ &= \frac{30}{7} \\ &= 4,28 \text{ dibulatkan menjadi } 4\end{aligned}$$

Jadi, interval kelasnya 4 dan banyak kelas 7

4) Menentukan ujung bawah

Ujung bawah kelas pertama adalah nilai minimum, yaitu 22

Keterangan:

R = Range

H = Nilai tertinggi

L = Nilai terendah

K = Banyaknya Kelas

i = interval kelas

N = Banyaknya sampel

Tabel 4. 12

Distribusi Frekuensi Penggunaan Media

interval	F	Xi	Fxi	(Xi-X)	(Xi-X) ²	F(Xi-X) ²
22-25	2	24	48	-15	225	450
26-29	4	28	112	-11	121	484
30-33	5	32	160	-7	49	245
34-37	9	36	324	-3	9	81
38-41	11	40	440	1	1	11
42-46	16	45	720	6	36	576
47-52	6	51	306	12	144	864
jumlah	53		2110		441	1847

5) Mencari mean dan simpangan baku

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\sum Fx}{N} \\
 &= \frac{2110}{53} \\
 &= 39,81
 \end{aligned}$$

Menghitung simpangan baku (s) dengan rumus:

$$\begin{aligned}
 s &= \sqrt{\frac{\sum F(Xi - X)^2}{n - 1}} \\
 &= \sqrt{\frac{1847}{53 - 1}} \\
 &= \sqrt{\frac{1847}{52}} \\
 &= \sqrt{35,52} \\
 &= 5,96
 \end{aligned}$$

6) Menentukan kualitas variabel

Mengubah skor mentah menjadi nilai huruf

$$\text{Mean} + 1,5 s = 39,81 + 1,5 \times 5,96 = 48,75$$

$$\text{Mean} + 0,5 s = 39,81 + 0,5 \times 5,96 = 42,79$$

$$\text{Mean} - 0,5 s = 39,81 - 0,5 \times 5,96 = 36,83$$

$$\text{Mean} - 1,5 s = 39,81 - 1,5 \times 5,96 = 30,87$$

Tabel 4.13

Kualitas Penggunaan Media

Interval	Kategori
$X > 48,75$	Istimewa
$42,79 - 48,75$	Baik Sekali
$36,83 - 42,79$	Baik
$30,87 - 36,83$	Cukup
$< 30,87$	Kurang

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran kelas V B sebagai kelas kontrol termasuk dalam kategori “Cukup” yaitu pada interval $30,87 - 36,83$ dengan nilai rata-rata $34,44$. Sedangkan penggunaan media komik digital SKI kelas V A MIN 2 Pati sebagai kelas eksperimen termasuk dalam kategori “Baik Sekali” yaitu pada interval $42,79 - 48,75$ dengan nilai rata-rata $44,54$.

Hasil distribusi jawaban responden pada masing-masing indikator penggunaan media pada siswa kelas

kontrol (V B) dan kelas eksperimen (V A) dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.14

Skor Respons Siswa Penggunaan Media Pembelajaran Kelas Kontrol

no	indikator	jumlah item		krite ria jawaban				jumlah	rata-rata	TCR%
		positif	negatif	SS	S	KS	TS			
1	Memiliki tampilan menarik	2	1	20	102	60	12	194	2.49	59.88
2	Cerita yang disajikan sesuai materi	1	1	64	87	4	7	162	3.12	75.00
3	Memudahkan siswa dalam memahami materi	2	1	64	108	44	7	223	2.86	68.83
4	Dapat diakses oleh semua siswa	1	1	44	72	34	2	152	2.92	70.37
5	Menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	2	1	24	90	60	15	189	2.42	58.33
Jumlah		13						920	2.76	66.48

Berdasarkan tabel 4. 14 di atas diketahui bahwa skor data penelitian mengenai penggunaan media pembelajaran kelas V B MIN 2 Pati, diperoleh skor rata-rata sebesar 2,76 dengan tingkat pencapaian skor sebesar 66,48%. Berdasarkan ketentuan tingkat capaian responden variabel pada tabel 4. 8, skor rata-rata dan skor tingkat pencapaian ini menunjukkan bahwa secara umum skor penggunaan media pembelajaran kelas kontrol “Kurang Baik”.

Jika dilihat dari skor untuk setiap indikator penggunaan media, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Indikator media pembelajaran memiliki tampilan menarik mempunyai skor rata-rata sebesar 2,49 dan tingkat capaian responden 59,88%, angka ini berada pada kategori “Kurang Baik”. Artinya media

- pembelajaran yang digunakan kurang menarik perhatian siswa.
- b. Indikator cerita yang disajikan sesuai materi mempunyai skor rata-rata 3,12 dan tingkat capaian responden 75%, angka ini berada pada kategori “Cukup Baik”. Artinya media pembelajaran memuat materi yang sesuai dengan kurikulum.
 - c. Indikator media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi mempunyai skor rata-rata 2,86 dengan tingkat capaian responden sebesar 68,83%, angka ini termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Artinya media pembelajaran yang digunakan kurang memudahkan siswa dalam memahami materi.
 - d. Indikator media dapat diakses oleh semua siswa mempunyai skor rata-rata 2,86 dengan tingkat capaian responden sebesar 70,37% angka ini termasuk dalam kategori “Cukup Baik”. Artinya media pembelajaran yang diunakan dapat diakses dengan cukup baik oleh siswa.
 - e. Indikator menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran mempunyai skor rata-rata 2,76 dengan tingkat capaian responden sebesar 66,48% angka ini termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Artinya media pembelajaran membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

Tabel 4.15
Skor Respons Siswa Penggunaan Media Komik Digital
Kelas Eksperimen

no	indikator	jumlah item		kriteria jawaban				jumlah	rata-rata	TCR%
		positif	negatif	SS	S	KS	TS			
1	Memiliki tampilan menarik	2	1	160	102	6	1	269	3.45	86.22
2	Cerita yang disajikan sesuai materi	1	1	136	45	4	1	186	3.58	89.42
3	Memudahkan siswa dalam memahami materi	2	1	152	66	12	1	231	2.96	74.04
4	Dapat diakses oleh semua siswa	1	1	112	57	10	0	179	3.44	86.06
5	Menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	2	1	140	111	12	0	263	3.37	84.29
Jumlah		13						1128	3.36	84.01

Berdasarkan tabel 4. 15 di atas diketahui bahwa skor data penelitian mengenai penggunaan media komik digital SKI kelas V A MIN 2 Pati, diperoleh skor rata-rata sebesar 3,36 dengan tingkat pencapaian skor sebesar 84,01%. Berdasarkan ketentuan tingkat capaian responden variabel pada tabel 4.8, skor rata-rata dan skor tingkat pencapaian ini menunjukkan bahwa secara umum skor penggunaan media komik digital SKI kelas eksperimen “Baik”.

Jika dilihat dari skor untuk setiap indikator penggunaan media, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Indikator media pembelajaran memiliki tampilan menarik mempunyai skor rata-rata sebesar 3,45 dan tingkat capaian responden 86,22%, angka ini berada pada kategori “Baik”. Artinya media komik digital menarik perhatian siswa.
- b. Indikator cerita yang disajikan sesuai materi mempunyai skor rata-rata 3,58 dan tingkat capaian responden 89,42%, angka ini berada pada kategori

- “Baik”. Artinya cerita dalam media komik digital sesuai dengan materi kurikulum 2013.
- c. Indikator media dapat memudahkan siswa dalam memahami materi mempunyai skor rata-rata 2,96 dengan tingkat capaian responden sebesar 74,04%, angka ini termasuk dalam kategori “Cukup Baik”. Artinya media komik digital memudahkan siswa dalam memahami materi.
 - d. Indikator media dapat diakses oleh semua siswa mempunyai skor rata-rata 3,44 dengan tingkat capaian responden sebesar 86,067% angka ini termasuk dalam kategori “Baik”. Artinya media komik digital dapat diakses dengan baik oleh siswa.
 - e. Indikator menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran mempunyai skor rata-rata 3,37 dengan tingkat capaian responden sebesar 84,29% angka ini termasuk dalam kategori “Baik”. Artinya media komik digital berhasil membuat siswa terlibat aktif dalam pembelajaran.

b. Analisis Angket Minat Baca Siswa (Y)

Berikut hasil data tentang minat baca siswa kelas V B dengan jumlah 27 siswa sebagai kelas kontrol dan minat baca siswa kelas V A dengan jumlah 26 siswa sebagai kelas eksperimen yang disajikan dalam bentuk tabel berdasarkan angket yang telah disebar. Nilai tabel

merupakan jumlah dari jawaban responden sesuai ketentuan jawaban yang telah ditetapkan sesuai tabel tabel 4.7.

Tabel 4.16
 Hasil Angket Variabel (Y) Kelas Kontrol
 (Minat Baca Siswa)

No. Res p	Jawaban Responden untuk Item Nomor													JUMLA H
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	2	1	4	2	2	2	2	3	2	2	1	4	3	30
2	2	2	4	2	2	2	3	1	3	2	2	4	3	32
3	2	2	3	3	2	3	3	3	4	2	3	2	2	34
4	3	3	3	2	2	2	2	2	4	2	3	2	2	32
5	3	2	4	3	2	1	3	2	3	3	4	3	4	37
6	2	2	3	2	3	2	2	3	3	2	4	1	4	33
7	3	3	4	3	2	3	3	2	4	3	3	3	2	38
8	3	3	4	3	3	2	3	3	2	3	3	4	3	39
9	2	2	3	3	3	2	3	2	4	2	2	3	4	35
10	2	3	3	2	4	4	4	1	4	3	4	4	3	41
11	3	3	3	2	3	2	3	3	3	4	3	3	2	37
12	4	4	3	3	3	3	3	2	4	4	3	3	4	43
13	3	2	4	2	3	3	3	3	3	3	2	3	3	37
14	2	2	3	2	3	3	3	2	4	3	4	4	3	38
15	1	1	2	3	2	2	3	1	1	2	3	3	3	27
16	2	1	3	3	3	2	3	2	3	1	2	3	4	32
17	1	1	2	1	2	2	2	2	1	2	3	3	1	23
18	3	2	3	3	2	2	4	2	3	3	4	3	3	37
19	3	3	4	3	3	3	3	3	4	4	4	4	4	45
20	4	3	3	2	2	3	2	2	4	3	3	3	3	37

21	3	1	2	1	1	1	2	2	4	4	1	4	3	29
22	4	4	3	3	3	3	4	4	4	1	4	3	3	43
23	4	3	3	3	2	3	3	2	3	4	3	3	3	39
24	2	1	3	1	2	1	2	2	2	3	3	3	1	26
25	1	1	2	1	3	2	2	1	3	2	2	2	1	23
26	3	3	3	3	2	3	3	3	4	3	3	3	4	40
27	3	4	3	2	3	2	2	1	4	3	3	3	4	37
Nilai Terendah														23
Nilai Tertinggi														45
Rata-rata														34,59

Tabel 4.17
 Skor Variabel (Y) Kelas Eksperimen
 (Minat Baca Siswa)

No. resp	Jawaban Responden untuk Item Nomor													JUMLAH
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	
1	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	3	3	3	46
2	3	4	3	4	3	3	3	4	4	3	4	4	3	45
3	4	4	4	3	2	4	4	3	4	2	3	3	4	44
4	3	3	2	4	3	3	2	1	4	1	2	3	4	35
5	4	3	4	3	3	4	3	3	4	4	3	3	3	44
6	3	3	3	3	3	4	3	3	2	2	3	4	3	39
7	2	3	3	3	1	2	3	2	3	2	3	2	2	31
8	4	3	2	3	2	2	3	3	2	3	3	3	3	36

9	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
10	3	3	4	4	3	3	3	4	3	4	3	3	3	3	43
11	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	52
12	3	3	4	4	4	3	4	4	4	3	3	4	3	3	46
13	2	3	3	2	2	3	2	3	3	3	2	3	3	3	34
14	3	3	3	4	3	3	3	4	2	4	2	3	4	4	41
15	3	4	3	3	4	3	3	4	3	4	3	3	4	4	44
16	3	3	3	3	3	2	4	3	3	2	2	3	3	3	37
17	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	48
18	4	3	2	4	3	3	3	4	4	3	4	3	3	3	43
19	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	4	4	4	4	50
20	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	50
21	4	4	1	4	3	3	4	3	4	4	2	3	3	3	42
22	4	4	4	4	3	4	4	3	4	3	4	4	4	4	49
23	4	3	4	3	3	2	3	2	4	4	3	4	4	4	43
24	3	4	4	4	3	4	3	4	3	4	3	3	4	4	46
25	4	4	4	3	3	4	3	3	4	4	3	4	4	4	47
26	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	4	4	4	4	50
Nilai Terendah														31	
Nilai Tertinggi														52	
Rata-rata														43,73	

Tabel 4. 18
Rekap Nilai Angket Variabel (Y)

No.	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	30	46
2	32	45
3	34	44
4	32	35
5	37	44
6	33	39
7	38	31
8	39	36
9	35	52
10	41	43
11	37	52
12	43	46
13	37	34
14	38	41
15	27	44
16	32	37
17	23	48
18	37	43
19	45	50
20	37	50
21	29	42
22	43	49
23	39	43
24	26	46
25	23	47

26	40	50
27	37	
Jumlah	2081	
Nilai Tertinggi	52	
Nilai Terendah	23	

Berdasarkan pada tabel 4.18 di atas, langkah selanjutnya adalah menentukan kualifikasi dan interval nilai dengan cara:

- 1) Mencari range

$$R = H - L$$

$$= 52 - 23$$

$$= 29$$

- 2) Mencari banyaknya kelas

$$K = 1 + 3,3 \log N$$

$$= 1 + 3,3 \log 53$$

$$= 1 + 3,3 (1,72)$$

$$= 1 + 5,69$$

$$= 6,59 \text{ dibulatkan menjadi } 7$$

- 3) Menentukan interval kelas

$$i = \frac{R}{K}$$

$$= \frac{29}{7}$$

$$= 4,14 \text{ dibulatkan menjadi } 4$$

Jadi, interval kelasnya 4 dan banyak kelas 7

- 4) Menentukan ujung bawah

Ujung bawah kelas pertama adalah nilai minimum, yaitu 23

Keterangan:

- R = Range
- H = Nilai tertinggi
- L = Nilai terendah
- K = Banyaknya Kelas
- i* = interval kelas
- N = Banyaknya sampel

Tabel 4. 19

Distribusi Frekuensi Minat Baca Siswa

interval	F	Xi	Fxi	(Xi-X)	(Xi-X) ²	F(Xi-X) ²
23-26	3	25	75	-15	225	675
27-30	3	29	87	-11	121	363
31-34	5	33	165	-7	49	245
35-38	10	37	370	-3	9	90
39-42	6	41	246	1	1	6
43-47	17	46	782	6	36	612
48-52	9	51	459	11	121	1089
jumlah	53		2184		562	3080

5) Mencari mean dan simpangan baku

$$\begin{aligned}
 M &= \frac{\sum Fx}{N} \\
 &= \frac{2184}{53} \\
 &= 41,21
 \end{aligned}$$

Menghitung simpangan baku (s) dengan rumus:

$$s = \sqrt{\frac{\sum F(Xi - X)^2}{n - 1}}$$

$$\begin{aligned}
&= \sqrt{\frac{3080}{53 - 1}} \\
&= \sqrt{\frac{3080}{52}} \\
&= \sqrt{59,23} \\
&= 7,70
\end{aligned}$$

- 6) Menentukan kualitas variabel
Mengubah skor mentah menjadi nilai huruf
- Mean + 1,5 s = 41,21 + 1,5 x 7,70 = 52,75
Mean + 0,5 s = 41,21 + 0,5 x 7,70 = 45,06
Mean - 0,5 s = 41,21 - 0,5 x 7,70 = 37,36
Mean - 1,5 s = 41,21 - 1,5 x 7,70 = 29,66

Tabel 4.20

Kualitas Minat Baca Siswa

Interval	Kategori
X > 52,75	Istimewa
45,06 – 52,75	Baik Sekali
37,36 – 45,06	Baik
29,66 – 37,36	Cukup
< 29,66	Kurang

Berdasarkan tabel di atas menunjukkan bahwa minat baca siswa kelas V B sebagai kelas kontrol termasuk dalam kategori “Cukup” yaitu pada interval 29,66– 37,36 dengan nilai rata-rata 34,59. Sedangkan minat baca kelas V A MIN 2 Pati sebagai kelas eksperimen termasuk dalam

kategori “Baik Sekali” yaitu pada interval 45,06 – 52,75 dengan nilai rata-rata 46,27.

Hasil distribusi jawaban responden pada masing-masing indikator minat baca siswa kelas kontrol (V B) dan kelas eksperimen (V A) dapat disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4.21
Skor Minat Baca Kelas Kontrol

no	indikator	jumlah item		kriteria jawaban				jumlah	rata-rata	TCR%
		positif	negatif	SS	S	KS	TS			
1	Rasa senang pada kegiatan membaca	2	1	8	93	72	12	185	2.37	57.10
2	Ketertarikan pada media baca	1	1	28	60	34	10	132	2.54	61.11
3	Keterlibatan dalam kegiatan membaca	2	1	68	108	50	3	229	2.94	70.68
4	Kesadaran akan manfaat membaca	1	1	60	84	14	4	162	3.12	75.00
5	Kemauan dan kemampuan membaca	2	1	76	120	36	4	236	3.03	72.84
	Jumlah		13					944	2.80	67.35

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui skor penelitian mengenai minat baca siswa kelas V B MIN 2 Pati sebagai kelas kontrol memperoleh skor rata-rata sebesar 2,80 dengan tingkat pencapaian skor sebesar 67,35%. Berdasarkan ketentuan tingkat capaian responden variabel pada tabel 4.8 skor rata-rata dan tingkat pencapaian menunjukkan bahwa skor minat baca kelas V B dalam kategori “Kurang Baik”.

Jika dilihat dari skor untuk setiap indikator minat baca siswa, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Indikator rasa senang pada kegiatan membaca mempunyai skor rata-rata sebesar 2,37 dan tingkat

ketercapaian sebesar 57,10% angka ini berada pada kategori “Kurang Baik”. Artinya siswa memiliki perasaan kurang senang pada kegiatan membaca.

- b. Indikator ketertarikan siswa pada media baca mempunyai skor rata-rata sebesar 2,54 dengan tingkat ketercapaian sebesar 61,11% angka ini termasuk dalam kategori “Kurang Baik”. Artinya siswa kurang tertarik pada media baca.
- c. Indikator keterlibatan dalam kegiatan membaca mempunyai skor rata-rata sebesar 2,94 dengan tingkat ketercapaian sebesar 70,68%, angka ini termasuk dalam kategori “Cukup Baik”. Artinya siswa terlibat dalam kegiatan membaca dengan cukup baik.
- d. Indikator kesadaran akan manfaat membaca mempunyai skor rata-rata sebesar 3,12 dengan tingkat ketercapaian sebesar 75%, angka ini termasuk dalam kategori “Cukup Baik”. Artinya kesadaran siswa akan manfaat membaca cukup baik.
- e. Indikator kemauan dan kemampuan membaca mempunyai skor rata-rata sebesar 3,03 dengan tingkat ketercapaian sebesar 72,84%, angka ini termasuk dalam kategori “Cukup Baik”. Artinya kemauan dan kemampuan membaca siswa cukup baik.

Tabel 4. 22
Skor Minat Baca Kelas Eksperimen

Hasil Angket Minat Baca Siswa Kelas Eksperimen										
no	indikator	jumlah item		kriteria jawaban				jumlah	rata-rata	TCR%
		positif	negatif	SS	S	KS	TS			
1	Rasa senang pada kegiatan membaca	2	1	156	93	14	1	264	3.38	84.62
2	Ketertarikan pada media baca	1	1	108	69	4	0	181	3.48	87.02
3	Keterlibatan dalam kegiatan membaca	2	1	136	105	16	1	258	3.31	82.69
4	Kesadaran akan manfaat membaca	1	1	96	78	4	0	178	3.42	85.58
5	Kemauan dan kemampuan membaca	2	1	152	78	24	2	256	3.28	82.05
	Jumlah		13					1137	3.38	84.39

Berdasarkan tabel 4. 22 dapat diketahui skor penelitian mengenai minat baca siswa kelas V A MIN 2 Pati sebagai kelas eksperimen memperoleh skor rata-rata sebesar 3,38 dengan tingkat pencapaian skor sebesar 84,39%. Berdasarkan ketentuan tingkat capaian responden variabel pada tabel 4.8, skor rata-rata dan tingkat pencapaian menunjukkan bahwa skor minat baca kelas V A dalam kategori “Baik”.

Jika dilihat dari skor untuk setiap indikator minat baca siswa, maka dapat dijelaskan sebagai berikut:

- a. Indikator rasa senang pada kegiatan membaca mempunyai skor rata-rata sebesar 3,38 dan tingkat ketercapaian sebesar 84,62% angka ini berada pada kategori “Baik”. Artinya siswa memiliki perasaan senang pada kegiatan membaca.
- b. Indikator ketertarikan siswa pada media baca mempunyai skor rata-rata sebesar 3,48 dengan tingkat ketercapaian sebesar 87,02% angka ini termasuk dalam

kategori “Baik”. Artinya siswa tertarik pada media baca.

- c. Indikator keterlibatan dalam kegiatan membaca mempunyai skor rata-rata sebesar 3,31 dengan tingkat ketercapaian sebesar 82,69%, angka ini termasuk dalam kategori “Baik”. Artinya siswa terlibat dalam kegiatan membaca dengan baik.
- d. Indikator kesadaran akan manfaat membaca mempunyai skor rata-rata sebesar 3,42 dengan tingkat ketercapaian sebesar 85,58%, angka ini termasuk dalam kategori “Baik”. Artinya kesadaran siswa akan manfaat membaca baik.
- e. Indikator kemauan dan kemampuan membaca mempunyai skor rata-rata sebesar 3,28 dengan tingkat ketercapaian sebesar 82,05%, angka ini termasuk dalam kategori “Baik”. Artinya kemauan dan kemampuan membaca siswa baik.

4. Analisis Uji Prasyarat

Uji prasyarat menggunakan uji normalitas digunakan untuk mengetahui apakah kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal atau tidak. Uji normalitas pada penelitian ini menggunakan uji *liliefors*. Data yang digunakan adalah nilai angket minat baca kelas eksperimen dan kelas kontrol.

Kriteria pengujian yaitu jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ dengan taraf signifikansi 5% maka H_0 diterima. Berdasarkan hasil perhitungan dari uji normalitas nilai angket minat baca kelas eksperimen dan kontrol diperoleh hasil sebagai berikut:

Tabel 4.23
Hasil Uji Normalitas

Kelas	L_{hitung}	L_{tabel}	Keterangan
Eksperimen	0,155	0,173	Normal
Kontrol	0,102	0,161	Normal

Berdasarkan tabel di atas dapat diketahui bahwa uji normalitas pada kelas eksperimen dan kontrol berdistribusi normal, karena $L_{hitung} < L_{tabel}$. Perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada *lampiran*.

5. Analisis Uji Hipotesis

Uji perbedaan dua rata-rata bertujuan untuk mengetahui apakah nilai antara kelas eksperimen dan kelas kontrol memiliki nilai rata-rata berbeda atau tidak. Uji perbedaan rata-rata dilakukan dengan uji-t dengan hipotesis H_a diterima apabila minat baca kelas eksperimen lebih baik dari pada kelas kontrol.

Hasil uji perbedaan dua rata-rata dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 4. 24

Uji Perbedaan Dua Rata-rata

Kelas	Rata-rata (\bar{X})	Standar Deviasi (S)	Banyak Siswa (N)	Varians (s^2)
Eksperimen	43,73	5,661	26	32,045
Kontrol	34,96	5,847	27	34,191

$$\begin{aligned}
 t\text{-test} &= \frac{X_1 - X_2}{\sqrt{\left(\frac{s_1^2}{n_1}\right) + \left(\frac{s_2^2}{n_2}\right)}} \\
 &= \frac{43,73 - 34,96}{\sqrt{\left(\frac{32,045}{26}\right) + \left(\frac{34,191}{27}\right)}} \\
 &= \frac{8,77}{\sqrt{1,233 + 1,266}} \\
 &= \frac{8,77}{\sqrt{2,499}} \\
 &= \frac{8,77}{1,58} \\
 &= 5,548
 \end{aligned}$$

Berdasarkan perhitungan data diperoleh nilai rata-rata minat baca kelas eksperimen sebesar 43,73 dan rata-rata kelas kontrol sebesar 34,96, dengan $n_1 = 26$ dan $n_2 = 27$, $t_{hitung} = 5,548$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 26 + 27 - 2 = 51$, maka diperoleh $t_{tabel} 1,675$. Kriteria pengujian adalah H_a diterima apabila $t_{hitung} > t_{tabel}$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa setelah diberikan perlakuan yang berbeda menunjukkan minat baca siswa kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

C. Pembahasan Hasil Penelitian

Sebelum melakukan penelitian, peneliti menyiapkan instrumen yang akan diujikan kepada siswa kelas V MIN 2 Pati. Hasil uji coba instrumen tersebut diuji validitas dan reliabilitas. Adanya uji coba instrumen digunakan untuk menyeleksi butir soal yang valid dan reliabel. Butir soal yang tidak valid dan reliabel dibuang, dan data yang valid dan reliabel digunakan untuk mengukur penggunaan media komik dan minat baca siswa siswa kelas V MIN 2 Pati.

Pembelajaran pada kelas kontrol menggunakan pembelajaran konvensional dengan media buku siswa dan LKS, sedangkan pembelajaran pada kelas eksperimen diberi *treatment* menggunakan media komik digital SKI.

Pada akhir pembelajaran, peneliti menyebarkan angket penggunaan media dan minat baca siswa pada kelas kontrol dan kelas eksperimen untuk mengukur penggunaan media pembelajaran dan minat baca siswa mata pelajaran Sejarah Kebudayaan Islam materi pelanggaran perjanjian hudaibiah.

Berdasarkan analisis angket respon siswa penggunaan media pembelajaran dan minat baca kelas eksperimen lebih tinggi daripada kelas kontrol. Rata-rata nilai angket respon penggunaan media komik dan angket minat baca kelas eksperimen yaitu 44,54 dan 43,73. Sedangkan nilai rata-rata respon penggunaan media

pembelajaran dan angket minat baca kelas kontrol yaitu 34,44 dan 34,59.

Setelah melakukan analisis angket respon siswa penggunaan media pembelajaran dan angket minat baca siswa kelas V MIN 2 Pati dilakukan uji prasyarat data menggunakan nilai angket minat baca siswa kelas eksperimen dan kelas kontrol, menggunakan uji normalitas. Berdasarkan uji normalitas kelas eksperimen dan kelas kontrol berdistribusi normal, karena hasil $L_{hitung} < L_{tabel}$.

Berdasarkan uji hipotesis melalui uji persamaan dua rata-rata diperoleh hasil rata-rata minat baca siswa kelas eksperimen sebesar 43,73 dan rata-rata minat baca kelas kontrol sebesar 34,96, dengan $n_1 = 26$ dan $n_2 = 27$, $t_{hitung} = 5,548$ dengan taraf signifikan 5% dan $dk = 26 + 27 - 2 = 51$, maka diperoleh $t_{tabel} 1,675$. Hasil menunjukkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ maka dapat diketahui bahwa dengan menggunakan media komik digital minat baca kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol.

D. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini telah dilaksanakan semaksimal mungkin, akan tetapi peneliti menyadari bahwa penelitian ini belum sempurna. Sehingga dalam penelitian ini masih terdapat kendala diantaranya:

1. Keterbatasan Waktu dan Tempat

Penelitian dilaksanakan selama masa pemulihan pandemi *Covid-19*, pembelajaran dilaksanakan di Madrasah

dengan waktu yang singkat. Setiap kelas mendapatkan pembelajaran tatap muka selama 1 – 2 jam di Madrasah, sisanya dilaksanakan secara online.

2. Keterbatasan Kemampuan Peneliti

Peneliti menyadari sebagai manusia biasa masih mempunyai banyak kekurangan dalam penelitian ini, keterbatasan kemampuan yang dialami peneliti adalah pengetahuan dalam membuat karya tulis ilmiah. Namun, peneliti berusaha semaksimal mungkin untuk melakukan penelitian sesuai dengan kemampuan keilmuan serta bimbingan dari dosen pembimbing.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan tentang pengaruh penggunaan media komik digital terhadap minat baca Sejarah Kebudayaan Islam (SKI) siswa kelas V MIN 2 Pati tahun pelajaran 2021/2022 menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital berpengaruh terhadap minat baca siswa kelas V.

Hal tersebut dibuktikan berdasarkan analisis angket respon siswa 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 t_{hitung} sebesar 5,548 dan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% sebesar 1,675. Hasil uji hipotesis ini menunjukkan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$, maka hipotesis yang diajukan diterima.

Berdasarkan uji hipotesis dapat ditarik kesimpulan bahwa penggunaan media komik digital memiliki pengaruh terhadap minat baca siswa mata pelajaran SKI kelas V MIN 2 Pati tahun pelajaran 2021/2022. Dengan demikian, penelitian ini memberikan manfaat positif bagi peneliti khususnya, bagi siswa dan guru di MIN 2 Pati, serta bagi pembaca umumnya.

B. Saran

Berdasarkan pembahasan pengaruh media komik digital terhadap minat baca Sejarah Kebudayaan Islam siswa kelas V MIN 2 Pati, maka peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

1. Bagi guru dapat menggunakan media komik digital sebagai inovasi dan referensi media pembelajaran agar pembelajaran lebih menarik dan menyenangkan.
2. Bagi siswa dapat menggunakan media komik digital SKI untuk mengeksplor kemampuan secara mandiri.
3. Bagi peneliti selanjutnya dapat melakukan penelitian dengan menggunakan media dan variabel lain selain minat baca.

C. Kata Penutup

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Banyak kekurangan dan kelemahan karena terbatasnya pengetahuan maupun kurangnya rujukan atau referensi yang penulis peroleh dalam penyusunan skripsi. Kritik dan saran yang membangun sangat peneliti harapkan untuk kesempurnaan skripsi ini.

Puji syukur kepada Allah SWT. yang tidak terhingga karena berkat rahmat dan petunjuk-Nya, skripsi ini dapat terselesaikan dengan segala keterbatasan peneliti. Harapan peneliti semoga skripsi ini bermanfaat bagi peneliti khususnya dan bagi para pembaca umumnya. Aamiin

DAFTAR PUSTAKA

- Anas, Khoirul, “wawancara”, *Kendala dalam Pembelajaran SKI*, Pati, 15 Agustus, 2021.
- Ansharullah dan Ristiliana, *Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran terhadap Aktivitas Siswa*. Kutubkhanah, 15 (1): 38-49, 2012.
- Antari, Dwi Novi dkk, *Studi Deskriptif Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Kelas V di Kota Serang*, Jurnal Kalimaya Universitas Pendidikan Indonesia 4 (2), 2016
- Arikunto, Suharsimi, *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta, 2013.
- Asyhar, Rayandra, *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Gaung Persada, 2011.
- Arsyad, Azhar, *Media Pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011.
- Bastiano dan Sudarsana, *Materi Pokok Pembinaan Minat Baca*. Jakarta: Universitas Terbuka, 2010.
- Batubara, Hamdan Husein, *Media Pembelajaran Efektif*. Semarang: Fatwa Publisng, 2020.
- Bungin, Burhan, *Metodologi Penelitian Kuantitatif: Edisi Kedua*. Bandung: Kencana, 2005.
- Dalman, H, *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013.
- Dartanto, *Media Pembelajaran*. Bandung: CV. Yrama Widya, 2011.
- Darwis, Amri, *Metode Pendidikan Islam*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2014.

- Daryanto, *Media Pembelajaran*. PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2011.
- Durrotun Nasikhah, *Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Minat Belajar Siswa Mata Pelajaran Fiqih Kelas III MI Nasrul Fajar Meteseh Kota Semarang Tahun Pelajaran 2017/2018*. Skripsi, Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, UIN Walisongo Semarang, 2019.
- Fahyuni, Eni dan Imam Fauji, *Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar*, Halaqa: *Islamic Education Journal*, 1 (1): 17-26, 2017.
- Gie, The Liang, *Cara Belajar yang Efisien Jilid 1*. Yogyakarta: PUBIB, 2003.
- Hadi, Sutrisna, *Metodologi Research*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2008.
- Hamalik, Oemar, *Media Pendidikan*. Bandung : Citra Aditya, 2014.
- Haryono, *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Mengasyikkan*. Yogyakarta: Kepet Press, 2013.
- KBBI Daring. 2016. <https://kbbi.kemendikbud.go.id/entri/Digital> diakses 7 Juli 2021
- Keputusan Menteri Agama Nomor 165 Tahun 2014. *Pedoman Kurikulum Madrasah Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam dan Bahasa Arab*
- Kusnaldi, Cecep, *Media Pembelajaran: Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2011.

- Laksana, Sigit Dwi, *Komik Pendidikan sebagai Media Inofatif MI/SD*. Ta'allum: Jurnal Pendidikan Islam 3 (2): 151-162, 2015
- Lickona, Thomas, *Pendidikan Karakter: Panduan Lengkap Mendidik Siswa Menjadi Pintar dan Baik*. Bandung: Nusa Media, 2013.
- Lubis, Maulana Arafat, *Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Baca PPKn Siswa MIN Ramba Padang Kabupaten Tapanuli Selatan*, Jurnal Tarbiyah: UIN Sumatera Utara, 25(2) 152-173, 2018.
- Malik, Adam dan Minan Chusni, *Pengantar Statistik Pendidikan Teori dan Aplikasi*. Yogyakarta: CV Budi Utama, 2018.
- Munadi, Yudhi, *Media Pembelajaran, Sebuah Pendekatan Baru*. Jakarta: Gaung Persada Press, 2008.
- Nugroho, Bhuono Agung, *Strategi Jitu Memilih Metode Statistika Penelitian dengan SPSS*. Yogyakarta: Andi, 2005.
- Nurdiyantoro, Burhan dkk, *Statistik Terapan*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2013.
- Nurhadi, *Membaca Cepat dan Efektif*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2008.
- Nurseto, *Membuat Media Pembelajaran yang Menarik*. Jurnal Ekonomi dan Pendidikan. 8(1), 19-35, 2012.
- Patiung, Dahlia, *Membaca Sebagai Sumber Pengembangan Intelektual, al-Daulah: Jurnal UIN Alauddin Makassar* 5 (2): 352-376, Desember 2016.
- Prasetyono, Dwi Sunar, *Rahasia Mengajarkan Gemar Membaca pada Anak Sejak Dini*. Jogjakarta: Think, 2008.

- Ranang A.S dkk, *Animasi Kartun dari Analog Sampai Digital*. Jakarta: PT Indeks, 2010.
- Rohani, Ahmad, *Media Instruksional Edukatif*. Jakarta: PT Rineka Cipta, 2013.
- Shalahuddin, Mahfud, *Media Pendidikan Agama*. Bandung: Bina Islam, 2016.
- Slameto, *Belajar dan Faktor-faktor yang Mempengaruhinya*. Jakarta: PT. Adi Mahasatya, 2002.
- Sudarsana, Undang, *Pembinaan Minat Baca*. Modul 1 PUST4421, 2014.
- Sudjana, Nana dan Ahmad Rivai, *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2013.
- Sugiyono, *Metode Penelitian Pendidikan (pendekatan kualitatif, kuantitatif, R & D)*. Bandung: Alfabeta, 2015.
- *Statistika untuk Penelitian*. Bandung: Alfabeta, 2016.
- Sukardi, *Metodologi Penelitian Pendidikan Kompetensi dan Prakarya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2011.
- Sukmanasa, Elly Dkk, *Pengembangan Media Komik Digital pada Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor*, *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar* 3 (2): 171-185, 2017.
- Sundayana, Rostina, *Media dan Alat Peraga dalam Pembelajaran Matematika: untuk Guru, Calon Guru, Orang Tua, dan Para Pecinta Matematika*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Suparman, Ira Wulandari dkk, *Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil*

Belajar. Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan 7 (1): 57-64, 2020.

Susetyo, Budi, *Statistik untuk Analisis Data Penelitian dilengkapi Cara Perhitungan dengan SPSS dan MS Office Exel*, Bandung: PT Refika Aditama, 2010.

Trijono, Rachmat, *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Papas Sinar Sinanti, 2015.

Usman, Basyiruddin dan Asnawir, *Media Pembelajaran*. Jakarta: Delia Citra Utama, 2002.

Waluyanto, Heru Dwi, *Komik Sebagai Media Komunikasi Visual Pembelajaran*. Jurnal Nirmala 7 (1): 45-55, 2005.

Yandini, Elvara Ika, *Peran Perpustakaan Komunitas dalam Meningkatkan Minat Baca Masyarakat*, Jurnal Universitas Airlangga Surabaya: 2019.

Lampiran 1

PROFIL SEKOLAH

A. Identitas Sekolah

1. Nama Sekolah : MIN 2 Pati
2. NPSN : 60712149
3. Akreditasi : A
4. : Jl. Raya Tayu – Puncel Km. 7,6
Alasdowo Kec. Dukuhsseti Kab. Pati
Jawa Tengah Indonesia
5. Kode Pos : 59158
6. Status : Negeri

B. Visi

Unggul dalam Berprestasi, Hasanah dalam Berbudi, Beramal Robbani dan Terampil dalam Teknologi.

C. Misi

1. Melaksanakan pembelajaran dan bimbingan secara efektif dan komprehensif.
2. Meningkatkan pengetahuan dan profesionalisme tenaga pendidik.
3. Menciptakan suasana berkarakter islami, amali, dan ilmi.

Lampiran 2

DAFTAR NAMA KELAS UJI COBA

NO	NAMA
1	Ach. Mauqi Alaisy
2	Ahmad Daniel Anista
3	Ahmad Fajar Maulana
4	Ahmad Taufikur Rohman
5	Ah. Zidan Irkham
6	Aisya Vita Jingga
7	Aurelia Nayratul Husna
8	Frengki Wahyu Prakasa
9	Khariska Nur Hasanah
10	M. Sobahal Izza
11	M. Dava Maulana
12	Muhammad Al Izzaki Abdillah
13	M. Geget Setiawan
14	M. Himam Murdiyanto
15	M. Rifki Alfiyan
16	Nasya Alivia Azzahra
17	Nazheefa Alvino Frananda
18	Nicky Putri Kamsyila
19	Rafka Bima Pratama
20	Sanita Alfia Rahma
21	Selviana Amelia Safitri

Lampiran 3

DAFTAR NAMA KELAS KONTROL (V B)

No.	Nama
1	Ahmad Anwarul Furqon
2	Ahmad Nashih Ibad
3	Ahmad Yunan Farid
4	Ainun Nadhiroh
5	Alisa Zakyatus Safira
6	Assyifa Viki Mazaya
7	Fantisyia Susila Panindya Putri
8	Fatimatuzzahra
9	Friska Angelia Alfaris
10	Iga Nur Amni
11	Isna Khilyatul 'Aliyah
12	Meyca Atiqoh Artanti
13	Muhammad Alfian Alfilona
14	Muhammad Faza Syariful Mizan
15	Muhammad Ilham Ramadhan
16	Muhammad Niko Andika Putra
17	Muhammad Rizqi Alif Rohman
18	Muhammad Shofi Saputra
19	Nabila Rohmatin Najwa
20	Nayla Rahma Valencia
21	Nur Faizatul Aleesya
22	Nurvita Oriordan Berliana
23	Queen Jannet Mardhatilaah
24	Rendy Eka Prasetyo
25	Septyan Reztu Anugerah
26	Veronica Lolita Sari
27	Vindy Marsya Rofizza

Lampiran 4

DAFTAR NAMA KELAS EKSPERIMEN (V A)

No.	Nama
1	Adellya Fellya Natasya
2	Adistya Putri Prastiana
3	Alkhanza Mafazatul Jannah
4	Ananda Miko Praditya
5	Annisa Syifa
6	Annizam Eza Pratama
7	Arfian Nashikul Amin
8	Aulia Azka Mas'ula
9	Dina Faela Sufa
10	Fahrul Hanan Afriza
11	Fitra Munazzala Maulida
12	Layta Rahmatul Hiran
13	Mohammad Naufal Farih
14	Muh Hakim Siroj
15	Muhammad Allif Nur Hafidz
16	Muhammad Kafa Najaha
17	Muhammad Taufikur Rohman
18	Natasya Adila Putri
19	Natasya Mufaidhatul Husna
20	Pasha Shandy Pratomo
21	Shofiana Fitria
22	Sofia Aqeela Yaqut
23	Sultana Najiya Fatqiyya
24	Syifauz Zahrotus Syifa
25	Venia Nur Afriza
26	Zuyyina Asna Akifa

Lampiran 5

**ANGKET VALIDASI AHLI MATERI
MEDIA KOMIK DIGITAL SKI KELAS V MI
MATERI PELANGGARAN PERJANJIAN HUDAIBIAH**

Identitas Responden

Nama : Titik Rahmawati, M. Ag

Petunjuk pengisian

1. Tulislah nama pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada salah satu kolom 1, 2, 3, atau 5 sesuai kriteria berikut:
1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik
3. Kolom kritik dan saran digunakan untuk menuliskan kritik dan saran Bapak/Ibu terkait media pembelajaran.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang Dinilai	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
A.	Isi			v	
1.	Materi pada media komik digital sesuai dengan kurikulum 2013				
2.	Materi pada media komik digital sesuai dengan indikator pembelajaran/ tujuan pembelajaran				v

3.	Media komik digital memberikan kemudahan dalam memahami materi pembelajaran			v	
4.	Media komik digital mampu memberikan motivasi siswa untuk membaca			v	
5.	Media komik digital dapat digunakan sebagai sumber belajar				v
B.	Kebenaran Konsep				
1.	Kelengkapan materi sesuai tingkat perkembangan siswa			v	
2.	Materi yang disajikan sesuai kebenaran keilmuan			v	
3.	Konsep pada media komik digital dapat memberikan tambahan informasi kepada siswa				v
4.	Kedalaman materi sesuai dengan kematangan berpikir siswa			v	
5.	Media komik digital dapat membantu merangsang kemampuan berpikir siswa				v
C.	Bahasa				
1.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia			v	
2.	Bahasa yang digunakan komunikatif				v
3.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan multitafsir			v	

4.	Jelas dalam memberikan informasi				v
----	----------------------------------	--	--	--	---

Kritik dan saran:

Gambar ilustrasi seragam siswa kelas V MI baiknya baju dimasukkan.

Semarang, November 2021

Mengetahui,



Titik Rahmawati, M. Ag

Lampiran 6

**ANGKET VALIDASI AHLI BAHASA
MEDIA KOMIK DIGITAL SKI KELAS V MI
MATERI PELANGGARAN PERJANJIAN HUDAIBIAH**

Identitas Responden

Nama :

Petunjuk pengisian

1. Tulislah nama pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada salah satu kolom 1, 2, 3, atau 5 sesuai kriteria berikut:
1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik
3. Kolom kritik dan saran digunakan untuk menuliskan kritik dan saran Bapak/Ibu terkait media pembelajaran.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang Dinilai	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
A.	Kejelasan Kalimat dan Tingkat Keterbacaan				
1.	Penulisan judul media komik				√
2.	Penggunaan jenis dan ukuran font/teks			√	
3.	Kemudahan memahami alur cerita media komik			√	
4.	Keruntutan dan keterpaduan antar dialog				√
5.	Keefektifan Kalimat				√
B.	Kesesuaian dengan Perkembangan Siswa				
1.	Penggunaan kalimat sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				√
3.	Bahasa yang digunakan tidak menimbulkan multitafsir				√
2.	Penggunaan alur cerita sesuai dengan kejadian sehari-hari siswa				√
C.	Dialogis dan Interaktif				
1.	Cerita yang disajikan memotivasi siswa untuk gemar membaca				√

2.	Pemilihan bahasa dapat mendorong siswa untuk berfikir				√
D.	Penggunaan Istilah dan Simbol				
1.	Ketepatan ejaan			√	
2.	Konsistensi penggunaan istilah				√
3.	Penggunaan efek suara				√

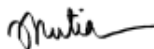
Kritik dan saran:

Di dalam komik dimasukkan ilustrasi tentang Perjanjian Hudaibiah. Jadi, tidak hanya diceritakan oleh Mahira.

Penulisan huruf m nonkapital mohon disesuaikan dengan kaidah.

Semarang, 9 November 2021

Validator,



Ratna Muthia

Lampiran 7

ANGKET VALIDASI AHLI MEDIA MEDIA KOMIK DIGITAL SKI KELAS V MI MATERI PELANGGARAN PERJANJIAN HUDAIBIAH

Identitas Responden

Nama : Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

Petunjuk pengisian

1. Tulislah nama pada tempat yang telah disediakan.
2. Bapak/Ibu dapat memberikan penilaian dengan cara memberi tanda centang (√) pada salah satu kolom 1, 2, 3, atau 5 sesuai kriteria berikut:
1 = Tidak Baik, 2 = Kurang Baik, 3 = Baik, 4 = Sangat Baik
3. Kolom kritik dan saran digunakan untuk menuliskan kritik dan saran Bapak/Ibu terkait media pembelajaran.
4. Atas bantuan dan kesediaan Bapak/Ibu, peneliti mengucapkan terima kasih.

No.	Aspek yang Dinilai	Pilihan Jawaban			
		1	2	3	4
A.	Kejelasan Kalimat dan Tingkat Keterbacaan				
1.	Kalimat mudah dipahami siswa			√	
2.	Penggunaan bahasa sesuai tingkat berfikir siswa			√	
3.	Ketepatan dialog/teks dengan materi			√	
B.	Tampilan Fisik dan Kelengkapan Media				
1.	Sajian media komik			√	
2.	Desain media secara keseluruhan			√	
3.	Tipe huruf terlihat jelas dan terbaca			√	
4.	Kesesuaian warna tampilan dan background				√
5.	Kejelasan petunjuk penggunaan media				√
6.	Keberfungsian tombol				√
7.	Kesesuaian evaluasi dengan materi				√

C.	Keterlaksanaan				
1.	Cerita yang disajikan dalam media komik sesuai dengan materi				√
2.	Informasi sesuai dengan perkembangan zaman			√	
3.	Media komik digital mampu memotivasi siswa untuk gemar membaca			√	
4.	Media komik digital dapat mendukung siswa untuk memperkaya informasi				√

Kritik dan saran:

Tata letak teks di halaman judul dan gambar ilustrasi komik telah diperbaiki oleh pembuat media sesuai saran validator.

Semarang, November 2021

Validator,



Hamdan Husein Batubara, M.Pd.I.

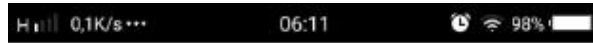
Saran validator ahli media:

1. Saran pada halaman sampul: gambar sampul diganti dengan gambar yang ukurnya layar penuh dan logo Website 2 Apk sebaiknya disembunyikan
2. Saran pada halaman *home*:
 - a. selain nama aplikasi, judul materi sebaiknya dicantumkan di halaman awal, dan bisa ditambahkan tahun produksinya.
 - b. Judul materi komik baiknya lebih ditonjolkan dari pada nama komik digital SKI nya.
3. Saran pada halaman menu: urutan halaman komik sebaiknya disesuaikan dengan isi halaman menu.
5. Saran pada halaman komik:
 - a. *Background* narator yang berwarna merah sebaiknya diganti ke warna putih.
 - b. *Background* kelas diganti menjadi gambaran peristiwa yang diceritakan.
 - c. Panel komik sebaiknya memenuhi layar kosong pada bagian atas *handphone*.
 - d. Tulisan di dalam balon dialog perlu diperbesar.

Lampiran 8

HASIL REVISI MEDIA

Sebelum diperbaiki:



App developed via:



Sesudah diperbaiki:



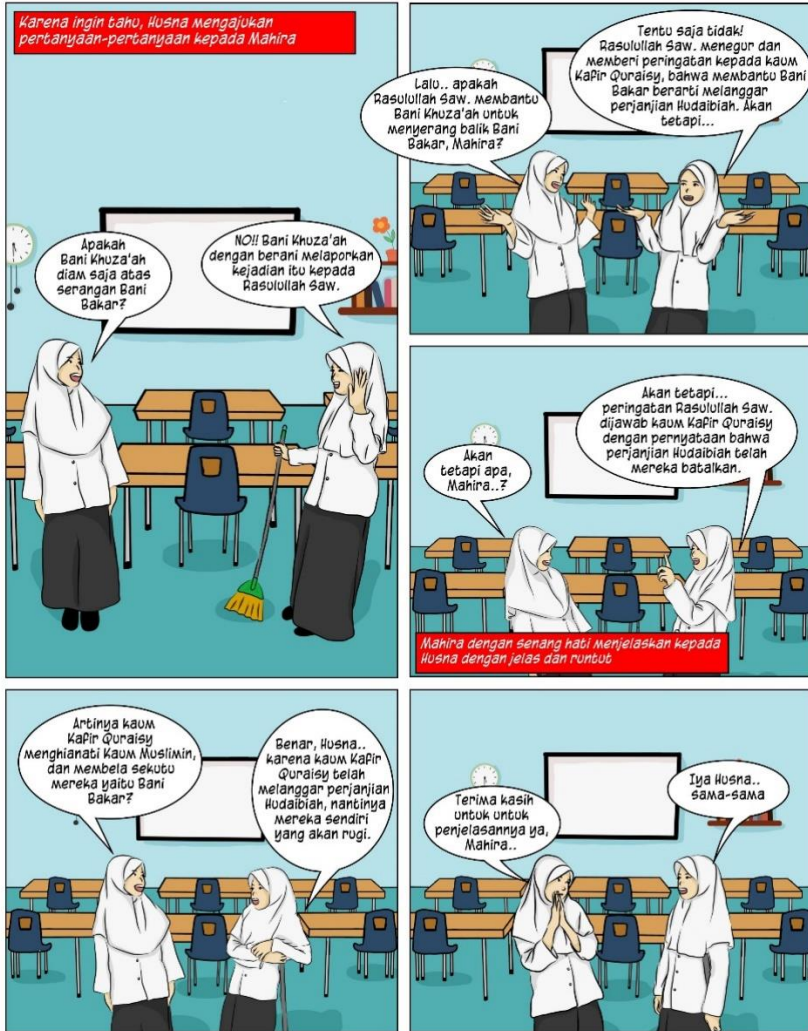
Sebelum diperbaiki:



Sesudah diperbaiki:



Sebelum diperbaiki:



Sesudah diperbaiki:



Sebelum diperbaiki:



Sesudah diperbaiki:



Lampiran 9

KISI-KISI DAN ANGKET UJI COBA

Kisi-kisi Angket Respon Media Komik Digital

No.	Indikator	Butir Soal		Jumlah Soal
		Soal Positif	Soal Negatif	
1.	Memiliki tampilan menarik	1, 3	2	3
2.	Cerita yang disajikan sesuai materi	7, 11	8	3
3.	Memudahkan siswa dalam memahami materi	4, 14	5, 15	4
4.	Dapat diakses oleh semua siswa	6	10	2
5.	Menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	12, 9	13	3
Jumlah				15

ANGKET RESPON SISWA MEDIA KOMIK

A. Identitas Pribadi

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia!
2. Bacalah angket penelitian dengan seksama!
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda! Sesuai ketentuan berikut:
TS = Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju
S = Setuju
SS = Sangat Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan!
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi dalam angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki				

	tampilan gambar dan warna yang menarik				
2.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian saya untuk belajar SKI				
3.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya tertarik untuk membaca materi pelajaran SKI				
4	Dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru saya mendapatkan pembelajaran SKI yang bermakna dan mendalam				
5.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya kesulitan dalam memahami materi SKI				
6.	Media yang digunakan oleh guru memiliki kualitas gambar dan teks yang bagus dan mudah dimengerti				
7.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru cocok				

	digunakan untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah				
8.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak ada hubungannya dengan materi SKI yang diajarkan				
9	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya bersemangat untuk belajar pelajaran SKI				
10.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki ukuran gambar kecil dan teks tidak terbaca jelas				
11.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memuat alur cerita yang runtut, sesuai buku materi SKI kurikulum 2013				
12.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya aktif berdiskusi materi SKI dalam kelompok				
13.	Media pembelajaran yang digunakan guru membuat saya				

	tidak bersemangat selama pembelajaran SKI				
14.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memudahkan saya memahami peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah yang sulit dihadirkan dalam bentuk nyata				
15.	Media yang digunakan oleh guru membuat saya kesulitan mengerjakan soal-soal SKI				

Kisi-kisi Instrumen Penelitian Minat Baca

No.	Indikator	Butir Soal		Jumlah Soal
		Soal Positif	Soal Negatif	
1.	Rasa senang pada kegiatan membaca	4, 8	6	3
2.	Ketertarikan siswa pada media baca	1	2	2
3.	Keterlibatan dalam kegiatan membaca	5, 7	9, 10	4
4.	Kesadaran akan manfaat membaca	13, 15	14	3
5.	Kemauan dan kemampuan membaca	3, 12	11	3
Jumlah				15

ANGKET MINAT BACA

A. Identitas Pribadi

Nama :

No. Absen :

Kelas :

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia!
2. Bacalah angket penelitian dengan seksama!
3. Berilah tanda *checklist* (√) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda!
Sesuai ketentuan berikut:
TS = Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju
S = Setuju
SS = Sangat Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan!
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi dalam angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
1.	Saya membaca materi pelajaran SKI karena media pembelajaran yang digunakan menarik				

2.	Saya tidak suka membaca materi pelajaran SKI karena media yang digunakan membosankan				
3.	Saya bisa membaca dengan lancar				
4.	Saya senang membaca materi pelajaran SKI				
5.	Saya membaca materi SKI di rumah sebelum diajarkan oleh guru di sekolah				
6.	Saya cepat bosan membaca materi pelajaran SKI				
7.	Saya bersemangat saat membaca materi pelajaran SKI				
8.	Saya menggunakan waktu luang untuk membaca materi pelajaran SKI				
9	Saya asyik berbicara dengan teman saat guru meminta untuk membaca materi pelajaran SKI				
10.	Saya malas membaca materi pelajaran SKI				
11.	Saya membaca materi pelajaran SKI hanya saat diawasi oleh guru/orang tua				
12.	Saat saya mengalami kesulitan memahami bacaan, saya akan				

	mengulangi membaca sampai paham				
13.	Saya membaca materi pelajaran SKI karena menginginkan nilai SKI yang baik				
14.	Membaca materi pelajaran SKI hanya untuk orang yang pintar				
15.	Saya membaca materi pelajaran SKI atas keinginan saya sendiri				

UJI VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MINAT BACA

NO	NAMA	NO BUTIR															JUMLAH
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	
1	Ach. Maug Alaisy	3	3	3	3	3	3	3	2	4	4	4	2	3	3	3	46
2	Ahmad Daniel Anista	2	2	3	1	1	3	1	1	3	4	3	1	3	1	3	32
3	Ahmad Fajar Maulana	4	3	4	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	2	4	55
4	Ahmad Taufiqur Rohman	4	4	4	4	2	1	3	4	1	3	1	2	3	3	3	42
5	Ah. Zidan Ikham	2	2	3	1	1	2	1	1	2	3	1	1	3	1	3	27
6	Aisyia Vita Jingga	3	4	4	3	4	4	3	2	3	4	2	3	4	4	2	43
7	Aurelia Nayanul Husna	3	4	4	4	4	4	4	3	4	4	3	4	4	3	3	55
8	Frangli Wahyu Prakasa	4	4	4	4	3	4	3	2	1	1	1	4	4	1	4	44
9	Khairatla Nur Hasanah	3	3	4	3	3	4	3	3	4	4	4	3	4	3	3	51
10	M. Sobahulzza	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	4	53
11	M. Davo Maulana	4	4	4	4	2	4	1	1	3	4	3	4	4	4	4	50
12	Muhammad Alizzaki Abdillah	3	4	3	4	3	4	4	1	1	4	4	4	4	4	1	48
13	M. Gegez Setiawan	3	4	4	4	1	1	4	4	1	4	1	4	4	4	2	45
14	M. Himam Murdiyanto	3	4	4	3	2	4	3	2	4	4	3	3	4	4	4	51
15	M. Rizki Ahtyan	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4	4	4	4	1	56
16	Nasya Alvia Azzahra	4	2	4	3	4	3	3	3	4	4	1	4	4	4	4	51
17	Nasheera Aluno Fransanda	3	2	4	3	2	3	3	1	4	4	3	4	4	4	2	46
18	Nicko Putri Kansuzila	3	4	4	3	4	3	2	3	4	4	3	4	4	3	2	50
19	Rafka Elma Pratama	3	4	4	2	2	4	3	2	4	2	3	2	3	4	2	44
20	Sanita Alita Rahma	4	4	4	4	4	4	4	2	4	4	4	4	4	4	4	58
21	Selvana Amella Safini	3	3	3	4	3	4	3	4	4	4	3	3	4	4	2	51
r hitung		0.673	0.493	0.537	0.719	0.790	0.563	0.608	0.501	0.508	0.385	0.518	0.779	0.729	0.628	0.122	
r tabel		0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.433	0.43
status		V	V	V	V	V	V	V	V	V	TV	V	V	V	V	TV	
varian item		0.41	0.66	0.19	0.89	1.23	0.95	0.89	1.36	1.46	0.63	1.29	1.09	0.19	1.19	1.03	
jumlah total varian		13.47															
varian total		60.49															
koefesien reliabel (r11)		0.833															
dikatakan reliabel apabila r₁₁ > r tabel																	
kesimpulan		reliabel															

Lampiran 12

UJI NORMALITAS KELAS KONTROL					
No. Resp	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	23	-2.0459	0.020383	0.037037	0.016654
2	23	-2.0459	0.020383	0.074074	0.053691
3	26	-1.53284	0.062658	0.111111	0.048453
4	27	-1.36182	0.086627	0.148148	0.061521
5	29	-1.01978	0.153916	0.185185	0.031269
6	30	-0.84876	0.198007	0.222222	0.024215
7	32	-0.50672	0.306174	0.259259	0.046915
8	32	-0.50672	0.306174	0.296296	0.009878
9	32	-0.50672	0.306174	0.333333	0.027159
10	33	-0.3357	0.368547	0.37037	0.001823
11	34	-0.16469	0.434596	0.407407	0.027188
12	35	0.006334	0.502527	0.444444	0.058082
13	37	0.348372	0.63622	0.481481	0.154738
14	37	0.348372	0.63622	0.518519	0.117701
15	37	0.348372	0.63622	0.555556	0.080664
16	37	0.348372	0.63622	0.592593	0.043627
17	37	0.348372	0.63622	0.62963	0.00659
18	37	0.348372	0.63622	0.666667	0.030447
19	38	0.519392	0.698256	0.703704	0.005448
20	38	0.519392	0.698256	0.740741	0.042485
21	39	0.690411	0.755032	0.777778	0.022746
22	39	0.690411	0.755032	0.814815	0.059783
23	40	0.86143	0.805499	0.851852	0.046352
24	41	1.032449	0.849069	0.888889	0.03982
25	43	1.374488	0.915355	0.925926	0.010571
26	43	1.374488	0.915355	0.962963	0.047608
27	45	1.716526	0.956967	1	0.043033

Rata-rata	34.96	L hitung	0.155
Standar Deviasi (S)	5.847	L tabel	0.173

Kesimpulan: jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka distribusi normal.

Lampiran 13

UJI NORMALITAS KELAS EKSPERIMEN					
No. Resp	X	Z	F(z)	S(z)	F(z)-S(z)
1	31	-2.24894	0.012258	0.038462	0.026203
2	34	-1.71898	0.042809	0.076923	0.034114
3	35	-1.54232	0.061498	0.115385	0.053887
4	36	-1.36567	0.086022	0.153846	0.067825
5	37	-1.18901	0.117217	0.192308	0.075091
6	39	-0.83571	0.20166	0.230769	0.029109
7	41	-0.4824	0.314761	0.269231	0.04553
8	42	-0.30575	0.379899	0.307692	0.072206
9	43	-0.12909	0.448642	0.346154	0.102488
10	43	-0.12909	0.448642	0.384615	0.064027
11	43	-0.12909	0.448642	0.423077	0.025565
12	44	0.047561	0.518967	0.461538	0.057428
13	44	0.047561	0.518967	0.5	0.018967
14	44	0.047561	0.518967	0.538462	0.019495
15	45	0.224214	0.588705	0.576923	0.011782
16	46	0.400868	0.655741	0.615385	0.040357
17	46	0.400868	0.655741	0.653846	0.001895
18	46	0.400868	0.655741	0.692308	0.036566
19	47	0.577521	0.718206	0.730769	0.012563
20	48	0.754175	0.774628	0.769231	0.005397
21	49	0.930829	0.824029	0.807692	0.016337
22	50	1.107482	0.865957	0.846154	0.019803
23	50	1.107482	0.865957	0.884615	0.018658
24	50	1.107482	0.865957	0.923077	0.05712
25	52	1.460789	0.927963	0.961538	0.033575
26	52	1.460789	0.927963	1	0.072037

Rata-rata	43.73	L hitung	0.102
Standar Deviasi (S)	5.661	L tabel	0.173

Kesimpulan: jika $L_{hitung} < L_{tabel}$ maka distribusi normal.

Lampiran 14

UJI PERSAMAAN DUA RATA-RATA

No. Resp	Kontrol	Eksperimen
1	30	46
2	32	45
3	34	44
4	32	35
5	37	44
6	33	39
7	38	31
8	39	36
9	35	52
10	41	43
11	37	52
12	43	46
13	37	34
14	38	41
15	27	44
16	32	37
17	23	48
18	37	43
19	45	50
20	37	50
21	29	42
22	43	49
23	39	43
24	26	46
25	23	47
26	40	50
27	37	
Jumlah	944	1137
n	27	26
Varians	34.191	32.045
rata-rata	34.96	43.73
sd	5.847	5.661

Lampiran 15

**RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP)
KELAS EKSPERIMEN**

Nama Madrasah : MIN 2 Pati
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester : V/I
Tahun Ajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menganalisis terjadinya pelanggaran Perjanjian Hudaibiah	3.3.1 Menjelaskan penyebab Kafir Quraisy melanggar perjanjian Hudaibiah 3.3.2 Meneladani sifat Rasulullah SAW. dalam peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah 3.3.3 Menjelaskan makna tersirat peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah terkait dengan kehidupan sehari-hari

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca, siswa dapat mengetahui penyebab Kafir Quraisy melanggar perjanjian Hudaibiah.
2. Dengan tanya jawab, siswa dapat meneladani sifat Rasulullah SAW. dalam peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah.
3. Dengan mengamati, siswa dapat menemukan makna tersirat peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah terkait dengan kehidupan sehari-hari

D. Materi Pembelajaran

Peristiwa Pelanggaran Perjanjian Hudaibiah

E. Metode Pembelajaran

Metode : Pengamatan, ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan.

Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, mengeksplorasi, dan mengkomunikasikan).

F. Media dan Sumber Belajar

Media : Aplikasi Komik Digital SKI

Sumber belajar : Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam

Kelas V, Muammar, Kementrian Agama RI, Cetakan ke-1 Tahun 2020

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">1. Guru memulai kelas dengan salam dan doa bersama.2. Guru menanyakan kabar, memeriksa kehadiran, serta kesiapan peserta didik	15 Menit

	<ol style="list-style-type: none"> 3. Guru mengajak siswa mengingat kembali pembelajaran SKI minggu lalu. 4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 	
Inti	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru meminta siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 anak. 2. Masing-masing kelompok menyiapkan <i>handphone</i> untuk membuka aplikasi komik digital SKI 3. Guru mengajak siswa mengamati gambar pada aplikasi komik SKI dan membaca komik bergantian dengan teman satu kelompok. <p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru membimbing siswa mencari istilah-istilah yang belum dimengerti dari komik digital dengan membuka menu ‘Ayo Mengeksplorasi!’ 2. Siswa mencari tahu dan berdiskusi bersama kelompok. 	60 Menit

3. Siswa diminta mencatat informasi penting dari hasil diskusi.

Menanya

1. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya.
2. Siswa dan guru melakukan tanya jawab tentang isi komik terkait materi pelanggaran perjanjian hudaibiah.

Mencoba

1. Setiap kelompok mencoba hasil eksplorasi pemahaman dengan bermain kuis pada menu “Ayo bermain game!”
2. Setelah selesai bermain kuis dan mengirim hasil pekerjaan, guru meminta menyimpan kembali *handphonenya*.

Mengkomunikasikan

1. Guru meminta perwakilan kelompok menyampaikan informasi penting hasil diskusi di depan kelas.

	<ol style="list-style-type: none"> 2. Melalui stimulus guru, siswa memberikan contoh meneladani sifat Rasulullah SAW. dari peristiwa pelanggaran perjanjian hudaibiah dalam kehidupan sehari-hari. 	
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung. 2. Guru memberikan penguatan mengenai materi. 3. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran. 4. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap menjalankan tugas piket meskipun tidak diawasi oleh guru, sebagai bentuk meneladani sifat Rasulullah SAW. 5. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca doa bersama. 	15 Menit

H. Penilaian Pembelajaran

1. Jenis Instrumen : Non-tes
2. Bentuk Instrumen : Angket
3. Teknik Penilaian : Skor 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Kurang Setuju), 1 (Tidak Setuju)

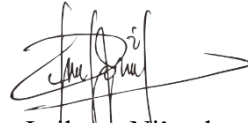
Pati, 26 November 2021

Guru Kelas V



M. Khoirul Anas, S. Sy

Praktikan



La'ilatul Ni'mah

Mengetahui,

Kepala MIN 2 Pati



Hj. Siti Aminah, M. Pd

NIP. 1972062019942001

Lampiran 16

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN (RPP) KELAS KONTROL

Nama Madrasah : MIN 2 Pati
Mata Pelajaran : Sejarah Kebudayaan Islam
Kelas/Semester : V/I
Tahun Ajaran : 2020/2021
Alokasi Waktu : 2 x 45 Menit (1 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti

1. Menerima, menjalankan dan menghargai ajaran agama yang dianutnya.
2. Memiliki perilaku jujur, disiplin, tanggung jawab, santun, peduli, dan percaya diri dalam berinteraksi dengan keluarga, teman, dan guru.
3. Memahami pengetahuan faktual dengan cara mengamati (mendengar, melihat, membaca) dan menanya berdasarkan rasa ingin tahu tentang dirinya, makhluk ciptaan Tuhan dan kegiatannya, dan benda-benda yang dijumpainya di rumah dan di sekolah.
4. Menyajikan pengetahuan faktual dalam bahasa yang jelas dan logis, dalam karya yang estetis, dalam gerakan yang

mencerminkan anak sehat, dan dalam tindakan yang mencerminkan perilaku anak beriman dan berakhlak mulia.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator

Kompetensi Dasar	Indikator
3.3 Menganalisis terjadinya pelanggaran Perjanjian Hudaibiah	3.3.1 Menjelaskan penyebab Kafir Quraisy melanggar perjanjian Hudaibiah 3.3.2 Meneladani sifat Rasulullah SAW. dalam peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah 3.3.3 Menjelaskan makna tersirat peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah terkait dengan kehidupan sehari-hari

C. Tujuan Pembelajaran

1. Dengan membaca, siswa dapat mengetahui penyebab Kafir Quraisy melanggar perjanjian Hudaibiah.
2. Dengan tanya jawab, siswa dapat meneladani sifat Rasulullah SAW. dalam peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah.
3. Dengan mengamati, siswa dapat menemukan makna tersirat peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah terkait dengan kehidupan sehari-hari

D. Materi Pembelajaran

Peristiwa Pelanggaran Perjanjian Hudaibiah

E. Metode Pembelajaran

Metode : Pengamatan, ceramah, diskusi, tanya jawab, penugasan.

Pendekatan : *Scientific* (mengamati, menanya, mencoba, mengeksplorasi, dan mengkomunikasikan).

F. Sumber Belajar

1. Buku Siswa Sejarah Kebudayaan Islam Kelas V, Muammar, Kementrian Agama RI, Cetakan ke-1 Tahun 2020
2. LKS SKI

G. Langkah-langkah Pembelajaran

Kegiatan	Deskripsi Kegiatan	Alokasi Waktu
Pembukaan	<ol style="list-style-type: none">5. Guru memulai kelas dengan salam dan doa bersama.6. Guru menanyakan kabar, memeriksa kehadiran, serta kesiapan peserta didik7. Guru mengajak siswa mengingat kembali pembelajaran SKI minggu lalu.8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.	15 Menit

<p>Inti</p>	<p>Mengamati</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru meminta siswa membentuk kelompok yang terdiri dari 3-4 anak. 5. Guru meminta siswa mengamati gambar pada buku SKI 6. Siswa menyampaikan pendapatnya mengenai gambar di buku SKI <p>Mengeksplorasi</p> <ol style="list-style-type: none"> 4. Guru meminta siswa membaca bacaan pada buku SKI dan berdiskusi bersama kelompok. 5. Siswa diminta mencatat informasi penting dari hasil diskusi. <p>Menanya</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Guru memberi kesempatan siswa untuk bertanya. 4. Siswa dan guru melakukan tanya jawab terkait materi pelanggaran perjanjian hudaibiah. <p>Mencoba</p> <ol style="list-style-type: none"> 3. Setiap kelompok mencoba hasil eksplorasi pemahaman dengan 	<p>60 Menit</p>
--------------------	---	---------------------

	<p>mengerjakan kolom Ayo Berdiskusi!</p> <p>Mengkomunikasikan</p> <p>3. Guru meminta perwakilan kelompok menyampaikan informasi penting hasil diskusi di depan kelas.</p> <p>4. Melalui stimulus guru, siswa memberikan contoh meneladani sifat Rasulullah SAW. dari peristiwa pelanggaran perjanjian hudaibiah dalam kehidupan sehari-hari.</p>	
Penutup	<p>6. Siswa bersama guru melakukan refleksi atas pembelajaran yang telah berlangsung.</p> <p>7. Guru memberikan penguatan mengenai materi.</p> <p>8. Guru bersama siswa menyimpulkan hasil pembelajaran.</p> <p>9. Guru memberikan motivasi kepada siswa agar tetap menjalankan tugas piket meskipun tidak diawasi oleh</p>	15 Menit

	<p>guru, sebagai bentuk meneladani sifat Rasulullah SAW.</p> <p>10. Guru menutup kegiatan pembelajaran dengan membaca doa bersama.</p>	
--	--	--

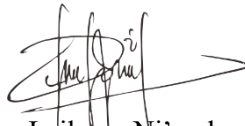
H. Penilaian Pembelajaran

- b. Jenis Instrumen : Non-tes
- c. Bentuk Instrumen : Angket
- d. Teknik Penilaian : Skor 4 (Sangat Setuju), 3 (Setuju), 2 (Kurang Setuju), 1 (Tidak Setuju)

Pati, 30 November 2021

Guru Kelas V

Praktikan



M. Khoirul Anas, S. Sy

Lailatun Ni'mah

Mengetahui,

Kepala MIN 2 Pati



Hj. Siti Aminah, M. Pd

NIP. 1972062019942001

Lampiran 17

**Kisi-kisi Angket Respon Siswa
Media Komik Digital**

No.	Indikator	Butir Soal		Jumlah Soal
		Soal Positif	Soal Negatif	
1.	Memiliki tampilan menarik	1, 3	2	3
2.	Cerita yang disajikan sesuai materi	6	7	2
3.	Memudahkan siswa dalam memahami materi	4, 12	13	3
4.	Dapat diakses oleh semua siswa	5	9	2
5.	Menjadikan siswa lebih aktif dalam pembelajaran	8, 10	11	3
Jumlah				13

Lampiran 18

Kisi-kisi Angket Minat Baca Siswa

No.	Indikator	Butir Soal		Jumlah Soal
		Soal Positif	Soal Negatif	
1.	Rasa senang pada kegiatan membaca	4, 8	6	3
2.	Ketertarikan siswa pada media baca	1	2	2
3.	Keterlibatan dalam kegiatan membaca	5, 7	9,	3
4.	Kesadaran akan manfaat membaca	12	13	2
5.	Kemauan dan kemampuan membaca	3, 11	10	3
Jumlah				13

Lampiran 19

SAMPEL HASIL Pengerjaan Angket Kelas Uji Coba

**RESPON SISWA
ANGKET MEDIA KOMIK**

A. Identitas Pribadi

Nama : Muhammad Alizzah Abdillah
No. Absen : 12
Kelas : 6C

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia!
2. Bacalah angket penelitian dengan seksama!
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda! Sesuai ketentuan berikut:
TS = Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju
S = Setuju
SS = Sangat Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan!
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi dalam angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki tampilan gambar dan warna yang menarik				✓
2.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian saya untuk belajar SKI	✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya tertarik untuk membaca materi pelajaran SKI				✓
4.	Saya mendapatkan pembelajaran SKI yang bermakna dan mendalam dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru				✓
5.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya kesulitan dalam memahami materi SKI	✓			

6.	Media yang digunakan oleh guru memiliki kualitas gambar dan teks yang bagus dan mudah dimengerti				<input checked="" type="checkbox"/>
7.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru cocok digunakan untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah				<input checked="" type="checkbox"/>
8.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak ada hubungannya dengan materi SKI yang diajarkan	<input checked="" type="checkbox"/>			
9.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya bersemangat untuk belajar pelajaran SKI	<input type="checkbox"/>			<input checked="" type="checkbox"/>
10.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki ukuran gambar kecil dan teks tidak terbaca jelas	<input checked="" type="checkbox"/>			
11.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memuat alur cerita yang runtut, sesuai buku materi SKI kurikulum 2013				<input checked="" type="checkbox"/>
12.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya aktif berdiskusi materi SKI dalam kelompok				<input checked="" type="checkbox"/>
13.	Media pembelajaran yang digunakan guru membuat saya tidak bersemangat selama pembelajaran SKI	<input checked="" type="checkbox"/>			
14.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memudahkan saya memahami peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah yang sulit dihadirkan dalam bentuk nyata				<input checked="" type="checkbox"/>
15.	Media yang digunakan oleh guru membuat saya kesulitan mengerjakan soal-soal SKI	<input checked="" type="checkbox"/>			

ANGKET MINAT BACA

A. Identitas Pribadi

Nama : Muhammad Alizaki Abdillah

No. Absen : 13

Kelas : 6C

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia!
2. Bacalah angket penelitian dengan seksama!
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda! Sesuai ketentuan berikut:

TS = Tidak Setuju








KS = Kurang Setuju

S = Setuju

SS = Sangat Setuju

4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan!
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi dalam angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
1.	Saya membaca materi pelajaran SKI karena media pembelajaran yang digunakan menarik			✓	
2.	Saya tidak suka membaca materi pelajaran SKI karena media yang digunakan membosankan	✓			
3.	Saya bisa membaca dengan lancar			✓	
4.	Saya senang membaca materi pelajaran SKI				✓
5.	Saya membaca materi SKI di rumah sebelum diajarkan oleh guru di sekolah			✓	
6.	Saya cepat bosan membaca materi pelajaran SKI	✓			
7.	Saya bersemangat saat membaca materi pelajaran SKI				✓
8.	Saya menggunakan waktu luang untuk membaca materi pelajaran SKI	✓			

9	Saya asyik berbicara dengan teman saat guru meminta untuk membaca materi pelajaran SKI				
10.	Saya malas membaca materi pelajaran SKI				
11.	Saya membaca materi pelajaran SKI hanya saat diawasi oleh guru/orang tua				
12.	Saat saya mengalami kesulitan memahami bacaan, saya akan mengulangi membaca sampai paham				
13.	Saya membaca materi pelajaran SKI karena menginginkan nilai SKI yang baik				
14.	Membaca materi pelajaran SKI hanya untuk orang yang pintar				
15.	Saya membaca materi pelajaran SKI atas keinginan saya sendiri				

SAMPEL HASIL Pengerjaan Angket Kelas Eksperimen

RESPON SISWA

ANGKET PENGGUNAAN MEDIA KOMIK

A. Identitas Pribadi

Nama : Zuyyina Asno Akifa
 No. Absen : 27
 Kelas : 5A

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia!
2. Bacalah angket penelitian dengan seksama!
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda! Sesuai ketentuan berikut:
 TS = Tidak Setuju
 KS = Kurang Setuju
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan!
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi dalam angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki tampilan gambar dan warna yang menarik				✓
2.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian saya untuk belajar SKI	✓			
3.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya tertarik untuk membaca materi pelajaran SKI				✓
4.	Saya mendapatkan pembelajaran SKI yang bermakna dan mendalam dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru				✓
5.	Media yang digunakan oleh guru memiliki kualitas gambar dan teks yang bagus dan mudah dimengerti				✓

No.	Pernyataan	TS	KS	S	SS
6.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru cocok digunakan untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah				✓
7.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak ada hubungannya dengan materi SKI yang diajarkan	✓			
8.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya bersemangat untuk belajar pelajaran SKI				✓
9.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki ukuran gambar kecil dan teks tidak terbaca jelas	✓			
10.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya aktif berdiskusi materi SKI dalam kelompok				✓
11.	Media pembelajaran yang digunakan guru membuat saya tidak bersemangat selama pembelajaran SKI	✓			
12.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memudahkan saya memahami peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah yang sulit dihadirkan dalam bentuk nyata				✓
13.	Media yang digunakan oleh guru membuat saya kesulitan mengerjakan soal-soal SKI	✓			

ANGKET MINAT BACA

A. Identitas Pribadi

Nama : Zuyyina Asna Akifa
No. Absen : 27
Kelas : 5A

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia!
2. Bacalah angket penelitian dengan seksama!
3. Berilah tanda *checklist* (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda! Sesuai ketentuan berikut:
TS = Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju
S = Setuju
SS = Sangat Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan!
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi dalam angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
1.	Saya membaca materi pelajaran SKI karena media pembelajaran yang digunakan menarik				✓
2.	Saya tidak suka membaca materi pelajaran SKI karena media yang digunakan membosankan	✓			
3.	Saya bisa membaca dengan lancar				✓
4.	Saya senang membaca materi pelajaran SKI				✓
5.	Saya membaca materi SKI di rumah sebelum diajarkan oleh guru di sekolah				✓
6.	Saya cepat bosan membaca materi pelajaran SKI	✓			
7.	Saya bersemangat saat membaca materi pelajaran SKI				✓
8.	Saya menggunakan waktu luang untuk membaca materi pelajaran SKI			✓	

No.	Pernyataan	TS	KS	S	SS
9	Saya asyik berbicara dengan teman saat guru meminta untuk membaca materi pelajaran SKI	✓			
10.	Saya membaca materi pelajaran SKI hanya saat diawasi oleh guru/orang tua	✓			
11.	Saat saya mengalami kesulitan memahami bacaan, saya akan mengulangi membaca sampai paham				✓
12.	Saya membaca materi pelajaran SKI karena menginginkan nilai SKI yang baik				✓
13.	Membaca materi pelajaran SKI hanya untuk orang yang pintar	✓			

SAMPEL HASIL Pengerjaan Angket Kelas Kontrol

RESPON SISWA

ANGKET PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN

A. Identitas Pribadi

Nama : Ahmad Yunan Farid

No. Absen : 3

Kelas : 5B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia!
2. Bacalah angket penelitian dengan seksama!
3. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda! Sesuai ketentuan berikut:
 TS = Tidak Setuju
 KS = Kurang Setuju
 S = Setuju
 SS = Sangat Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan!
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi dalam angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
1.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki tampilan gambar dan warna yang menarik	✓			
2.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru kurang menarik perhatian saya untuk belajar SKI			✓	
3.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya tertarik untuk membaca materi pelajaran SKI	✓			
4.	Saya mendapatkan pembelajaran SKI yang bermakna dan mendalam dari media pembelajaran yang digunakan oleh guru		✓		
5.	Media yang digunakan oleh guru memiliki kualitas gambar dan teks yang bagus dan mudah dimengerti			✓	

No.	Pernyataan	TS	KS	S	SS
6.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru cocok digunakan untuk siswa Madrasah Ibtidaiyah	✓			
7.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru tidak ada hubungannya dengan materi SKI yang diajarkan		✓		
8.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya bersemangat untuk belajar pelajaran SKI	✓			
9.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memiliki ukuran gambar kecil dan teks tidak terbaca jelas	✓			
10.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru membuat saya aktif berdiskusi materi SKI dalam kelompok		✓		
11.	Media pembelajaran yang digunakan guru membuat saya tidak bersemangat selama pembelajaran SKI				✓
12.	Media pembelajaran yang digunakan oleh guru memudahkan saya memahami peristiwa pelanggaran perjanjian Hudaibiah yang sulit dihadirkan dalam bentuk nyata		✓		
13.	Media yang digunakan oleh guru membuat saya kesulitan mengerjakan soal-soal SKI			✓	

ANGKET MINAT BACA

A. Identitas Pribadi

Nama : Ahmad Yunan Farid
No. Absen : 3
Kelas : 5B

B. Petunjuk Pengisian Angket

1. Tulis data diri anda pada tempat yang telah tersedia!
2. Bacalah angket penelitian dengan seksama!
3. Berilah tanda checklist (✓) pada kolom yang telah disediakan sesuai dengan keadaan dan keyakinan anda! Sesuai ketentuan berikut:
TS = Tidak Setuju
KS = Kurang Setuju
S = Setuju
SS = Sangat Setuju
4. Bila telah selesai mengisi lembar angket, mohon segera dikembalikan!
5. Selamat mengisi, terima kasih atas partisipasi dalam angket penelitian ini.

No.	Pernyataan	Jawaban			
		TS	KS	S	SS
1.	Saya membaca materi pelajaran SKI karena media pembelajaran yang digunakan menarik		✓		
2.	Saya tidak suka membaca materi pelajaran SKI karena media yang digunakan membosankan			✓	
3.	Saya bisa membaca dengan lancar			✓	
4.	Saya senang membaca materi pelajaran SKI			✓	
5.	Saya membaca materi SKI di rumah sebelum diajarkan oleh guru di sekolah		✓		
6.	Saya cepat bosan membaca materi pelajaran SKI		✓		
7.	Saya bersemangat saat membaca materi pelajaran SKI			✓	
8.	Saya menggunakan waktu luang untuk membaca materi pelajaran SKI			✓	

No.	Pernyataan	TS	KS	S	SS
9	Saya asyik berbicara dengan teman saat guru meminta untuk membaca materi pelajaran SKI	✓			✓
10.	Saya membaca materi pelajaran SKI hanya saat diawasi oleh guru/orang tua			✓	
11.	Saat saya mengalami kesulitan memahami bacaan, saya akan mengulangi membaca sampai paham			✓	
12.	Saya membaca materi pelajaran SKI karena menginginkan nilai SKI yang baik		✓		
13.	Membaca materi pelajaran SKI hanya untuk orang yang pintar			✓	

Lampiran 22

**DOKUMENTASI WAWANCARA DENGAN GURU
MATA PELAJARAN SKI**



Wawancara dengan Bapak M. Khoirul Annas selaku guru mata pelajaran SKI di MIN 2 Pati.

DOKUMENTASI KELAS UJI COBA



Kegiatan Uji coba angket respon siswa dan minat baca di kelas VI C.

Lampiran 24

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN KELAS EKSPERIMEN



Setiap siswa membaca komik digital dan berdiskusi dengan teman satu kelompok.



Foto bersama kelas V A setelah pembelajaran menggunakan aplikasi komik digital.

DOKUMENTASI PEMBELAJARAN KELAS KONTROL



Setiap siswa membaca buku SKI dan berdiskusi dengan teman satu kelompok.



Foto bersama kelas V B setelah pembelajaran selesai.

Lampiran 26

Tabel Nilai Kritis Untuk Uji Lilliefors

Ukuran Sampel	Tarf Nyata (α)				
	0.01	0.05	0.10	0.15	0.20
n = 4	0.417	0.381	0.352	0.319	0.300
5	0.405	0.337	0.315	0.299	0.285
6	0.364	0.319	0.294	0.277	0.265
7	0.348	0.300	0.276	0.258	0.247
8	0.331	0.285	0.261	0.244	0.233
9	0.311	0.271	0.249	0.233	0.223
10	0.294	0.258	0.239	0.224	0.215
11	0.284	0.249	0.230	0.217	0.206
12	0.275	0.242	0.223	0.212	0.199
13	0.268	0.234	0.214	0.202	0.190
14	0.261	0.227	0.207	0.194	0.183
15	0.257	0.220	0.201	0.187	0.177
16	0.250	0.213	0.195	0.182	0.173
17	0.245	0.206	0.189	0.177	0.169
18	0.239	0.200	0.184	0.173	0.166
19	0.235	0.195	0.179	0.169	0.163
20	0.231	0.190	0.174	0.166	0.160
25	0.200	0.173	0.158	0.147	0.142
30	0.187	0.161	0.144	0.136	0.131
n > 30	<u>1.031</u> \sqrt{n}	<u>0.886</u> \sqrt{n}	<u>0.85</u> \sqrt{n}	<u>0.768</u> \sqrt{n}	<u>0.736</u> \sqrt{n}

Sumber :

Sudjana, (1992), *Metoda Statistika*, Bandung: Tarsito

Lampiran 27

Titik Presentase Distribusi t (df = 51 – 80)

Pr	0,25	0,10	0,05	0,025	0,01	0,005	0,001
df	0,50	0,20	0,10	0,050	0,02	0,010	0,002
51	0,67933	1,29837	1,67528	2,00758	2,40172	2,67572	3,25789
52	0,67924	1,29805	1,67469	2,00665	2,40022	2,67373	3,25451
53	0,67915	1,29773	1,67412	2,00575	2,39879	2,67182	3,25127
54	0,67906	1,29743	1,67356	2,00488	2,39741	2,66998	3,24815
55	0,67898	1,29713	1,67303	2,00404	2,39608	2,66822	3,24515
56	0,67890	1,29685	1,67252	2,00324	2,39480	2,66651	3,24226
57	0,67882	1,29658	1,67203	2,00247	2,39357	2,66487	3,23948
58	0,67874	1,29632	1,67155	2,00172	2,39238	2,66329	3,23680
59	0,67867	1,29607	1,67109	2,00100	2,39123	2,66176	3,23421
60	0,67860	1,29582	1,67065	2,00030	2,39012	2,66028	3,23171
61	0,67853	1,29558	1,67022	1,99962	2,38905	2,65886	3,22930
62	0,67847	1,29536	1,66980	1,99897	2,38801	2,65748	3,22696
63	0,67840	1,29513	1,66940	1,99834	2,38701	2,65615	3,22471
64	0,67834	1,29492	1,66901	1,99773	2,38604	2,65485	3,22253
65	0,67828	1,29471	1,66864	1,99714	2,38510	2,65360	3,22041
66	0,67823	1,29451	1,66827	1,99656	2,38419	2,65239	3,21837
67	0,67817	1,29432	1,66792	1,99601	2,38330	2,65122	3,21639
68	0,67811	1,29413	1,66757	1,99547	2,38245	2,65008	3,21446
69	0,67806	1,29394	1,66724	1,99495	2,38161	2,64898	3,21260
70	0,67801	1,29376	1,66691	1,99444	2,38081	2,64790	3,21079
71	0,67796	1,29359	1,66660	1,99394	2,38002	2,64686	3,20903
72	0,67791	1,29342	1,66629	1,99346	2,37926	2,64585	3,20733
73	0,67787	1,29326	1,66600	1,99300	2,37852	2,64487	3,20567
74	0,67782	1,29310	1,66571	1,99254	2,37780	2,64391	3,20406
75	0,67778	1,29294	1,66543	1,99210	2,37710	2,64298	3,20249
76	0,67773	1,29279	1,66515	1,99167	2,37642	2,64208	3,20096
77	0,67769	1,29264	1,66488	1,99125	2,37576	2,64120	3,19948
78	0,67765	1,29250	1,66462	1,99085	2,37511	2,64034	3,19804
79	0,67761	1,29236	1,66437	1,99045	2,37448	2,63950	3,19663
80	0,67757	1,29222	1,66412	1,99006	2,37387	2,63869	3,19526

SURAT PENUNJUKAN PEMBIMBING



KEMENTERIAN AGAMA RI
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus II) Ngaliyan Semarang Telp. 024-7601295 Fax. 7615367

Nomor : B-53527/Un/10.3/R/PP.00.9/12/2020

Semarang, 15 Desember 2020

Lamp : -

Hal : **Penunjukan Pembimbing Skripsi**

Kepada Yth.

Titik Rahmawati, M.Ag, M.Pd

Assalamu 'alaikum Wr. Wb

Berdasarkan hasil pembahasan usulan judul penelitian di jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) maka Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan menyetujui judul skripsi mahasiswa:

Nama : Lailatul Ni'mah

Nim : 1703096065

Judul : **"PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) PADA SISWA KELAS 5 MIN 2 PATI"**

Dan Menunjuk Saudara : **Titik Rahmawati, M.Ag, M.Pd** Sebagai Pembimbing

Demikian Penunjukan Pembimbing Skripsi ini disampaikan dan atas kerjasamanya yang diberikan kami ucapkan terimakasih.

Wassalamu 'alaikum Wr. Wb.

A.n Dekan
Mengerahi,
Ketua Jurusan PGMI



Zulaikhah, M.Ag, M.Pd

NIP. 197601302005012001

Tembusan :

1. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo (Sebagai laporan)
2. Mahasiswa yang bersangkutan
3. Arsip

SURAT IZIN RISET



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBİYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185
Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387
www.walisongo.ac.id

Nomor: 3548/Jn.10.3/K/DA.04/11/2021

22 November 2021

Lamp :-

Hal : Mohon Izin Riset
a.n. : Lailatul Ni'mah
NIM : 1703096065

Yth.

Kepala Madrasah MIN 2 Pati
di tempat

Assalamu'alaikum Wr.Wb.,

Dibertahukan dengan hormat dalam rangka penulisan skripsi, atas nama mahasiswa:

Nama : Lailatul Ni'mah
NIM : 1703096065

Alamat : Alasdowo rt 07/03, Kec. Dukuhseti, Kab. Pati
Judul Skripsi : PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL
TERHADAP MINAT BACA SISWA MATA PELAJARAN SEJARAH
KEBUDAYAAN ISLAM (SKI) PADA SISWA KELAS 5 MIN 2 PATI
TAHUN PELAJARAN 2021/2022

Pembimbing : Titik Rahmawati, M.Pd

Sehubungan dengan hal tersebut mohon kiranya yang bersangkutan di berikan Izin riset dan dukungan data dengan tema/judul skripsi sebagaimana tersebut diatas selama satu bulan, mulai tanggal 23 November 2021 sampai dengan tanggal 11 Desember 2021

Demikian atas perhatian dan terkabulnya permohonan ini disampaikan terimakasih.

Wassalamu'alikum Wr.Wb.

a.n. Dekan,
Wakil Dekan Bidang Akademik



MAHFUD JUNAEDI

Tembusan:

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang (sebagai laporan)

Surat Keterangan Telah Melakukan Riset di Sekolah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
KANTOR KEMENTERIAN AGAMA KABUPATEN PATI
MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI 2 PATI
Jalan Raya Tayu – Puncel Km 7,5 (0295) 454098 Kode Pos 59158
e-mail: mindukuhseti@gmail.com

SURAT KETERANGAN TELAH MELAKUKAN PENELITIAN

Nomor: 32 / MIN / KY / 2021

Kepala Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati, menerangkan bahwa:

Nama : Lailatun Ni'mah
NIM : 1703096065
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Judul : **PENGARUH MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK
DIGITAL TERHADAP MINAT BACA SISWA MATA
PELAJARAN SEJARAH KEBUDAYAAN ISLAM
(SKI) PADA SISWA KELAS V MIN 2 PATI TAHUN
PELAJARAN 2021/2022**

Benar nama tersebut telah melaksanakan penelitian dari tanggal 23 November - 11 Desember 2021 di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 2 Pati.

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat dengan sesungguhnya, agar dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Kepala MIN 2 Pati



Hj. Siti Aminah, S. Ag, M. Pd
NIP. 1972062019942001

Surat Keterangan Bebas Kuliah



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO SEMARANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN

Jalan Prof. Hamka Km.2 Semarang 50185 Telepon 024-7601295, Faksimile 024-7615387

www.walisongo.ac.id

SURAT KETERANGAN

Nomor: B - 081/Un.10.3/K/PP.00.9/01/2021

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Walisongo Semarang dengan ini menerangkan dengan sesungguhnya bahwa :

Nama : Lailatun Ni'mah
Tempat, tanggal lahir : Pati, 19 April 1999
NIM : 1703096065
Program /semester/tahun : S1/VIII/2021
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyyah
Alamat : RT 07 RW 03 Desa Alasdowo, Kec. Dukuhseti, Kab. Pati

Bahwa yang bersangkutan:

Telah menyelesaikan semua mata kuliah dan dinyatakan **BEBAS KULIAH**. Surat keterangan ini diberikan untuk keperluan **Pendaftaran Ujian Komprehensif**. Demikian harap maklum bagi yang berkepentingan.

Semarang, 8 Januari 2021

An. Dekan,
Kepala Bagian Tata Usaha



Hj. Siti Khotimah, S.Ag., MM
NIP. 19681010 199703 2 001

DAFTAR RIWAYAT HIDUP

A. Identitas diri

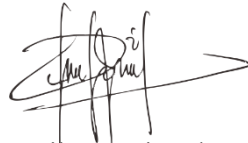
1. Nama : Lailatun Ni'mah
2. Tempat, Tanggal Lahir : Pati, 19 April 1999
3. Alamat Rumah : Ds. Alasdowo, RT/RW 007/003
Kec. Dukuhseti, Kab. Pati
4. Hp : 085875302203
5. E-mail : lailatun.nmh@gmail.com

B. Riwayat Pendidikan

1. RA Tarbiyatul Banin Banat
Tahun 2003 - 2005
2. MIN 2 Pati
Tahun 2005 – 2011
3. MTs. Tarbiyatul Banin Banat
Tahun 2011 - 2014
4. MA. Tarbiyatul Banin Banat
Tahun 2014 - 2017
5. UIN Walisongo Semarang

Semarang, 22 Desember
2021

Penulis



Lailatun Ni'mah
NIM. 1703096065

