

PENERAPAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI 76/IX MENDALO DARAT

Tesya Dwi Rahayu¹, Heroza Firdaus²

^{1,2}Universitas Islam Negeri Sulthan Thaha Saifuddin Jambi

Email: tesyadwirahayu643@gmail.com¹, heroza.firdaus@uinjambi.ac.id²

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat belajar siswa melalui penerapan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV di Sekolah Dasar Negeri 76/IX Mendalo Darat minat belajar siswa yang masih tergolong rendah. Terlihat saat belajar beberapa siswa kedapatan kurang fokus terhadap pembelajaran, keterlibatan dan ketertarikan anak dalam proses pembelajaran belum optimal, semangat belajar siswa yang terlihat kurang. Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Penggunaan media yang tepat tentunya akan memberikan peningkatan yang baik untuk minat belajar siswa. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan model dari Mc Taggart yang terdiri dari 2 siklus. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket minat belajar berskala likert, observasi aktivitas guru dan siswa, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan adanya peningkatan minat belajar siswa dengan menggunakan media komik dengan rata-rata minat belajar pra siklus 60,26%, siklus I 72,40%, dan siklus II 85,46% dengan kategori minat belajar sangat tinggi. Serta terjadinya peningkatan aktivitas guru dan siswa siklus I 62,5% dan siklus II 87,5%.

Kata Kunci: Minat Belajar, Media Komik, Pembelajaran.

Abstract: This study aims to increase students' interest in learning through the application of comic media in Indonesian language learning for grade IV at State Elementary School 76/IX Mendalo Darat, students' interest in learning is still relatively low. It can be seen that when studying, some students are found to be less focused on learning, children's involvement and interest in the learning process are not optimal, students' enthusiasm for learning is lacking. Learning media can be said to be anything that can be used to convey or channel material from teachers in a planned manner so that students can learn effectively and efficiently. The use of appropriate media will certainly provide a good increase in students' interest in learning. This study is a Classroom Action Research (CAR) with a model from Mc Taggart consisting of 2 cycles. The data collection techniques used are Likert-scale learning interest questionnaires, observation of teacher and student activities, interviews and documentation. The results of the study showed an increase in students' interest in learning by using comic media with an average interest in learning pre-cycle 60.26%, cycle I 72.40%, and cycle II 85.46% with a very high learning interest category. As well as an increase in teacher and student activity in cycle I 62.5% and cycle II 87.5%.

Keywords: *Learning Interest, Comic Media, Learning.*

PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan adalah sebuah proses *humanime* yang selanjutnya dikenal dengan istilah memanusiakan manusia. Oleh karena itu kita seharusnya bisa menghormati hak asasi setiap manusia. Pentingnya suatu pendidikan dalam upaya memberantas kebodohan memerangi kemiskinan kehidupan bangsa, meningkatkan taraf hidup seluruh lapisan warga, dan membangun harkat negara dan bangsa, maka dari itu pemerintah berusaha dalam memberikan perhatian yang sungguh-sungguh untuk mengatasi berbagai masalah di bidang peningkatan pendidikan mulai dari tingkat dasar, menengah, hingga perguruan tinggi. (Pristiwanti et al., 2022).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia siswa akan belajar tentang kemampuan berbicara, menulis, dan membaca. Pada dasarnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SD siswa tidak hanya diajak untuk mengetahui dan memahami aspek-aspek keterampilan dalam berbahasa yang akan membuat siswa menjadi lebih bosan dan kurang minat dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Jika siswa kurang berminat dalam belajar Bahasa Indonesia maka siswa tidak akan berpartisipasi dalam pembelajaran tersebut, apalagi jika harus belajar membaca untuk belajar saja mereka kurang minat. Rendahnya minat belajar siswa dan kemampuan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dilihat dari siswa dengan adanya kesulitan belajar siswa (Al-ghozali et al., 2023).

Pembelajaran merupakan suatu kegiatan yang melibatkan seseorang dalam upaya memperoleh pengetahuan, keterampilan dan nilai-nilai positif dengan memanfaatkan berbagai sumber untuk belajar. Pemanfaatan sumber belajar terkait dengan media pembelajaran, yakni bagaimana menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar secara efektif dan efisien. Kata “media” berasal dari bahasa latin, bentuk jamak dari kata “medium” yang secara harfiah berarti perantara atau pengantar. Menurut Russell media merupakan saluran komunikasi yang menjadi perantara antara sumber pesan (*a source*) dengan penerima pesan (*a receiver*). Menurut Gagne, media sebagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsang mereka untuk belajar. “Djamarah dan Zain: Menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah segala benda atau perangkat yang digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan pencapaian tujuan

pembelajaran” (Dwi, 2023).

Media pembelajaran dapat dikatakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyampaikan atau menyalurkan materi dari guru secara terencana sehingga siswa dapat belajar efektif dan efisien. Dalam hal ini segala sesuatu yang digunakan tersebut mestilah yang dapat dipergunakan untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan kemampuan atau ketrampilan proses siswa sehingga dapat mendorong terjadinya proses belajar. Kalau dijabarkan lebih rinci, media pembelajaran berupa bahan, alat, atau teknik yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar dengan maksud agar proses interaksi komunikasi edukasi antara guru dan siswa dapat berlangsung secara ilmiah, interaktif, efektif, dan efisien. Istilah media dan sumber belajar kadang tertukar pemakaian dan pemaknaannya. Hal ini bisa dimengerti karena sumber belajar dan media memiliki keterkaitan dalam satu kesatuan komponen pembelajaran. Sumber belajar bisa berupa pesan, orang, bahan, alat, teknik dan lingkungan.

Media belajar terdiri dari dua komponen yaitu bahan dan alat. Bahan sering disebut perangkat lunak (software), sedangkan alat disebut sebagai perangkat keras (hardware). Dengan demikian, media pembelajaran merupakan bagian dari sumber belajar. Proses pembelajaran merupakan proses komunikasi dan berlangsung dalam suatu sistem, maka media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran. Tanpa media, komunikasi tidak akan terjadi dan proses pembelajaran sebagai proses komunikasi juga tidak akan bisa berlangsung secara optimal. Media pembelajaran merupakan komponen integral yang tidak bisa dipisahkan dari sistem pembelajaran (Ninik Uswatun Fadilah, 2019).

Penulis melakukan observasi di kelas IV pada pembelajaran Bahasa Indonesia, menunjukkan bahwa keterlibatan anak dalam proses belajar belum optimal. Ditemukan bahwa dalam kegiatan pembelajaran, terdapat siswa yang kurang fokus terhadap pengajarannya. Selain itu, semangat belajar siswa terlihat kurang, ketertarikan siswa dan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran yang kurang yang menyebabkan kurangnya minat belajar siswa, sehingga minat belajar mereka sangat rendah. Mengetahui betapa pentingnya minat belajar siswa, maka diperlukan usaha untuk memperbaiki dan meningkatkan minat belajar tersebut. Tantangan ini dapat diatasi melalui media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar siswa. Oleh karena itu, penting untuk memilih media pembelajaran yang sesuai dengan

kebutuhan dan karakteristik peserta didik, salah satu media yang dapat digunakan adalah penerapan media komik.

Komik juga membantu siswa belajar dengan nyaman tanpa merasa terpaksa. Komik tidak hanya memberikan nuansa baru dalam proses pembelajaran, tetapi juga meningkatkan minat baca siswa dan memudahkan mereka dalam mengingat serta memahami materi yang diajarkan. Komik mampu membangkitkan minat siswa terhadap berbagai disiplin ilmu. (Mikamahuly et al., 2023).

Menurut Kustandi dalam jurnal (Abdillah, 2021) komik merupakan sebuah media berupa kumpulan cerita yang digambar dan dirancang sedemikian rupa yang terdiri beberapa panel yang diperjelas oleh balon-balon kata dan ilustrasi gambar sehingga memudahkan pembaca memahami isi cerita dengan mudah dan bersifat sebagai hiburan maupun edukasi. Media komik merupakan media yang sederhana sering diartikan sebagai cerita bergambar hampir serupa media belajar fotografi. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar.

Adapun kelebihan dari media komik adalah memotivasi peserta didik selama proses belajar mengajar, *educational comic* dapat meningkatkan minat pembelajaran bersifat permanen, dan dapat membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca, komik adalah bagian dan budaya populer. Penggunaan komik edukasi dapat memberikan metode pembelajaran dengan memanfaatkan media tersebut dalam proses belajar dan memberikan dampak positif bagi siswa dan antusias siswa dalam mengikuti pembelajaran dikelas sehingga suasana belajar menyenangkan dan informasi yang disajikan lebih mudah difahami karena penyajiannya yang menarik, dan memadukan berbagai unsur gambar, narasi dan animasi dalam bentuk visual (Siregar et al., 2021).

Komik sendiri pun memiliki ciri-ciri; bersifat proposional yaitu mampu membuat pembaca terlibat secara emosional dalam membaca komik. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik yang terbayang menjadi pelaku utama. Bahasa percakapan, yaitu Bahasa yang digunakan dalam komik biasanya bahasa percakapan sehari-hari, jadi pembaca mudah mengerti dan memahami bacaan komik. Komik tidak menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami pembaca. Dan bersifat kepahlawanan dimana dalam pembelajaran dapat

mengilustrasikan materi sehingga peserta didik mudah memahami penyampaian materi. Bahan ajar komik dirancang untuk menumbuhkan rasa belajar, minat, motivasi serta meningkatkan minat belajar peserta didik.

Komik menarik pembaca untuk membaca teks karena juga dibuat dengan gambar-gambar yang menarik. Adapun jenis-jenis komik antara lain adalah: 1) Buku komik (*Comic Book*), 2) Komik Online (*Web Comic*), 3) Kartun/karikatur (*Cartoon*), 4) Komik tahunan (*Comic annual*), 5 Komik potongan (*Comic Strip*). Tujuan media pembelajaran komik untuk memberikan nuansa baru dalam pembelajaran, selain itu dalam pembelajaran penggunaan komik dapat meningkatkan minat siswa dan serta lebih mudah mengingat materi pelajaran yang diajar.

Beberapa karakteristik dalam komik, di antaranya : (a) komik biasanya terdiri dari berbagai situasi cerita yang bersambung; (b) apabila komik memiliki perwatakan lain, biasanya dikenal agar kekuatan komik dapat dihayati (c) bersifat menghibur; (d) pembaca dapat dengan segera mengidentifikasi dirinya melalui perasaan serta tindakan dari perwatakan tokoh utama karena cerita pada komik mengenai diri pribadi (e) komik memusatkan perhatian di lingkungan sekitar rakyat; (f) komik biasanya dilengkapi aksi; (h) pembuatannya lebih hidup dengan pemakaian warna utama secara bebas; (g) cerita dalam komik ringkas dan menarik perhatian.

Kelebihan media komik ialah tokoh yang digunakan menggunakan kartun yang dibuat lucu sehingga menarik siswa untuk membacanya, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas IV SD, berbasis lingkungan sekolah yang sesuai dengan pengalaman kehidupan siswa, menggunakan warna yang menarik, komik yang disajikan tidak terlalu tebal sehingga siswa tidak merasa bosan untuk membacanya, dan dapat belajar mandiri menggunakan media komik tersebut (Suganda et al., 2022).

Kelebihan media komik ialah tokoh yang digunakan menggunakan kartun yang dibuat lucu sehingga menarik siswa untuk membacanya, menggunakan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa kelas IV SD, berbasis lingkungan sekolah yang sesuai dengan pengalaman kehidupan siswa, menggunakan warna yang menarik, komik yang disajikan tidak terlalu tebal sehingga siswa tidak merasa bosan untuk membacanya, dan dapat belajar mandiri menggunakan media komik tersebut (Suganda et al., 2022).

Adapun langkah-langkah yang digunakan dalam proses belajar antara lain: Apersepsi, mengkondisi saat proses pembelajaran berlangsung di dalam kelas, Guru memberikan komik

kepada siswa, Guru membagikan siswa dalam beberapa kelompok, dimana setiap kelompok terdiri dari 5 sampai 6 orang, Guru menjelaskan materi yang berkaitan dengan cerita yang ada didalam komik, Siswa berdiskusi mengenai materi, Sifat dan pesan yang terkandung dalam komik yang dibacakan.

Menurut Lee dalam jurnal (Kosanke, 2019) minat belajar adalah preferensi pribadi berkaitan dengan pembelajaran yang berarti individu lebih mengutamakan suatu hal dibandingkan hal lainnya. Minat belajar berkaitan dengan fungsi afektif dan pengetahuan yang akan menimbulkan emosi kuat seperti perasaan positif terhadap sesuatu, rasa terikat, terpesona dan meningkatkan proses kognitif.

Secara khusus pengertian minat dalam belajar menurut W. S. Winkel dalam jurnal (Araniri, 2018) diartikan sebagai kecenderungan seorang siswa yang tertarik untuk mempelajari mata pelajaran yang dia sukai. Minat adalah suatu landasan yang paling meyakinkan demi keberhasilan proses belajar mengajar. Guru yang berhasil membina kesediaan belajar siswanya berarti telah melakukan hal yang terpenting yang dapat dilakukan demi keberhasilan siswa-siswanya. Untuk menarik dan menumbuhkan minat belajar siswa, guru hendaknya mengetahui faktor-faktor yang dapat mempengaruhi minat. Mengenai faktor-faktor yang mempengaruhi minat belajar. Kegiatan belajar akan tercipta apabila siswa mempunyai minat untuk belajar. Oleh karena itu dalam proses belajar mengajar guru harus dapat menumbuhkan minat belajar siswa dengan berbagai cara, sehingga siswa mempunyai minat yang besar untuk melakukan belajar.

Pada setiap manusia, minat ini mempunyai peranan yang sangat penting di dalam kehidupan dan mempunyai dampak yang sangat besar terhadap perilaku dan sikap, minat bisa menjadi sumber motivasi yang kuat untuk belajar dan seorang anak yang berminat terhadap sesuatu kegiatan baik ketika bekerja maupun ketika belajar, pasti akan sangat berusaha dengan sekuat tenaga untuk mencapai tujuan yang akan di inginkan. Siswa akan merasa sangat senang ketika mengikuti mata pelajaran yang mereka sangat senangi karena siswa pun juga merasa sangat terdorong dan berusaha agar bisa mencapai hasil yang memuaskan sesuai dengan apa yang di inginkan oleh siswa tersebut. Adanya minat tersebut pada diri siswa maka ketika proses pembelajaran nantinya akan berjalan sangat lancar dan tujuan pendidikan akan tercapai sesuai yang diharapkan (Hertensa, 2023).

Tujuan dari minat belajar adalah menelaah suatu kejadian atau pelajaran yang disajikan

oleh pengajar agar siswa dalam memahami sebuah konsep atau materi menjadi lebih mudah. Ketika siswa mampu memahami konsep, maka ia tidak perlu menghafalkan suatu materi, ditambah lagi ketika siswa paham maka ia tidak akan mudah lupa dengan apa yang telah ia pelajari (Karisma et al., 2022).

Minat belajar memiliki beberapa indikator, Menurut Slameto dalam jurnal (Nugroho et al., 2020) beberapa indikator minat belajar yaitu:

- a. Perasaan Senang, apabila seorang siswa memiliki perasaan senang terhadap pelajaran tertentu maka tidak akan ada rasa terpaksa untuk belajar. Contohnya yaitu senang mengikuti pelajaran, tidak ada perasaan bosan, dan hadir saat pelajaran.
- b. Keterlibatan Siswa, ketertarikan seseorang akan obyek yang mengakibatkan orang tersebut senang dan tertarik untuk melakukan atau mengerjakan kegiatan dari obyek tersebut. Contoh: aktif dalam diskusi, aktif bertanya, dan aktif menjawab pertanyaan dari guru.
- c. Ketertarikan berhubungan dengan daya dorong siswa terhadap ketertarikan pada sesuatu benda, orang, kegiatan atau bias berupa pengalaman afektif yang dirangsang oleh kegiatan itu sendiri. Contoh: antusias dalam mengikuti pelajaran, tidak menunda tugas dari guru.
- d. Perhatian Siswa, minat dan perhatian merupakan dua hal yang dianggap sama dalam penggunaan sehari-hari, perhatian siswa merupakan konsentrasi siswa terhadap pengamatan dan pengertian, dengan mengesampingkan yang lain. Siswa memiliki minat pada obyek tertentu maka dengan sendirinya akan memperhatikan obyek tersebut. Contoh: mendengarkan penjelasan guru dan mencatat materi.

METODE PENELITIAN

Penelitian Tindakan Kelas atau PTK (*Classroom Action Research*) memiliki peranan yang sangat penting dan strategis untuk meningkatkan mutu pembelajaran apabila diimplementasikan dengan baik dan benar. Menurut Suryabrata dalam Aries. Penelitian tindakan adalah penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan keterampilan-keterampilan baru, strategi baru atau pendekatan baru untuk memecahkan masalah dengan penerapan langsung di dunia kerja atau dunia aktual lain. Dalam penelitian ini penelitian tindakan dilakukan di kelas (Sekolah) dimana guru melaksanakan pembelajaran dan memberikan upaya-upaya tertentu untuk memperbaiki suatu masalah yang terjadi ketika pembelajaran

berlangsung. Guru dalam melaksanakan penelitian tindakan kelas pada dasarnya memperluas peran guru termasuk di dalamnya refleksi kritis terhadap tugas profesionalnya. Dengan demikian, guru yang melakukan penelitian tindakan kelas atau menyangkut praktik pembelajaran, dapat meningkatkan tanggung jawab terhadap praktik yang mereka lakukan dan menciptakan lingkungan yang lebih dramatis serta menarik dalam praktek pembelajarannya (Rahman et al., 2021).

Lokasi penelitian adalah tempat dimana penelitian akan dilakukan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan yang berkaitan dengan permasalahan penelitian. Lokasi penelitian ini dilakukan di SDN 76/IX Mendalo Darat. Subjek penelitian ini merupakan semua siswa kelas IV B SDN 76/IX Mendalo Darat, yang berjumlah 26 siswa.

Teknik pengumpulan data adalah bagian terpenting dalam penelitian. Data yang valid dan lengkap sangat menentukan kualitas penelitian. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan observasi, wawancara, angket serta dokumentasi dalam menentukan data yang perlu dicari, berikut penjelasan lebih jelas tentang keempat Teknik tersebut.

1. Observasi

Observasi adalah teknik pengumpulan data dengan cara melakukan pengamatan dan pencatatan terhadap segala sesuatu yang diamati langsung pada objek penelitian yang dituju. Dalam penelitian tindakan kelas, observasi dilakukan untuk mengamati dan mencatat segala tindakan atau perilaku guru saat proses pelaksanaan tindakan dengan hati-hati dan teliti. Hal ini bertujuan untuk melihat kelebihan dan kelemahan apa saja yang dilakukan guru saat melaksanakan tindakan. Dari hasil inilah peneliti dapat memperoleh suatu gambaran yang tentunya lebih jelas tentang masalahnya dan mungkin petunjuk-petunjuk tentang cara memecahkannya. Teknik pengumpulan data dengan observasi digunakan bila penelitian berkenaan dengan perilaku manusia, proses kerja, gejala-gejala alam dan bila responden yang diamati tidak terlalu besar.

2. Wawancara

Wawancara mendalam (*indepth interview*): sebagian besar sumber data penelitian didasarkan pada wawancara mendalam, teknik ini menggunakan pertanyaan open-ended, dengan mengutamakan sikap etis terhadap informan yang sedang di pelajari. Data yang diperoleh berupa persepsi, pendapat, perasaan, dan pengetahuan.

Dalam penelitian ini, wawancara dilakukan kepada wali kelas IV untuk mengetahui kondisi awal siswa pada proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengetahui lebih jauh tentang subjek yang diteliti. Peneliti ini menggunakan wawancara tak berstruktur. Wawancara tak berstruktur adalah wawancara bebas Dimana peneliti tidak menggunakan pedoman wawancara yang telah tersusun secara sistematis dan lengkap untuk pengumpulan datanya.

3. Angket

Angket (kuisisioner) merupakan Teknik pengumpulan data dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan kepada responden untuk dijawabnya. Teknik angket dipakai untuk mendapatkan data dari variable terkait minat belajar siswa.

4. Dokumentasi

Dokumen merupakan sumber data yang digunakan untuk melengkapi penelitian, baik berupa sumber tertulis, film, gambar, foto, dan karya-karya monumental, yang semuanya itu memberikan informasi bagi proses penelitian, Apabila dengan teknik tersebut menghasilkan data yang berbeda-beda satu sama lainnya, peneliti dapat melakukan diskusi lebih lanjut kepada sumber data yang terkait hingga didapatkan kepastian dan kebenaran datanya (Mekarisce, 2020).

Penelitian yang digunakan adalah model dari kemmis dan taggart berupa suatu siklus spiral. Pengertian siklus rancangan pada setiap putarannya, yaitu: 1) perencanaan, 2) Tindakan, 3) observasi, 4) refleksi. Pada penelitian ini, analisis data yang digunakan oleh peneliti ialah data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif didapatkan dari aktivitas guru dan peserta didik yang dilakukan pada pelaksanaan setiap siklus kegiatan. Sedangkan data kuantitatif diambil dari nilai rata-rata minat belajar siswa, presentase ketuntasan minat belajar dan nilai observasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Peneliti melakukan data hasil pra siklus kegiatan pembelajaran tanpa menggunakan media komik. Kegiatan pra tindakan menggunakan lembar angket penilaian minat belajar siswa. Berdasarkan hasil angket pra tindakan ditemukan bahwa nilai rata-rata 60,26% dengan kategori “Minat Belajar Sedang” masih banyak siswa yang belum fokus terhadap pembelajarannya, bercanda dengan teman sebangku, proses pembelajaran yang belum optimal, semangat siswa yang kurang, ketertarikan dan keterlibatan siswa yang kurang terhadap pembelajaran.

Pada siklus I setelah dilaksanakan kegiatan belajar selama 2 kali pertemuan dan dilakukan pengisian angket minat belajar peserta didik menggunakan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia pada BAB V Bertukar atau Menbayar diperoleh nilai rata-rata 72,40% dengan kategori “Minat Belajar Tinggi” namun belum mencapai target keberhasilan penelitian. Dan dilakukannya kegiatan observasi aktivitas guru dan siswa yang memperoleh nilai presentase 62,5% dengan kategori “sedang”. Oleh karena itu, pada siklus II perlu adanya peningkatan minat belajar siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan menerapkan media komik.

Kondisi peserta didik pada siklus II telah mengalami banyak perubahan, yang mana kondisi kelas sudah mulai dapat dikondisikan, peserta didik yang keluar masuk kelas, mengobrol bersama teman sudah dapat diatasi. Peserta didik yang malu bertanya sudah berani untuk mengajukan pertanyaan, peserta didik mengerjakan tugas yang diberikan, peserta didik mengikuti kegiatan pembelajaran dengan antusias.

Secara keseluruhan minat belajar peserta didik pada siklus II dengan menerapkan media komik telah mengalami peningkatan yaitu 85,46% berada pada kategori “Minat Belajar Sangat Tinggi”. Dan telah dilakukannya kegiatan observasi aktivitas guru dan siswa yang memperoleh nilai presentase 87,5% dengan kategori sangat tinggi. Dari hasil kegiatan yang telah dilakukan menunjukkan bahwa adanya peningkatan minat belajar siswa, disimpulkan bahwa media komik pada pembelajaran dapat meningkatkan minat belajar peserta didik pada mata Pelajaran Bahasa Indonesia pada peserta didik kelas IV di SDN 76/IX Mendalo Darat.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pembahasan yang telah dipaparkan, bahwa rata-rata minat belajar peserta didik pada siklus I sebesar 72,40% yang berkategori “Minat Belajar Tinggi” dan pada siklus II 85,46% dengan kategori “Minat Belajar Sangat Tinggi”. Hal ini menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik mengalami peningkatan dari siklus I ke siklus II sebesar 18,04%. Minat belajar 85,46% ini telah mencapai indikator keberhasilan yang peneliti tetapkan yaitu sebesar 75% dengan selisih 10,46%. Sedangkan untuk observasi aktivitas guru dan siswa siklus I diperoleh hasil sebesar 62,5% dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 87,5% dan telah mencapai indikator keberhasilan yang peneliti tetapkan yaitu 75% dari 26 peserta didik.

Berdasarkan hasil penelitian Tindakan kelas yang telah dilaksanakan dapat disimpulkan bahwa minat belajar peserta didik dapat meningkat melalui penerapan media komik pada pembelajaran Bahasa Indonesia BAB V tema bertukar atau membayar di kelas IV SDN 76/IX Mendalo Darat, Muaro Jambi Tahun Pelajaran 2025/2026.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, E. R. (2021). *Analisis Motivasi Belajar Siswa dalam Penggunaan Media Komik Pembelajaran Ipa pada Siswa Kelas V Sdn 2 Sirnobojo Tahun Pelajaran 2020/2021*. 1–23.
- Al-ghozali, U. N. U., Indonesia, P. B., & Dasar, S. S. (2023). "Penerapan Penggunaan Media Komik Life Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia ". *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan Guru Sekolah Dasar 2023*, 78–82.
- Araniri, N. (2018). Kompetensi Profesional Guru Agama Dalam Menumbuhkan Minat Belajar Siswa. *Risâlah, Jurnal Pendidikan Dan Studi Islam*, 4(1, March), 75–83.
- Dwi, A. (2023). *Media Pembelajaran dan Jenis-Jenisnya*. <https://fkip.umsu.ac.id/media-pembelajaran-dan-jenis-jenisnya/>
- Hertensa, A. (2023). *D Fimansyah - Judika (Jurnal Pendidikan UNSIKA)*, -
journal.unsika.ac.id 1. 1–40.
- Karisma, E. T., Setiawan, D., & Oktavianti, I. (2022). Analisis Minat Belajar Siswa Pada Pembelajaran Kelas Iv Sdn Jleper 01. *Jurnal Prasasti Ilmu*, 2(3).
<https://doi.org/10.24176/jpi.v2i3.8366>
- Kosanke, R. M. (2019). *Minat belajar*. 10–37.
- Mekarisce, A. A. (2020). Teknik Pemeriksaan Keabsahan Data pada Penelitian Kualitatif di Bidang Kesehatan Masyarakat. *Jurnal Ilmiah Kesehatan Masyarakat: Media Komunikasi Komunitas Kesehatan Masyarakat*, 12(3), 145–151.
<https://doi.org/10.52022/jikm.v12i3.102>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023a). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256–263.
- Ninik Uswatun Fadilah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN: Definisi, Manfaat dan Jenisnya dalam Pembelajaran. *Global Shadows: Africa in the Neoliberal World Order*, 44(2), 8–10.

- Nugroho, M. A., Muhajang, T., & Budiana, S. (2020). Pengaruh minat belajar siswa terhadap hasil belajar mata pelajaran matematika. *Jurnal Pendidikan Dan Pengajaran Guru Sekolah Dasar (JPPGuseda)*, 3(1), 42–46.
- Pristiwanti, D., Badariah, B., Hidayat, S., & Dewi, R. S. (2022). Pengertian pendidikan. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 4(6), 7911–7915.
- Rahman, F. K., Kasmini, K., & Al Ghozali, M. I. (2021). Penggunaan Video Pembelajaran Berbasis Model Word Square dalam Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Negeri 1 Lurah. *Action Research Journal Indonesia (ARJI)*, 3(1), 33–46.
- Siregar, A., Irmawati Siregar, D., & BTKP Dinas Pendidikan Provinsi Sumatera Selatan, U. (2021). Analisis Evaluasi Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ipa Sekolah Dasar. *Jurnal Sistem Informasi*, 2(1), 114.
- Suganda, A. P., Setiawan, A., & Ma'ruf, M. F. (2022). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv. *Jurnal Pendidikan DEWANTARA: Media Komunikasi, Kreasi Dan Inovasi Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 8–15