



Efektivitas Penggunaan Media Komik Berbasis *Pixton* dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas II Madrasah Ibtidaiyah (MI) Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone

Deliana Qamari

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Institut Agama Islam Negeri Bone, Watampone, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received January 18, 2024

Revised June 19, 2024

Accepted July 29, 2024

Available online July 31, 2024

Kata Kunci:

Media Komik, Minat Baca,
Pembelajaran Bahasa
Indonesia

Keywords:

Comic Medium, Reading
interesting, Indonesian
language learning

This is an open access article under the

HYPERLINK

"<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>" [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © Institut Agama Islam Negeri
Bone All rights reserved.

of class II MI Nurul Yaqin Lompo. The results obtained from this research show that *Pixton*-based comic media is effective in increasing the reading interest of grade II students of MI Nurul Yaqin Lompo, Bone Regency. This can be seen from the results of the hypothesis test using the *t*-test on the questionnaire which is distributed as a pretest and posttest. The *t*-count value is greater than the *t*-table, which is $16,8 > 1,761$. From the results of the *t*-test obtained, it can be concluded that the null hypothesis (H_0) is rejected and the alternative hypothesis (H_1) is accepted, showing that the use of *Pixton*-based comic media is effective in increasing students' interest in reading.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik berbasis *Pixton* dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian Kuantitatif dengan desain penelitian *One Group Pretest – Posttest*. Lokasi penelitian ini adalah MI Nurul Yaqin Lompo. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan adalah angket. Subjek penelitian ini adalah peserta didik kelas II MI Nurul Yaqin Lompo yang berjumlah 15 siswa. Hasil yang diperoleh dari penelitian ini menunjukkan bahwa media komik berbasis *Pixton* efektif dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo Kabupaten Bone. Hal itu dapat dilihat dari hasil uji hipotesis dengan menggunakan *uji-t* pada lembar angket yang disebar sebagai *pretest* dan *posttest*. Nilai *t*-hitung lebih besar dari *t*-tabel yaitu $16,8 > 1,761$. Dari hasil *uji-t* yang diperoleh dapat disimpulkan bahwa hipotesis nol (H_0) ditolak dan hipotesis alternatif (H_1) diterima sehingga menunjukkan bahwa penggunaan media komik berbasis *Pixton* efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

ABSTRACT

This research aims to determine the effectiveness of the use of *Pixton*-based comic media in increasing the reading interest of grade II students of MI Nurul Yaqin Lompo, Bone Regency. The type of research used is Quantitative research with a *One Group Pretest – Posttest* research design. The location of this research is MI Nurul Yaqin Lompo. The data collection technique used is questionnaires. The subject of this research is 15 students

PENDAHULUAN

Media pembelajaran merupakan salah satu bagian yang penting dalam proses pembelajaran. Hubungan antara media pembelajaran dengan komponen sistem pembelajaran sebagai wujud pemecahan masalah belajar, dimana saling berkaitan antara metode, strategi, dan media. Pemilihan salah satu metode belajar dan penerapan strategi pembelajaran tentunya akan mempengaruhi jenis media pembelajaran yang dipilih dan digunakan. Berbagai hal yang harus diperhatikan dalam memilih media, antara lain, tujuan pembelajaran, jenis tugas, dan

respons yang diharapkan siswa kuasai setelah pembelajaran berlangsung, dan konteks pembelajaran, termasuk karakteristik siswa.

Media pembelajaran sangat beraneka ragam wujudnya. Salah satunya adalah media komik berbasis *pixton*. *Pixton* adalah sebuah aplikasi komik *online* gratis yang dapat diakses oleh semua kalangan. *Pixton* diciptakan untuk membuat dan berbagi komik digital yang menarik, baik itu sebagai media hiburan maupun media pembelajaran. *Pixton* adalah situs web yang memungkinkan guru membuat komik *online* tanpa memasang apa pun di komputer. *Pixton* umumnya digunakan oleh guru dalam pembelajaran untuk menarik minat siswa dalam belajar, tidak terkecuali minat membaca.

Minat membaca merupakan minat yang mendorong kita agar dapat merasakan ketertarikan dan senang terhadap aktivitas membaca dan mendapatkan pengetahuan yang luas dalam kegiatan membaca. Berdasarkan observasi awal dan hasil wawancara yang dilakukan oleh peneliti di MI Nurul Yaqin Lompo, selama proses pembelajaran, sekolah hanya memanfaatkan beberapa fasilitas yang ada, seperti buku paket dan lembar kerja siswa sebagai media pembelajaran yang diajarkan. Hal ini membuat siswa cepat merasa bosan sehingga kurang memperhatikan pembelajaran, dan beberapa siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo belum bisa membaca dikarenakan minimnya media pembelajaran yang tersedia di sekolah sehingga membuat siswa tidak termotivasi untuk membaca.

Berdasarkan masalah tersebut, maka solusi yang dilakukan oleh peneliti untuk meningkatkan minat baca siswa dengan menggunakan media pembelajaran komik. Komik merupakan kumpulan gambar yang disusun dalam suatu urutan yang terangkai dalam bingkai serta mengungkapkan karakter yang dikemas dalam cerita untuk meningkatkan daya imajinasi pembaca. Komik yang dimaksud dalam penelitian ini adalah komik digital atau *online* dengan memanfaatkan aplikasi *pixton*.

METODE

Penelitian ini adalah penelitian kuantitatif, khususnya eksperimen dengan menggunakan desain *pre-experiment* dalam bentuk *One Group Pretest – Posttest Design*. Penelitian ini menggunakan *pretest* dan *posttest* pada satu kelompok subjek. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu menyebar angket yang diisi oleh subjek penelitian.

Angket merupakan instrumen penelitian yang berisi daftar pertanyaan atau pernyataan untuk memperoleh keterangan dari responden, dalam hal ini siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo sebanyak 15 orang. Dalam penelitian ini, pemberian angket dilakukan sebelum perlakuan atau pemberian media komik (*pretest*) dan sesudah perlakuan atau pemberian media komik (*posttest*). Setelah itu hasil angket dianalisis untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik dalam meningkatkan minat membaca siswa.

Sebagaimana penelitian eksperimen secara umum, dalam penelitian ini juga memiliki hipotesis yang diuji dalam penelitian. Hipotesis tersebut terbagi menjadi dua, yaitu H₀ yang berupa media komik berbasis *pixton* tidak efektif dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo dan H₁ yaitu media komik berbasis *pixton* efektif dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo.

Adapun teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data statistik inferensial untuk menguji hipotesis penelitian, khususnya menggunakan *uji-t* dengan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut.

- a) Mencari “Md” dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum X^2d}{N}$$

Keterangan:

Md = mean dari perbedaan pretest dan posttest.

$\sum X^2d$ = jumlah dari selisih posttest dengan pretest

N = jumlah sampel

- b) Mencari nilai “ $\sum X^2d$ ” dengan menggunakan rumus:

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

Keterangan:

$\sum X^2d$ = jumlah kuadrat deviasi

$\sum d$ = selisih posttest dan pretest

N = jumlah sampel

- c) Menentukan nilai “*t_{hitung}*” dengan menggunakan rumus:

$$t = \frac{Md}{\frac{\sqrt{\sum X^2d}}{N(N-1)}}$$

Keterangan:

Md = Mean dari perbedaan pretest dan posttest

$\sum X^2d$ = Jumlah kuadrat deviasi

d = deviasi masing-masing subjek

N = jumlah sampel

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penggunaan media komik berbasis *Pixton* memberikan pengaruh yang signifikan terhadap minat membaca siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo. Hal itu dapat dilihat dari perbandingan hasil pretest dan posttest pada siswa. Hasil *pretest* dan *posttest* siswa dapat dilihat sebagai berikut.

Tabel 1. Hasil Pretest dan Posttest

No	Pernyataan	Pretest	Posttest
1	pernyataan 1	24	56
2	pernyataan 2	16	48
3	pernyataan 3	20	54
4	pernyataan 4	19	42
5	pernyataan 5	18	53
6	pernyataan 6	22	44
7	pernyataan 7	24	51
8	pernyataan 8	19	46
9	pernyataan 9	22	47
10	pernyataan 10	20	45
	jumlah	204	486

Dari tabel tersebut dapat dilihat bahwa terjadi peningkatan nilai dari *pretest* ke *posttest*. Hal itu menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media komik berbasis *Pixton*, minat membaca siswa masih tergolong rendah. Kemudian, setelah menggunakan media komik berbasis *Pixton*, minat membaca siswa mulai meningkat dari sebelumnya.

Kemudian, untuk melihat tingkat efektivitasnya, data tersebut dianalisis lebih lanjut dengan melakukan uji hipotesis melalui uji *t*. Hasilnya dapat dilihat sebagai berikut.

a) Mencari nilai "Md" dengan menggunakan rumus:

$$Md = \frac{\sum X^2d}{N}$$

$$\text{Diketahui : } \sum X^2d = 486 - 204 = 282$$

$$N = 15$$

$$\text{Maka, } Md = \frac{\sum X^2d}{N}$$

$$Md = \frac{282}{15} = 18,8$$

b) Mencari nilai " $\sum X^2d$ " dengan menggunakan rumus :

$$\sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$\text{Diketahui : } \sum d = 282$$

$$N = 15$$

$$\text{Maka, } \sum X^2d = \sum d - \frac{(\sum d)^2}{N}$$

$$= 282 - \frac{(282)^2}{15} = 263,2$$

c) Menentukan nilai t_{hitung} dengan menggunakan rumus :

$$t = \frac{md}{\sqrt{\frac{\sum X^2d}{N(N-1)}}}$$

$$\text{Diketahui: } Md = 18,8$$

$$\sum X^2d = 263,2$$

$$N = 15$$

$$\text{Maka, } t = \frac{18,8}{\sqrt{\frac{263,2}{15(15-1)}}}$$

$$= \frac{18,8}{\sqrt{\frac{263,2}{210}}}$$

$$= \frac{18,8}{\sqrt{1,253}}$$

$$= \frac{18,8}{1,119} = 16,8$$

$$= 16,8$$

$$= 16,8$$

$$= 16,8$$

$$= 16,8$$

$$= 16,8$$

$$= 16,8$$

Dari hasil tersebut, diperoleh t_{hitung} sebesar 16,8 dan berdasarkan t_{tabel} dengan menggunakan tabel distribusi t dengan taraf signifikan $\alpha = 0,05$ dan $df = N - 1 = 15 - 1 = 14$ maka diperoleh t_{tabel} sebesar 1,761. Dengan membandingkan t_{tabel} dan t_{hitung} diperoleh simpulan bahwa $t_{hitung} > t_{tabel}$ atau $16,8 > 1,761$. Dengan demikian, H_0

ditolak dan H1 diterima sehingga media komik berbasis *Pixton* dapat dikatakan efektif dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone.

Keefektifan penggunaan media komik berbasis *Pixton* untuk meningkatkan minat baca siswa dapat dicapai karena ketertarikan siswa terhadap media yang baru dan menarik dalam pembelajaran, terutama pada ranah minat membaca. Dengan adanya peningkatan minat membaca siswa, dapat berpengaruh terhadap kemampuan membaca dan keterampilan berbahasa lainnya pada siswa.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian, media komik berbasis *pixton* efektif digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone. Hal itu dapat dilihat pada saat pemberian *treatment* atau perlakuan dengan menggunakan media komik yang ditandai dengan pemberian *pretest* serta *posttest* kepada siswa. Perubahan nilai yang diperoleh dari *pretest* ke *posttest* menunjukkan adanya peningkatan minat membaca akibat pengaruh dari penggunaan media komik berbasis *pixton*.

Berdasarkan hasil *uji t* dari angket, yaitu diperoleh t_{hitung} sebesar 16,8 dan t_{tabel} sebesar 1,761. Dengan demikian, nilai t_{hitung} lebih besar dari t_{tabel} atau $16,8 > 1,761$. Dari hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa H0 ditolak dan H1 diterima. Jadi, dapat dikatakan bahwa penggunaan media komik berbasis *pixton* efektif dalam meningkatkan minat membaca siswa kelas II MI Nurul Yaqin Lompo, Kabupaten Bone.

DAFTAR RUJUKAN

- Arifin, M. (2016). Ilmu Pendidikan Islam Tinjauan Teoritis dan Praktis Berdasarkan Pendekatan Interdisipliner . Jakarta: PT Bumi Aksar.
- Dede Trie Kurniawan, Nailah Tresnawati, Sri Maryanti. (2019). Implementasi Aplikasi Pixton Sebagai Upaya Meningkatkan Keterampilan Pembuatan Bahan Ajar Digital Dalam Bentuk Komik Untuk Mahasiswa Calon Guru Sekolah Dasar. Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan.
- Dwiyana, E. N. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. Jurnal Pendidikan, 135—141.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. JURNAL PENDIDIKAN dan KONSELING, 3.
- Hasan Sastra, N. (2014). "Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Peningkatan Upaya Minat matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar 1, no. 2, 250-259.
- Ismail Nurdin, Sri Hartati, (2019). Metodologi Penelitian Sosial. Surabaya: Media Sahabat Cendekia.
- Mufarrochah. (2022). Penggunaan Aplikasi Pixton Untuk Meningkatkan Minat Meulis Pada Materi Teks Cerita Sejarah Kelas Xii. Inovasi Pendidikan Menengah, 27-40.
- Mansyur, U. (2019). Upaya Meningkatkan Minat Baca. Gempusta, 3.
- Puji Handayani, Henny Dewi Koeswanti. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. Jurnal Basicedu 4, no. 2, 400.
- Sugiyono. (2012). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif Dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Wahyu Nuning Budiarti, dan Haryanto. (2016). "Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. Jurnal Prima Edukasia 4, no. 2, 233- 242.

Zakinah, N. (2022). Keefektifan Penggunaan Media Komik Terhadap Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Inpres Bontoala 1 Kabupaten Gowa. 7.