

ABSTRAK/RINGKASAN

Farahtika, Arnida. 2023. Peningkatan Minat Baca Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan *e – Comic* (Komik Digital) dengan Aplikasi *Canva Edu* pada Materi IPS Aktivitas Ekonomi di Masa Lalu Terhadap Siswa Kelas VII Maryam binti Imron SMP IT Usamah Kota Tegal

Kata Kunci : Minat Baca, Project Based Learning, Komik Digital

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh karena kesulitan yang dialami oleh siswa kelas VII Maryam binti Imron dalam memahami materi Aktivitas Ekonomi di Masa Kerajaan. Materi yang disampaikan di buku cetak pada umumnya menggunakan bahasa yang kaku tanpa gambar ilustrasi sehingga menyulitkan para peserta didik dalam memahaminya. Bahasa yang ilmiah seringkali menjadi kendala peserta didik untuk memahami materi tersebut. Adanya e-Comic (Komik Digital) diharapkan menjadi solusi, karena media ini selain interaktif menggunakan bahasa remaja yang disesuaikan dengan bahasa yang mudah dipahami oleh kalangan tersebut juga memiliki gambar ilustrasi di dalamnya.

Penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan minat baca pada peserta didik serta antusiasme dalam membaca materi “Aktivitas Ekonomi Masyarakat di Masa Kerajaan”. Pembuatan proyek komik digital dengan aplikasi canva edu merupakan pengalaman baru yang membuat mereka semakin antusias dalam menghasilkan karya komik digital. Mereka merasa sangat mudah untuk memahami pembelajaran IPS melalui media komik digital karena memiliki gambar ilustrasi dalam setiap bacaannya dan berwarna. Siswa lebih mudah mencerna materi Sejarah dengan bantuan bacaan berbentuk komik digital. Bacaan komik yang dibuat digital juga memudahkan siswa dapat mengakses bacaan lebih mudah di era kecanggihan teknologi hari ini.

Penilaian dilakukan secara kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (ketrampilan). Penilaian kognitif (pengetahuan) diambil dari penilaian hasil karya komik digital dengan membuat alur cerita kisah sejarah kerajaan. Penilaian psikomotorik (ketrampilan) diambil dari penilaian presentasi, ketrampilan yang dinilai adalah public speaking dan kerjasama dalam pembuatan komik digital berkelompok.

Peneliti menyimpulkan bahwa e-Comic (Komik Digital) merupakan media yang cukup menarik untuk siswa,. Hal ini karena bahasanya yang tidak kaku dan memiliki gambar interaktif serta bahasa tulisan yang interaktif. Oleh karena itu e-Comic (Komik Digital) ini dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pembelajaran yang efektif untuk dapat meningkatkan minat baca siswa.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Ilmu Pengetahuan Sosial (IPS) merupakan mata pelajaran yang diajarkan di sekolah baik SMP maupun SMA. IPS sangat penting diajarkan kepada peserta didik karena sebagai dasar pengetahuan dalam melakukan aktivitas sosial. Di dalam mata pelajaran IPS, terdapat sub bagian keilmuan yang diajarkan, meliputi geografi, sosiologi, ekonomi, dan sejarah Manusia sebagai makhluk sosial tidak terlepas dari adanya interaksi antar manusia maupun keterkaitannya dengan kondisi fisik alam. Oleh karena itu IPS menjadi mata pelajaran umum yang menjadi mata pelajaran wajib di satuan pendidikan.

Sebagai mata pelajaran yang wajib diajarkan di satuan dunia pendidikan Indonesia, faktanya IPS menjadi mata pelajaran yang tidak semua peserta didik menyukainya. Banyaknya bacaan serta hafalan menjadikan peserta didik merasa kesulitan ketika mempelajarinya. Peserta didik juga dihadapkan dengan kesulitan bahasa yang dipelajari melalui buku-buku. Buku-buku cetak IPS pada umumnya disusun oleh para pakar dengan menggunakan bahasa yang sangat ilmiah. Hal ini menjadi kendala bagi para peserta didik mengingat ketercapaian bahasa yang mereka gunakan berbeda standarnya dengan yang digunakan oleh para pakar ilmuwan. Hal ini menyebabkan *mispersepsi* antara peserta didik dengan bacaan yang ada di buku cetak.

Bahan bacaan akan mempengaruhi cara guru menyampaikan kepada peserta didik. Tugas seorang guru adalah meningkatkan minat peserta didik untuk mempelajari mata pelajaran tersebut sehingga akan berpengaruh terhadap ketercapaian tujuan pembelajaran. Minat pada dasarnya adalah penerimaan akan suatu hubungan antara diri sendiri dengan sesuatu di luar diri. Semakin kuat atau dekat hubungan tersebut semakin besar minat.

Anak didik yang memiliki minat terhadap subjek tertentu cenderung untuk memberikan perhatian yang lebih besar terhadap subjek tersebut. Minat yang besar terhadap sesuatu merupakan modal besar untuk mencapai atau memperoleh benda atau tujuan yang diminati. Karena itu minat sangat mempengaruhi hasil belajar siswa (Hartina, 2019)

Di dalam mata pelajaran IPS Kurikulum Merdeka terdapat materi Aktivitas Ekonomi Masyarakat di Masa Lalu. Materi tersebut dianggap oleh peserta didik sebagai mata pelajaran yang cukup membutuhkan kemampuan baca karena berisi tentang kisah Kerajaan yang ada di Indonesia. Pada umumnya, guru hanya mengandalkan buku sebagai media belajar peserta didik. Hal ini tentu saja menjadikan minat anak untuk mempelajari materi tersebut rendah. Penggunaan bahasa yang terlalu ilmiah serta istilah-istilah asing menjadikan anak kurang tertarik untuk mempelajari materi tersebut. Pada materi tersebut Guru pun harus mampu melanjutkan kompetensi anak selanjutnya yaitu memvisualisasikan materi tersebut kepada peserta didik.

Dalam hal ini peneliti berusaha untuk memberikan solusi yaitu pengaplikasian Model Pembelajaran PjBL Pembuatan *e – Comic* (Komik Digital) dengan aplikasi *Canva Edu*. Komik merupakan sebuah bacaan yang mampu memvisualisasikan cerita dengan gabungan tulisan dan gambar. Beberapa siswa juga memiliki kemampuan membuat komik yang selama ini di tuangkan di bulletin dan mading sekolah. Harapannya dengan pembuatan *e – Comic* (Komik Digital) dengan aplikasi *Canva Edu* mampu meningkatkan minat baca siswa karena dalam pembuatan komik sangat dibutuhkan kemampuan literasi untuk mengubah kisah yang berupa bacaan narasi menjadi sebuah bacaan bergambar. Hasil karya Komik Digital ini juga nanti akan lebih mudah membuat siswa paham terhadap materi sehingga meningkatkan kemampuan baca peserta didik. Adapun penelitian ini dilakukan di Kelas VII Maryam binti Imron SMP IT Usamah Kota Tegal. Siswa akan mendapatkan materi tentang Aktivitas Ekonomi Masyarakat di Masa Lalu. Hasil survei angket, siswa kelas VII Maryam binti Imron lebih menyukai bacaan materi yang memiliki visualisasi gambar dan tulisan. Oleh karena itu peneliti berupaya untuk melakukan Penelitian Tindakan Kelas dengan judul Peningkatan Minat Baca Siswa Melalui Model Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan *e – Comic* (Komik Digital) dengan aplikasi *Canva Edu* pada Materi IPS Aktivitas Ekonomi di Masa Lalu Terhadap Siswa Kelas VII Maryam binti Imron SMP IT Usamah Kota Tegal.

B. Rumusan Masalah

Adapun Rumusan Masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimanakah proses pengaplikasian Model Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan e – Comic (Komik Digital) dengan aplikasi Canva Edu yang diterapkan pada Materi IPS Aktivitas Ekonomi di Masa Lalu Terhadap Siswa Kelas VII Maryam binti Imron SMP IT Usamah Kota Tegal?
2. Bagaimanakah kemampuan pemanfaatan media berbasis TIK pada siswa kelas VII Maryam binti Imron terhadap e – Comic (Komik Digital) dengan aplikasi Canva Edu?
3. Bagaimanakah peningkatan minat baca anak setelah diterapkannya Model Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan e – Comic (Komik Digital) dengan aplikasi Canva Edu pada Materi IPS Aktivitas Ekonomi di Masa Lalu Terhadap Siswa Kelas VII Maryam binti Imron SMP IT Usamah Kota Tegal?

C. Tujuan Penelitian

Adapun Tujuan Penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui proses pengaplikasian Model Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan e – Comic (Komik Digital) dengan aplikasi Canva Edu yang diterapkan pada Materi IPS Aktivitas Ekonomi di Masa Lalu Terhadap Siswa Kelas VII Maryam binti Imron SMP IT Usamah Kota Tegal
2. Untuk mengetahui kemampuan pemanfaatan media berbasis TIK pada siswa kelas VII Maryam binti Imron terhadap e – Comic (Komik Digital) dengan aplikasi Canva Edu Untuk mengetahui perubahan prestasi setelah diterapkannya Buku Pintar Berbahasa Remaja pada materi Mobilitas Sosial terhadap siswa kelas VIII Abu Bakar SMPIT Usamah Kota Tegal
3. Untuk mengetahui peningkatan minat baca anak setelah diterapkannya Model Pembelajaran Project Based Learning Pembuatan e – Comic (Komik Digital) dengan aplikasi Canva Edu pada Materi IPS Aktivitas Ekonomi di Masa Lalu Terhadap Siswa Kelas VII Maryam binti Imron SMP IT Usamah Kota Tegal

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan memiliki manfaat baik teoritis maupun praktis. Manfaat secara teoritis yaitu agar memberikan inovasi terutama pengembangan media belajar yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan siswa. Pembelajaran yang inovatif diharapkan dapat memudahkan siswa untuk memahami materi yang diajarkan oleh pendidik.

Manfaat secara praktis yaitu diharapkan dari penelitian ini dapat meningkatkan mutu sekolah terutama di bidang pendidikan. Pembelajaran yang inovatif akan meningkatkan kemampuan sekolah dalam meningkatkan kualitasnya terutama proses pembelajaran.

Bagi Guru penelitian ini dapat digunakan sebagai pedoman dalam melakukan proses pembelajaran yang inovatif. Bagi siswa itu sendiri pelaksanaan penelitian ini dapat meningkatkan pengalaman dalam mengikuti proses pembelajaran yang dengan media yang variatif sehingga memudahkan untuk mendalami materi pembelajaran.

BAB II LANDASAN TEORI

A. Project Based Learning (PjBL)

Pengertian Project Based Learning

Project based learning merupakan sebuah metode pembelajaran yang sudah banyak dikembangkan di negara-negara maju seperti Amerika Serikat. Jika diterjemahkan dalam 371 bahasa Indonesia, project based learning bermakna sebagai pembelajaran berbasis proyek. Project based learning adalah sebuah metode pembelajaran yang inovatif, yang menekankan belajar kontekstual melalui kegiatan-kegiatan yang kompleks. Definisi secara lebih komprehensif tentang Project Based Learning menurut The George Lucas Educational Foundation (2005) adalah sebagai berikut :

1. Project-based learning is curriculum fueled and standards based.

Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menghendaki adanya standar isi dalam kurikulumnya. Melalui Project Based Learning, proses inquiry dimulai dengan memunculkan pertanyaan penuntun (a guiding question) dan membimbing peserta didik dalam sebuah proyek kolaboratif yang mengintegrasikan berbagai subjek (materi) dalam kurikulum. Pada saat pertanyaan terjawab, secara langsung peserta didik dapat melihat berbagai elemen mayor sekaligus berbagai prinsip dalam sebuah disiplin yang sedang dikajinya.

2. Project-based learning asks a question or poses a problem that each student can answer.

Project Based Learning adalah model pembelajaran yang menuntut pendidik mengembangkan pertanyaan penuntun (a guiding question). Mengingat bahwa masing - masing peserta didik memiliki gaya belajar yang berbeda, maka Project Based Learning memberikan kesempatan kepada para peserta didik untuk menggali konten (materi) dengan menggunakan berbagai cara yang bermakna bagi dirinya, dan melakukan eksperimen secara kolaboratif. Hal ini memungkinkan setiap peserta didik pada akhirnya mampu menjawab pertanyaan penuntun.

3. Project-based learning asks students to investigate issues and topics addressing real world problems while integrating subjects across the curriculum.

Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang menuntut peserta didik membuat “jembatan” yang menghubungkan antar berbagai subjek materi. Melalui jalan ini, peserta didik dapat melihat pengetahuan secara holistik. Lebih daripada itu, Project Based Learning merupakan investigasi mendalam tentang sebuah topik dunia nyata, hal ini akan berharga bagi atensi dan usaha peserta didik.

4. Project-based learning is a method that fosters abstract, intellectual tasks to explore complex issues.

Project Based Learning merupakan pendekatan pembelajaran yang memperhatikan pemahaman. Peserta didik melakukan eksplorasi, penilaian, interpretasi dan mensintesis informasi melalui cara yang bermakna.

Pada pendekatan Project Based Learning, pengajar berperan sebagai fasilitator bagi peserta didik untuk memperoleh jawaban dari pertanyaan penuntun. Sedangkan pada kelas “konvensional” pengajar dianggap sebagai seseorang yang paling menguasai materi dan karenanya semua informasi diberikan secara langsung kepada peserta didik. Pada kelas Project Based Learning, peserta didik dibiasakan bekerja secara kolaboratif, penilaian dilakukan secara autentik, dan sumber belajar bisa sangat berkembang. Hal ini berbeda dengan kelas konvensional yang terbiasa dengan situasi kelas individual, penilaian lebih dominan pada aspek hasil daripada proses, dan sumber belajar cenderung stagnan.

Proses Pembelajaran Dengan Metode Project Based Learning

Langkah-langkah pembelajaran dengan metode Project Based Learning menurut pendapat Delise (1997:27-35) bahwa terdapat 6 langkah Project Based Learning sebagai berikut:

1. *Connecting with the problem.* Yaitu pelatih memilih, merancang dan menyampaikan masalah yang dihubungkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, terkait dengan masalah.

2. *Setting up the structure.* Setelah peserta didik telah terlibat dengan masalah, pendidik menciptakan struktur untuk bekerja melalui masalah yang dihadapi. Struktur ini akan memberikan rancangan tugas-tugas yang harus dilakukan oleh peserta didik. Struktur menjadi kunci dari keseluruhan proses bagaimana peserta didik latihan berfikir melalui situasi nyata dan mencapai solusi yang tepat.

3. *Visiting the problem.* Pendidik fokus pada ide-ide yang dimiliki peserta didik pelatihan bagaimana menyelesaikan masalah. Fokus tersebut diarahkan untuk menghasilkan fakta dan daftar item yang membutuhkan klarifikasi lebih lanjut.

4. *Revisiting the problem.* Setelah peserta didik dalam kelompok kecil telah menyelesaikan tugas mandiri, mereka harus segera bergabung kembali dalam kelas untuk menemukan kembali masalah-masalah tersebut. Pendidik pertama-tama meminta kelompok kecil untuk melaporkan hasil pengamatan mereka. Pada saat itu pendidik menilai sumber yang mereka pakai sebagai referensi, waktu yang digunakan, dan efektivitas rencana tindakan yang akan dilakukan.

5. *Producing a product/performance.* Membuat hasil pemecahan masalah yang disampaikan kepada pendidik untuk dievaluasi tentang mutu isi dan penguasaan skill mereka.

6. *Evaluating performance and the problem.* Pendidik meminta pesertadidik untuk mengevaluasi hasil kerja (performance) dari kajian masalah dan alternatif solusi yang diajukan. Adapun prosedur pembelajaran dengan metode project Based learning, dapat digambarkan dalam alur mulai dari penyampaian masalah kepada pesertadidik sampai dengan kegiatan evaluasi kinerja yang dicapai mereka.



Gambar 1 Siklus Pembelajaran Metode Project based Learning

Project based learning adalah suatu pendekatan komprehensif yang memberikan petunjuk bagi peserta didik, bekerja secara individu atau kelompok, dan berhubungan dengan topik di dunia nyata. Penerapan project based learning yang baik dapat memberikan kemampuan yang bermanfaat bagi peserta didik. Keberhasilan project based learning terjadi ketika peserta didik mendapatkan motivasi yang tinggi, merasa aktif dalam pembelajarannya, dan menghasilkan hasil kerja berkualitas tinggi. Berikut beberapa keuntungan dengan pendekatan project based learning (Purnawan, 2007):

1. Memotivasi peserta didik dengan melibatkannya di dalam pembelajarannya, membiarkan sesuai minatnya, menjawab pertanyaan dan untuk membuat keputusan dalam proses belajar.
2. Menyediakan kesempatan pembelajaran berbagai disiplin ilmu.
3. Membantu keterkaitan hidup di luar sekolah, memperhatikan dunia nyata, dan mengembangkan ketrampilan nyata.
4. Menyediakan peluang unik karena pendidik membangun hubungan dengan peserta didik, sebagai pelatih, fasilitator, dan co-learner.
5. Menyediakan kesempatan untuk membangun hubungan dengan komunitas yang besar.
6. Membuat peserta didik lebih aktif dan berhasil memecahkan problem-problem yang kompleks.
7. Mendorong peserta didik untuk mengembangkan dan mempraktikkan keterampilan komunikasi.
8. Memberikan pengalaman pada peserta didik pembelajaran dan praktik dalam mengorganisasikan proyek, dan membuat alokasi waktu dan sumber-sumber lain seperti perlengkapan untuk menyelesaikan tugas.
9. Menyediakan pengalaman belajar yang melibatkan peserta didik secara kompleks dan dirancang untuk berkembang sesuai dunia nyata.

B. Komik Digital

Pengertian Komik Digital

Komik digital menurut Lamb & Johnson (2009) merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Penyajian komik yang berbasis elektronik memungkinkan guru dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dan suara dalam penyajiannya.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan sebelumnya oleh Yang & Wu (2011), penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai isi pelajaran, menambah keinginan siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Harapannya, pembelajaran melalui komik digital akan lebih mudah dipahami siswa sehingga proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik adalah sebagai suatu cerita bergambar yang sifatnya mudah dicerna dan lucu (biasanya terdapat di majalah surat kabar atau dibuat berbentuk buku). Komik juga diartikan sebagai salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan cerita melalui ilustrasi gambar untuk pendeskripsian cerita.

Ciri-ciri Komik Digital

Dilansir dari buku Komik: Dari Wayang Beber hingga Komik Digital (2011) karya Indiria Maharsi, baik komik cetak maupun digital memiliki beberapa ciri-ciri, di antaranya:

1. Komik hadir untuk menyampaikan cerita melalui gambar dan bahasa Hal ini tentu berbeda dengan karya fiksi dan nonfiksi yang lain yang menyampaikan cerita dengan teks verbal.
2. Bersifat proporsional Komik dapat membuat pembaca terlibat langsung secara emosional ketika membaca komik. Pembaca seperti ikut berperan dan terlibat dalam komik dan menjadi pelaku utamanya.

3. Bahasa percakapan Komik tidak pernah menggunakan bahasa yang sulit untuk dipahami oleh pembaca. Dalam komik, bahasa yang digunakan biasanya adalah bahasa yang digunakan untuk percakapan sehari-hari sehingga pembaca mudah mengerti dan memahami isi komik tersebut.
4. Bersifat kepahlawanan pada umumnya isi cerita yang terdapat di dalam sebuah komik akan membuat pembacanya mempunyai rasa ataupun sikap kepahlawanan.
5. Penggambaran watak dalam komik biasanya Digambarkan secara sederhana sehingga pembaca lebih mudah mengerti karakteristik tokoh-tokoh yang terlibat dalam komik tersebut.

C. Minat Baca

Slameto (1987: 57) mengatakan bahwa minat adalah kecenderungan yang tetap untuk memperhatikan dan mengenang beberapa kegiatan. Kegiatan yang diminati seseorang diperhatikan terus menerus yang disertai dengan rasa senang. Minat selalu diikuti dengan perasaan senang dan dari situ diperoleh kepuasan. Minat besar pengaruhnya terhadap belajar, karena bila bahan pelajaran yang dipelajari tidak sesuai dengan minat siswa, siswa tidak akan belajar dengan sebaik-baiknya. Bahan pelajaran yang menarik minat siswa, lebih mudah dipelajari karena minat menambah dorongan untuk belajar.

Menurut Hurlock (1999: 114), minat merupakan sumber motivasi yang mendorong orang untuk melakukan apa yang mereka inginkan bila mereka bebas memilih. Bila mereka melihat sesuatu akan menguntungkan, mereka merasa berminat. Hal ini akan mendatangkan kepuasan.

Jadi dapat disimpulkan bahwa minat merupakan suatu sikap batin dari dalam diri seseorang yang merupakan suatu perhatian khusus terhadap suatu hal tertentu yang tercipta dengan penuh kemauan dan perasaan senang yang timbul dari dorongan batin seseorang. Minat dapat dikatakan sebagai dorongan kuat bagi seseorang untuk melakukan segala sesuatu dalam mewujudkan pencapaian tujuan dan cita-cita yang menjadi keinginannya.

Faktor-faktor yang Mempengaruhi Minat Baca Dawson dan Bamman (Rahman, 1985: 6-8) mengemukakan prinsip-prinsip yang mempengaruhi minat baca sebagai berikut.

1) Seseorang atau siswa dapat menemukan kebutuhan dasarnya lewat bahan-bahan bacaan jika topik, isi, pokok persoalan, tingkat kesulitan, dan cara penyajiannya sesuai dengan kenyataan individunya. Isi dari bahan bacaan yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan individu, merupakan salah satu faktor yang berpengaruh terhadap minat bacanya.

2) Kegiatan dan kebiasaan membaca dianggap berhasil atau bermanfaat jika siswa memperoleh kepuasan dan dapat memenuhi kebutuhan-kebutuhan dasarnya, yaitu rasa aman, status, kedudukan tertentu, kepuasan efektif dan kebebasan yang sesuai dengan kenyataan serta tingkat perkembangannya. Jika kegiatan membaca dianggap menguntungkan seseorang, maka membaca merupakan suatu kegiatan yang dianggap sebagai salah satu kebutuhan hidupnya.

3) Tersedianya sarana buku bacaan dalam keluarga merupakan salah satu faktor pendorong terhadap pilihan bahan bacaan dan minat baca. Ragam bacaan yang memadai dan beraneka ragam dalam keluarga akan sangat membantu anak dalam meningkatkan minat baca.

4) Tersedianya sarana perpustakaan sekolah yang relatif lengkap dan sempurna serta kemudahan proses peminjamannya merupakan faktor besar yang mendorong minat baca siswa. 15

5) Adanya program khusus kurikuler yang memberikan kesempatan siswa untuk membaca secara periodik di perpustakaan sekolah sangat mendorong perkembangan dan peningkatan minat baca siswa.

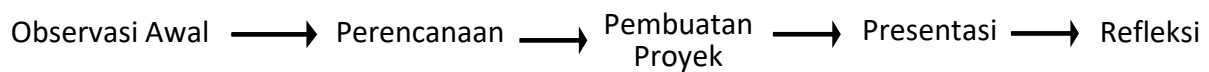
6) Saran-saran teman sekelas sebagai faktor eksternal dapat mendorong timbulnya minat baca siswa. Pergaulan teman dalam sekolah menjadi salah satu faktor penting dalam pembentukan minat. Siswa yang berminat terhadap kegiatan membaca, akan lebih sering mengajak temannya ikut melakukan kegiatan membaca baik di dalam kelas ataupun perpustakaan sehingga memberikan pengaruh positif juga terhadap temannya.

7) Faktor guru yang berupa kemampuan mengelola kegiatan dan interaksi belajar mengajar, khususnya dalam program pengajaran membaca. Guru yang baik harus mengetahui karakteristik dan minat anak. Guru bisa menyajikan bahan bacaan yang menarik dan bervariasi supaya siswa tidak merasa bosan. 8) Faktor jenis kelamin juga berfungsi sebagai pendorong pemilihan buku bacaan dan minat baca siswa. Anak perempuan biasanya lebih suka membaca novel, cerita drama maupun cerita persahabatan, sedangkan anak laki-laki biasanya lebih suka cerita bertema kepahlawanan.

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian tindakan kelas (PTK), yakni penelitian yang berbasis kelas atau sekolah. Penelitian ini dilaksanakan dengan maksud untuk meningkatkan kemantapan rasional dari tindakan-tindakan yang dilakukan. Siklus ini terdiri atas lima komponen yaitu: observasi awal, perencanaan, pembuatan proyek, presentasi, refleksi. Kelima komponen itu dipandang sebagai satu siklus.



Gambar 2. Model Penelitian Tindakan Kelas

B. Prosedur Tindakan Kelas

1. Observasi Awal

Proses siklus yaitu diawali dengan observasi awal. Observasi awal dilaksanakan dengan pengisian angket dalam rangka untuk mengetahui kondisi awal peserta didik dalam mengukur minat baca siswa kelas VII Maryam binti Imron SMP IT Usamah Kota Tegal.

2. Perencanaan

Perencanaan dilakukan setelah observasi awal dilaksanakan. Yang dilakukan dalam tahapan persiapan yaitu menganalisis data yang diperoleh dari berbagai macam sumber sebagai bahan dasar siswa dalam membuat referensi materi alur cerita komik Kerajaan.

3. Pembuatan Proyek

Pada tahapan ini, siswa dikelompokkan menjadi 4 kelompok. Satu kelompok terdiri dari 4-5 siswa.

Kemudian siswa membuat komik berdasarkan nama Kerajaan yang sudah dipilih berdasarkan undian. Siswa berdiskusi kelompok membuat gambar komik digital menggunakan aplikasi desain canva dari alur cerita yang sudah dibuat di tahap sebelumnya. Siswa yang memiliki kemampuan desain mengesekusi hasil diskusi kelompok dalam sebuah gambar komik.

4. Presentasi

Presentasi hasil komik disampaikan secara berkelompok di depan kelas dengan bergantian. Kelompok yang tidak maju menyimak kelompok yang mempresentasikan karya komik. Setelah presentasi kelompok yang menyimak memberi tanggapan kepada kelompok yang maju hingga terjadi sebuah diskusi.

5. Refleksi

Hasil dari karya komik kemudian dianalisis dan direfleksikan sejauh mana minat baca siswa terhadap bacaan berupa komik yang berisi materi pembelajaran. Pada tahapan ini juga peneliti dapat mengetahui tingkat pemahaman anak terhadap materi yang diajarkan. Peneliti juga berupaya untuk menentukan kekurangan-kekurangan yang ada selama pembelajaran dilaksanakan.

C. Subjek Penelitian

Subjek penelitian ini adalah Siswa kelas VII Maryam binti Imron yang berjumlah 19 anak. Jumlah siswa kelas VII ada 35 anak. Kelompok putra merupakan siswa kelas VII Khalid bin Walid berjumlah 16 anak sementara kelompok putri yaitu kelas VII Maryam binti Imron yang berjumlah 19 putri. Dalam hal ini peneliti memilih Kelas VII Maryam binti Imron sebagai subjek penelitian.

D. Variabel Penelitian

Variabel Penelitian ini ada dua, yaitu media e-Comic (Komik Digital) dan minat baca siswa pada materi Aktivitas Ekonomi Masyarakat di Masa Lalu.

E. Indikator Keberhasilan

Indikator keberhasilan terdiri dari 2, yaitu kuantitatif dan kualitatif. Indikator kuantitatif diperoleh melalui angket survei. Hal ini dapat diketahui keberhasilan melalui tabel parameter keberhasilan. Parameter keberhasilan dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Parameter Tingkat Keberhasilan Siswa

No.	Hasil yang Dicapai Siswa	Kategori
1.	<60	Kurang
2.	60-75	Cukup
3.	76-85	Baik
4.	>85	Sangat baik

Indikator kualitatif dapat diperoleh melalui teknik pembuatan e-comic (Komik Digital) secara berkelompok. Indikator kualitatif bertujuan untuk mengetahui tingkat antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran menggunakan media e-comic (Komik Digital).

F. Instrumen Penelitian

Instrumen Penelitian merupakan alat atau fasilitas yang digunakan oleh peneliti dalam mengumpulkan data agar pekerjaannya lebih mudah dan hasilnya lebih baik. Dalam penelitian ini ada dua instrumen yang digunakan yaitu instrumen tes dan instrumen nontes. Instrumen pengetahuan yang berupa berupa ringkasan cerita tentang Kerajaan dan berupa komik yang dibuat siswa dengan menggunakan aplikasi canva edu. Instrumen non tes yaitu berupa lembar angket observasi minat baca siswa.

G. Teknik Pengumpulan Data

Teknik Pengumpulan Data yaitu terdiri dari dua, teknik tes dan teknik non tes. Teknik tes dilakukan melalui materi yang terkait. Adapun teknik pengumpulan data non tes yaitu teknik wawancara dan observasi.

H. Langkah Pembelajaran

Tahap	Deskripsi Kegiatan	Alokasi waktu
Pendahuluan	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru Melakukan 3 S (Salam Sapa Senyum) 2. Guru memeriksa kehadiran siswa 3. Motivasi : guru menyapa siswa, menanyakan kabar, dan mengecek aktivitas ibadah (sholat 5 waktu) 4. Guru mengajak siswa untuk menyanyikan lagu nasional “Dari Sabang Sampai Merauke” 5. Guru mengaitkan dengan materi sebelumnya tentang letak geografis Indonesia yang berupa Negara Kepulauan. 6. Guru mengecek pengetahuan awal siswa tentang kerajaan-kerajaan di Indonesia dengan memberi pertanyaan, 7. Guru menyampaikan langkah-langkah pembelajaran 	10’
Kegiatan inti	<p>Pertemuan Ke-1 (Pendalaman Materi)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Guru menayangkan video yang berisi uraian penjelasan tentang kisah singkat Sejarah Kerajaan dan aktivitas ekonomi Masyarakat di mas yang lalu 2. Guru menjelaskan tutorial cara membuat alur cerita sederhana dan tahapan membuat komik digital menggunakan aplikasi canva edu 3. Kemudian Guru membagi dalam 4 kelompok (4/5 orang) 4. Peserta didik kemudian mengambil satu kartu untuk menentukan nama kerajaan yang akan mereka diskusikan <p>Pertemuan Ke-2 (Pengerjaan Proyek)</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Peserta didik menuliskan rangkuman cerita pada form hasil diskusi tentang kerajaan masing-masing sebagai dasar cerita untuk membuat komik 2. Peserta didik membuat komik sejarah menggunakan aplikasi canva edu dari hasil cerita yang di sudah mereka rangkum sebelumnya 3. Peserta didik kemudian mempresentasikan hasil komik yang mereka buat di depan kelas dan kelompok lain menanggapi 	30’ 30’
Penutup	<ol style="list-style-type: none"> 1. Guru memfasilitasi peserta didik merumuskan beberapa simpulan mengenai rangkuman cerita kerajaan yang siswa sudah buat dalam bentuk komik dan evaluasi pembuatan komik Guru menanyakan refleksi pembelajaran kepada siswa tentang manfaat apa yang bisa mereka dapatkan dari proses pembelajaran hari ini. 2. Guru memberi gambaran tentang materi pada pertemuan selanjutnya 3. Guru memberi pesan dan motivasi untuk tetap semangat belajar 4. Guru mendampingi siswa untuk berdoa dan mengucapkan salam 	10”

BAB IV PEMBAHASAN

A. Peningkatan Minat Baca Siswa

Setelah dilakukan observasi awal menggunakan angket minat baca, maka dihasilkan beberapa data yang menunjukkan tingkat minat baca siswa kelas VII Maryam binti Imron sangat baik. Hasil observasi anak terkait antusiasme terhadap bacaan yang memiliki gabungan tulisan dan ilustrasi gambar. Angket minat baca yang diisi oleh siswa untuk mengobservasi sendiri antusiasme peserta didik dalam kemampuan minat baca. Hal ini menunjukkan bahwa peserta didik secara sadar dan mengakui mereka sangat senang jika buku bacaan yang mereka baca memiliki ilustrasi gambar yang menarik dan berwarna agar mereka lebih mudah memvisualisasikan materi yang sedang mereka baca.

Kemudian setelah siswa mengetahui bahwa dalam pembelajaran kali ini adalah sebuah project based learning pembuatan komik digital dengan aplikasi canva edu, antusiasme mereka untuk membaca menjadi semakin meningkat. Karena untuk membuat sebuah komik Sejarah mereka harus membaca referensi kisah dari sumber yang bisa dipertanggung jawabkan seperti buku Sejarah dan jurnal-jurnal ilmiah.

B. Project Base Learning Pembuatan Komik Digital dengan Aplikasi Canva Edu

Siswa sangat antusias saat mengerjakan pembuatan komik karena pada dasarnya siswa memiliki ketrampilan dalam membuat komik dalam keseharian. Jadi siswa semakin senang ketika mereka belajar membuat komik secara digital menggunakan aplikasi canva edu. Secara keseluruhan siswa belajar tutorial pembuatan komik digital dengan baik. Penilaian dilakukan secara kognitif (pengetahuan) dan psikomotorik (ketrampilan).

Penilaian kognitif (pengetahuan) diambil dari penilaian hasil karya komik digital dengan membuat alur cerita kisah sejarah kerajaan. Penilaian psikomotorik (ketrampilan) diambil dari penilaian presentasi, ketrampilan yang dinilai adalah public speaking dan kerjasama dalam pembuatan komik digital berkelompok.

BAB V PENUTUP

A. Saran

Dari penelitian ini menunjukkan bahwa ada peningkatan minat baca pada peserta didik serta antusiasme dalam membaca materi “Aktivitas Ekonomi Masyarakat di Masa Kerajaan”. Pembuatan proyek komik digital dengan aplikasi canva edu merupakan pengalaman baru yang membuat mereka semakin antusias dalam menghasilkan karya komik digital. Mereka merasa sangat mudah untuk memahami pembelajaran IPS melalui media komik digital karena memiliki gambar ilustrasi dalam setiap bacaannya dan berwarna. Siswa lebih mudah mencerna materi Sejarah dengan bantuan bacaan berbentuk komik digital. Bacaan komik yang dibuat digital juga memudahkan siswa dapat mengakses bacaan lebih mudah di era kecanggihan teknologi hari ini.

={‘

B. Kesimpulan

Komik digital dengan aplikasi canva edu pada umumnya adalah pengembangan dari buku bacaan formal yang selama ini dipakai di dunia pendidikan. Standar bahasa yang terlalu teoritis dan tidak adanya gambar ilustrasi pada buku bacaan di sekolah menjadikan peserta didik sulit untuk memahami. Oleh karena itu Komik Digital Sejarah Kerajaan hadir dalam rangka untuk meningkatkan minat baca peserta didik karena menggunakan bahasa yang umumnya dipakai oleh kalangan remaja dan menampilkan ilustrasi gambar yang interaktif. Hal ini sangat menguntungkan bagi peserta didik karena memudahkan mereka untuk memahami teori jika menemui materi-materi yang dianggap sulit.

DAFTAR PUSTAKA

- Hartina. 2013. “*Deskripsi Kesulitan Belajar Siswa Kelas X. IIS Mata Pelajaran Geografi Kurikulum*” 2013 di SMA 1 Mawasanka. Jurnal Penelitian Pendidikan Gografi Volume 04 no. 2 April 2019. Halaman 127 – 143
- Volume 5 No. 2 Juli-Desember 2019
- Tamtono. 2017. *IPS UNTUK SMP/MTS KELAS VIII*. Jakarta: Erlangga
- Delise, Robert (1997) *Used Problem Based Learning in The Classroom*. USA: Association for Supervision andCurriculum Development.
- Gijbels, D, Dochy, F dan Van de Bossche, F. (2005) *Effects of The Problem Based Learning. A Meta-analysis from theAngle Measurement*. Journal Review of Educational Research. Vol.75, 27-49.
- Global School Net.(2000). *Introduction to Networked Project-Based Learning*.<http://www.gsn.org/web/pbl/whatis.htm> (diunduh pada 1 Oktober 2014, pukul 22:10 WIB).
- Jones, Beau Fly, Rasmussen, Claudette M., & Moffitt, Mary C. (1997) *Real Life Problem Solving: A Collaborative Approach To Interdisciplinary Learning*. Washington D.C.: American Psychological Association
- Purnawan, Yudi. 2007. *Deskripsi Model Pembelajaran Berbasis Proyek*.
<http://www.yudipurnawan.wordpress.com>(diakses pada 30 September 20.14 WIB).
- Waras, Kamdi. 2007. *Pembelajaran Berbasis Proyek: Model Potensial untuk Peningkatan Mutu Pembelajaran*.

Internet

<http://mooc.seamolec.org/courses/course-v1:SEAMOLEC+SEACSM1+SEACSM1/about>

<https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kajian/detail/belajar-akuntansi-melalui-komik-digital>

<https://www.kompas.com/skola/read/2023/03/07/063000369/pengertian-komik-digital-ciri-ciri-dan-contohnya?page=all>

LAMPIRAN-LAMPIRAN

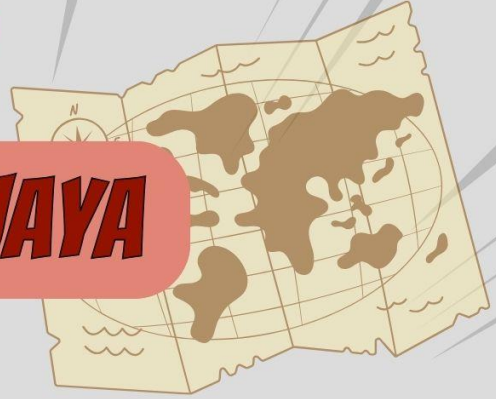
KOMIK DIGITAL



**NAMA
KELOMPOK**

KERAJAAN

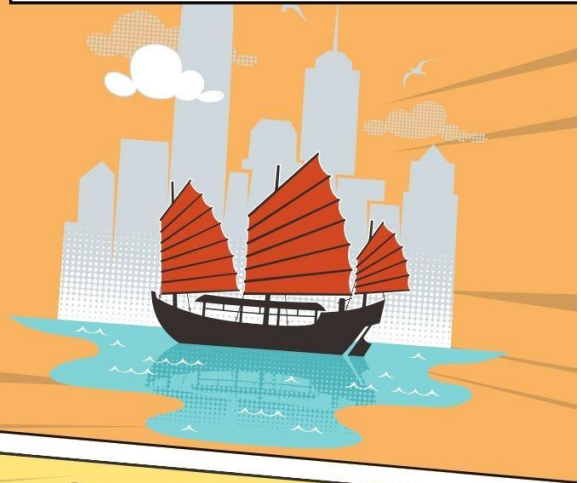
SRIWIJAYA



KERAJAAN
SRIWIJAYA
TERKENAL
DENGAN
SEBUTAN
SEBAGAI
KERAJAAN
MARITIM
(BAHARI)



KERAJAAN BERCORAK BUDHA
YANG BERDIRI PADA ABAD KE-7 DI
PULAU SUMATERA



Awalnya
berada di
Muara Takus
Riau lalu
berpindah di
tepi Sungai
Musi

Bukti
tertulis
berupa
sebuah
Prasasti
Kedukan
Bukit

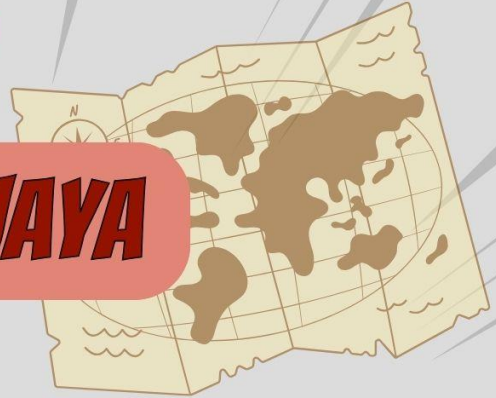


Balaputradewa
adalah Raja
yang membawa
Sriwijaya di
puncak
kejayaan.

**NAMA
KELOMPOK**

KERAJAAN

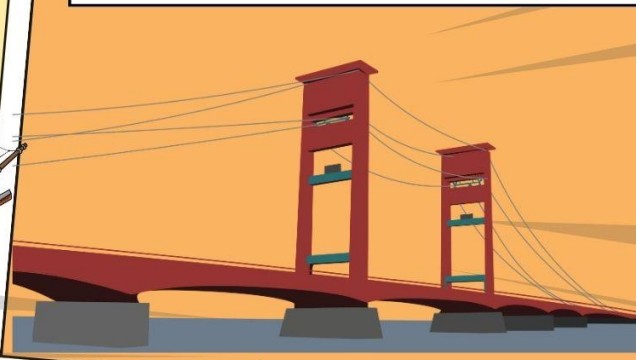
SRIWIJAYA



Kekuasaan Sriwijaya membentang sepanjang pulau Sumatera hingga Aceh, Semenanjung Malaka, Kalimantan sampai Kamboja



Masyarakat Sriwijaya bertumpu pada perdagangan internasional di pelabuhan yang terletak di tengah jalur sutera



Terdapat pelabuhan penting di Pulau Bangka dan Jambi sebagai pusat perekonomian



Itulah alasan mengapa kerajaan Sriwijaya terkenal dengan kekuatan Maritimnya.

ANGKET MINAT BACA SISWA

Nama :

No Presensi :

Kelas :

Petunjuk:

1. Tulislah identitasmu pada lembar jawaban yang telah disediakan!
2. Berilah tanda check list (√) pada pernyataan-pernyataan di bawah ini sesuai dengan pendapatmu!
3. Alternatif jawaban dari pernyataan tersebut menggunakan skala jawaban sebagai berikut :

S : Selalu

KK : Kadang-kadang

P : Pernah

TP : Tidak Pernah

No	Pertanyaan	Jawaban			
		S	KK	P	TP
1	Pada saat jam istirahat sekolah saya mengunjungi perpustakaan				
2	Saya senang jika diberi tugas untuk membaca sebuah bacaan oleh guru				
3	Ketika membaca buku saya memperoleh pengalaman baru				
4	Saya membaca karena keinginan sendiri				
5	Saya tidak pernah membeli buku bacaan				
6	Saya terkadang tidak mengetahui isi atau pesan bacaan				
7	Saya lebih senang membaca buku bergambar/komik				
8	Saya kurang bersemangat ketika membaca buku yang tidak memiliki gambar atau ilustrasi				
9	Saya merasa biasa saja apabila mendapat peringkat terendah di kelas setelah membaca				
10	Saya sering mendapat peringkat tinggi di kelas setelah banyak membaca				

Hasil Observasi Penilaian Pengetahuan dan Keterampilan

NO	NAMA SISWA	DAFTAR NILAI	
		PENGETAHUAN	KETRAMPILAN
		PEMBUATAN KOMIK	PRESENTASI
1	Adelia Ajeng Suryani	85	82
2	Afnani Nur'adni	87	95
3	Ahlam Hilmiyah	90	95
4	Aisyah Nur Baiti	85	82
5	Cheryl Almaira Riffa Galena	90	95
6	Delaela Wafda Fadlilah	92	95
7	Dhiyaa Ashiilah	85	82
8	Fatimah Nur Izzah	92	95
9	Faza Mutia Nur Alifah	85	90
10	Gladys Fayyadhah Arsenia	90	95
11	Hafizha Archie Sumayyah	78	78
12	Hana Tazkiyah	85	85
13	Khalda Izdihaar Najmah	85	82
14	Khansa Bintain Yasfien	90	95
15	Nasywa Mazroa'tul Fitri	87	90
16	Salwa Yus'riyyah	86	90
17	Shabrina Elsa Almira	85	82
18	Sheila Rizqi Al Bahri	90	90
19	Zivana Niar Asyi Claresta	87	85

Kognitif (Pengetahuan)

Aspek yang dinilai	Penilaian			
	75-79	80-85	86-91	92-100
Ide dan Gagasan (Orisinalitas)	Menjiplak	Mengadopsi Ide	Orisinil	Sangat Orisinil

Psikomotorik (Ketrampilan)

Aspek yang dinilai	Penilaian			
	75-79	80-85	86-91	92-100
Presentasi	Kurang	26 Cukup	Baik	Sangat Baik

DOKUMENTASI KEGIATAN

VIDEO FULL KBM

<https://youtu.be/z0jywYlxn8U?si=qxbh0OYseGyH6NrR>

FOTO KEGIATAN

