

Pengaruh Media Flipbook Komik Fabel Terhadap Minat Membaca Peserta Didik Kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya

Della Ayu Wulandari¹ Apri Irianto² Susi Hermin Rusminati³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Pedagogi dan Psikologi, Universitas PGRI Adi Buana, Surabaya, Provinsi Jawa Timur, Indonesia^{1,2,3}

Email: dellaayuwulan21@gmail.com¹ apri@unipasby.ac.id² susiherminr@unipasby.ac.id³

Abstrak

Minat membaca bisa menjadi keinginan seseorang untuk mengakui huruf dan menangkap makna kalimat tersebut. Pencapaian minat baca siswa yang optimal membutuhkan media yang benar. Untuk mencapai tujuan tersebut, salah satu media yang digunakan adalah media yang menarik karena menggabungkan teks dan gambar yang menarik, agar dapat menciptakan minat baca siswa menggunakan media fable comic flipbook. menggunakan media flipbook komik fabel dengan siswa yang tidak diajari oleh media flipbook komik fabel. jenis metode penelitian adalah penelitian kuantitatif dengan jenis desain kuasi-eksperimental. Desain Grup Kontrol Pra Uji dan Pasca Uji. Populasi penelitian ini adalah siswa kelas empat SDN Menanggal 601 Surabaya. Sampel diperoleh dengan teknik purposive sampling agar kelas IV B yang diperoleh karena kelas eksperimen dan IV C karena kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dalam berbagai teknik pengujian dan dokumentasi. instrumen pengumpulan info menggunakan pertanyaan tes. teknik analisis informasi adalah pengujian hipotesis menggunakan uji normalitas, homogenitas dan hipotesis. Analisis data dibantu menggunakan SPSS 25.0. Hasil penelitian menunjukkan bahwa ada perbedaan rata-rata yang besar berbagai siswa kelas EMPAT di SDN Menanggal 601 Surabaya yang diajar menggunakan media flipbook komik fabel

Kata Kunci: Fabel, Komik, Media Flipbook, Minat Membaca

Abstract

Interest in reading could be a person's desire to acknowledge letters and capture the meaning of the sentence. The optimal achievement of students' reading interest requires the correct media. to attain this goal, one among the media used is interesting media because it combines interesting text and pictures, in order that it can create students' reading interest using fable comic flipbook media. using fable comic flipbook media with students who aren't taught by fable comic flipbook media. the kind of research method is quantitative research with a quasi-experimental design type. Pre Test and Post Test Control Group Design. The population of this research is that the fourth grade students of SDN Menanggal 601 Surabaya. The sample was obtained by purposive sampling technique in order that the obtained class IV B because the experimental class and IV C because the control class. Data collection techniques within the variety of test and documentation techniques. the info collection instrument used a test question. the information analysis technique is hypothesis testing using the normality test, homogeneity and hypothesis. Data analysis was assisted using SPSS 25.0. The results showed that there was a big average difference various fourth grade students at SDN Menanggal 601 Surabaya who were taught using fable comic flipbook media

Keywords: Fable, Comic, Flipbook Media, Interest in Reading



This work is licensed under a [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/).

PENDAHULUAN

Pendidikan sangat penting keberadaannya. karena pendidikan bisa menjadi suatu proses yang dilalui peserta didik mulai dari usia dini hingga tumbuh menjadi dewasa untuk mengembangkan potensi dirinya dalam suatu proses akademik. Namun, biasanya pendidikan sering dilaksanakan di mana saja maupun kapan saja. Tanpa pendidikan, pedesaan tidak berarti apa-apa, sedangkan kepadatan penduduk yang sangat tinggi dan ditunjang dengan membaca, dengan itu pembaca akan mendapatkan ilmu, pengetahuan dan wawasan yang telah tertuang

dalam buku yang dibacanya. (Nafi'ah, 2018).

Dengan menimba ilmu, peserta didik dapat mengikuti calistung atau lebih disebut dengan Membaca Menulis Berhitung bisa menjadi metode dasar bagi peserta didik untuk dapat mengenal huruf dan angka. Calistung memang penting bagi peserta didik untuk mencari ilmu dalam lingkup yang sangat luas. Namun, pada usia dini kemampuan calistung tampaknya tidak sepenting kemampuan lainnya. Untuk pembelajar seumur hidup, keterampilan terpenting yang harus dikuasai adalah fleksibilitas untuk mengelola diri mereka sendiri, siap untuk mengenali kebutuhan dan berkomunikasi. Memenuhi kebutuhan ini dengan cara yang efisien. (Dalman, 2014).

Rendahnya minat membaca pada peserta didik sangat mengakibatkan kualitas bangsa Indonesia ataupun mutu pendidikan tidak dapat memahami dan memenuhi perkembangan ilmu pengetahuan. Kumpulan pesan di dunia, pada kesimpulannya harus menimbulkan keterlambatan bangsa Indonesia. Oleh sebab itu, untuk memperoleh mengikuti kemajuan yang telah digapai negara-negara tetangga, perlu kita kaji apa yang mewujudkan mereka lebih maju. Ternyata mereka tambah bermutu di sumber daya manusianya.

Budaya membaca mereka yang sudah menjadi kebiasaan mutlak mencakup kesehariannya. Dengan melaksanakan jejak mereka akan meningkatkan minat membaca sejak dini perlu kita ikuti maupun kita laksanakan pada peserta didik, khususnya pada tunas-tunas bangsa kemudian dapat mengikuti zaman yang ada. Ada beberapa faktor dapat menimbulkan rendahnya minat membaca peserta didik yaitu Faktor Eksternal maupun Faktor Internal. Faktor internal merupakan faktor yang bermula dari dalam diri peserta didik, contohnya kemauan dan kebiasaan, sedangkan faktor eksternal merupakan faktor-faktor dari luar diri peserta didik atau faktor lingkungan, baik dari lingkungan keluarga, tetangga serta lingkungan sekolah.

Dengan membaca peserta didik bisa mendapatkan prestasi belajar. Kesuksesan belajar peserta didik tidak dapat digabungkan pada kegiatan belajar. karena belajar adalah beberapa proses, sedangkan prestasi belajar ialah hasil dari proses pembelajaran tersebut. Bagi seorang peserta didik belajar merupakan suatu tanggung jawab. Sukses atau tidaknya seorang peserta didik dalam pendidikan mengandalkan pada proses belajar yang dijalani para peserta didik tersebut.

Cara mengatasi rendahnya minat baca menggunakan media pembelajaran. Peran media sebagai alat untuk menyederhanakan seorang tutor menyampaikan pesan sesuai gaya materi kepada peserta didik melalui harapan proses komunikasi dapat berjalan dengan baik dan sempurna sehingga peserta didik dapat menerima pesan yang benar tanpa ada kesalahan. Oleh karena itu, peran media sangat penting dalam proses pembelajaran dan pemanfaatan media dapat meringankan peserta didik untuk mengerti materi yang disalurkan oleh guru.

Namun, seorang pendidik juga harus dapat mendesain, memilih, dan menunjukkan media yang cocok pada perkembangan seorang peserta didik dan dapat memperoleh peserta didik merasa nyaman ketika mengikuti proses pembelajaran. Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dimanfaatkan untuk menyalurkan informasi terkait pada proses belajar mengajar sehingga dapat memikat perhatian serta minat peserta didik dalam belajar (Azhar Arsyad, 2014).

Sehubungan dengan itu, untuk menanamkan kebiasaan membaca tidak mudah. Beberapa yang penting dari tujuan membaca merupakan salah satu untuk mendapatkan perincian-perincian atau fakta-fakta membaca untuk mendapatkan ide-ide teratas dalam setiap bacaan. Oleh sebab itu diperlukannya pembiasaan dan pembelajaran membaca. Supaya tercapainya pembiasaan dan pembelajaran membaca maka diperlukan sistem baru sebagai model pembelajaran dan media yang lebih menarik dapat menghasilkan situasi pembelajaran menjadi

aktif dan menyenangkan. Salah satu cara yang diperoleh dalam menerapkan yaitu dengan menerapkan media komik fabel.

Media flipbook komik fabel dapat menjadi media pembelajaran yang bisa memikat minat peserta didik menjadi lebih giat membaca. Media pembelajaran dapat memberikan alternatif dengan menulis cerita fabel yang didukung ilustrasi komik. Komik dipilih sebagai media pembelajaran menulis cerita fabel yang didukung ilustrasi gambar dalam jenis komik. Komik dipilih sebagai media pembelajaran karena peserta didik memilih menggunakan gambar yang dipadukan dengan warna. Media komik ini untuk membayangkan peserta didik berdaya mengembangkan ide menjadi cerita fabel yang memotivasi.

Menurut observasi yang dilakukan di sekolah IV SDN Menanggal 601 Surabaya. Peserta didik sekolah dasar kelas IV menjadi subjek penelitian karena diakui mempunyai kemampuan membaca yang baik. Selain itu, peserta didik kelas IV Sekolah Dasar berada dalam masa transisi yang luar biasa dari kelas rendah ke kelas tinggi. Oleh sebab itu, budaya membaca harus lebih diprioritaskan. Sebelum mencoba penelitian, peneliti mengamati bahwa minat baca para ulama khususnya peserta didik kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya di perpustakaan sekolah masih rendah. Hal ini sering terjadi karena pada saat jam istirahat atau jika ada waktu luang karena guru berhalangan hadir/terlambat kembali ke kelas, berarti peserta didik terlihat tidak terbiasa membaca di perpustakaan sekolah tetapi dipekerjakan oleh peserta didik sehingga dapat bermain di dalam halaman sekolah atau makan jajan di kantin sekolah. Bahkan tidak seluruh peserta didik seperti itu, ada beberapa peserta didik yang ingin berkunjung ke perpustakaan namun saja sedikit jumlahnya.

Berdasarkan penerapan tersebut, peneliti media flipbook komik fabel melalui media pembelajaran melalui peserta didik sekolah dasar kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya. Peneliti berharap dengan menggunakan media flipbook komik fabel dapat membantu peserta didik untuk menumbuhkan minat membaca. Media komik fabel dipilih karena media sangat unik dan menarik. Di dalamnya terdapat kombinasi atau penggabungan antara teks bacaan dan gambar dalam bentuk buku cerita tentang binatang dalam model pembelajaran. Dapat menciptakan minat membaca peserta didik, dengan menggunakan media flipbook komik fabel yang efektif untuk dijadikan media pembelajaran. Metode yang dipakai dalam penelitian tersebut yaitu Kuantitatif Eksperimen, kegiatan yang dilakukan ialah minat membaca pada peserta didik. Dalam penelitian tersebut peningkatan minat membaca cerita tentang hewan. Untuk itu media komik fabel cocok digunakan dalam pembelajaran minat membaca cerita binatang, karena terbukti dapat meningkatkan hasil pembelajaran. Dengan adanya latar belakang yang telah dipertunjukkan tersebut, maka peneliti tertarik menjadikan judul "Pengaruh Media Flipbook Komik Fabel Terhadap Minat Membaca Peserta Didik Kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya".

METODE PENELITIAN

Metode ini yang dimanfaatkan pada penelitian tersebut berupa *Quasi Experiment* (eksperimen semu), metode meliputi kelompok kontrol, tetapi tidak sepenuhnya bermanfaat untuk mengelola variabel-variabel eksternal yang mengakibatkan pelaksanaan eksperimen. *Quasi Experimental Design* digunakan karena pada kenyataannya sulit memperoleh kelompok kontrol yang digunakan untuk penelitian. Yang terdiri Kelas Eksperimen yang meninjau kembali pelajaran dengan cara memakai Media Flipbook Komik Fabel, sedangkan pada Kelas Kontrol mereview pembelajaran tersebut terdapat teknik yang sederhana dengan menggunakan Media PPT Fabel.

Desain penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah Nonequivalent Control Group Design. Rancangan ini terdiri dari dua kelompok yang tidak dipilih secara sembarangan,

selanjutnya diberikan Pre Test dan Post Test untuk melihat keadaan awal dan keadaan akhir apakah ada perbedaan antara kelompok eksperimen dan juga kelompok kontrol. selama penelitian ini untuk mencari data penelitian menggunakan software SPSS 25.0

Populasi dari penelitian tersebut merupakan seluruh peserta didik kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya. Populasi terdiri dari 110 peserta didik yang terbagi menjadi 3 kelas IV A, IV B, dan IV C. Sampel adalah. Sampel dapat dipakai dalam penelitian ini memakai teknik *purposive sampling*. Sebab peneliti memilih dua kelas yang dapat mewakili karakteristik populasi, maka peneliti ini terpilih dua kelas sebagai sampel, yaitu kelas IV B sebagai kelas eksperimen dengan jumlah 37 peserta didik dan kelas IV C sebagai kelas kontrol sejumlah 37 peserta didik. Pada kelas eksperimen memakai media flipbook komik fabel, sedangkan kelas kontrol tidak menggunakan media flipbook komik fabel. *Purposive sampling* yaitu teknik penentuan sampel pada anggapan tertentu (Sugiyono, 2016). Alasan diterapkannya teknik *purposive sampling* disebabkan peneliti hanya bisa memakai dua kelas dari ketiga kelas IV yang ada di SDN Menanggal 601 Surabaya dan memilih kriteria dari populasi yang cocok dan layak untuk dijadikan sampel penelitian.

Pengumpulan data yang bisa dipakai dengan cara beberapa setting dan sumber. Tes dalam penelitian ini dapat digunakan untuk mengetahui minat membaca peserta didik selama melakukan proses dalam pembelajaran setelah diterapkannya media komik fabel. Dengan demikian peneliti menggunakan pemberian Tes berupa Pre Test dan Post Test yang diterapkan di akhir pembelajaran. Tes ini dapat diperoleh pada kedua sampel penelitian, berupa kelas IV B dan Kelas IV C.

Dalam pengambilan data, peneliti menggunakan teknik sebagai berikut:

1. Tes Minat Membaca. Tes yang diperoleh yaitu tes minat membaca. Tes dapat menjadi semacam alat evaluasi untuk mengetahui sejauh mana tujuan pengajaran tercapai, sehingga berarti evaluasi terhadap hasil minat membaca. ujian yang layak harus memenuhi beberapa syarat, yaitu; harus efisien, harus distandarisasi, diperoleh normal, objektif, valid, dan reliabel. untuk mendapatkan pengujian yang memenuhi persyaratan tersebut, pengujian yang dilakukan harus dianalisis. Analisis tes dimulai dari mempersiapkan tes dimana tes yang disiapkan harus didukung Rencana Pelaksanaan Latihan (RPP) mata pelajaran Bahasa Indonesia, membuat kisi-kisi terlebih dahulu, dan seterusnya menyusun soal secara bertahap dengan landasan penyusunan soal yang didukung jenis pertanyaan yang diinginkan. Bentuk tes yang menggambarkan masalah atau sederhananya suatu masalah tidak semata-mata ditentukan oleh struktur soal, tetapi juga dipikirkan oleh cara penyusunannya (Kadir, 2015).
2. Dokumentasi. Dokumentasi digunakan untuk mengabadikan objek-objek agar diperhatikan (ditatap) untuk mendapatkan informasi yang dibutuhkan. Dokumentasi tidak hanya berisi foto-foto saja tetapi juga meliputi buku-buku, tulisan, peraturan-peraturan, dokumen, majalah, diary, dan notulen rapat (Suharsimi Arikunto, 2010). Dokumentasi dimanfaatkan dengan memperlihatkan terkait hasil penelitian berupa foto yang mendukung keakuratan penelitian.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Hasil Penelitian

Terdapat beberapa hal yang akan dikaji berdasarkan hasil penelitian mengenai apakah penggunaan media flipbook komik fabel berpengaruh terhadap minat membaca peserta didik kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya. Uraian hasil penelitian meliputi penyajian data tes hasil minat membaca dengan menggunakan analisis data Uji Prasyarat meliputi Normalitas, Uji Homogenitas serta Uji paired sample t test.

Dari data hasil belajar sering terlihat besar nilai Pre Test maupun Post Test antara kelas kontrol dan juga kelas eksperimen, kemudian untuk nilai tersebut terlihat kesamaan nilai Pre Test maupun Post Test antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. kelas kontrol dan juga kelas eksperimen, dengan menjumlahkan masing-masing nilai dan membaginya dengan jumlah peserta didik sehingga dengan berbagai cara ini akan ditemukan melalui hasil Pre Test serta Post Test setiap kelas. Rerata hasil belajar peserta didik dengan lebih jelasnya dapat dilihat pada Tabel 1 deskripsi hasil belajar.

Tabel 1. Deskripsi Hasil Belajar

Perlakuan		N	Mean	Peningkatan	Presentasi Peningkatan (%)
Kelas IV C (kontrol)	Pre Test	37	63,65	13,38	1,21
	Post Test		77,03		
Kelas IV B (eksperimen)	Pre Test	37	73,38	13,24	1,17
	Post Test		13,24		

Berdasarkan Tabel 1 di atas tampak bahwa nilai KKM peserta didik di kelas IV C memiliki rerata nilai Pre Test 63,65 dan Post Test 77,03, selanjutnya di kelas IVB yaitu kelas eksperimen mempunyai rata-rata kelas Pre Test 73,38 serta Post Test 86,02. Perselisihan peningkatan hasil belajar antara kelas eksperimen maupun kelas kontrol (13,38 sampai 13,24). Perselisihan tersebut didapatkan dengan perbedaan umum antara Pre Test maupun Post Test dari setiap kelas.

Kemudian dilakukan uji analisis hasil pengujian yang mencakup uji normalitas, uji homogenitas, dan uji hipotesis. Sebelum digunakan pengujian hipotesis, terlebih dahulu membuat analisis kebutuhan. Pengujian analisis kebutuhan pengetahuan selama penelitian ini mencakup uji normalitas, homogenitas, dan hipotesis.

Pembahasan

1. Uji Normalitas

Uji normalitas dapat berupa pengujian yang digunakan sebagai memeriksa suatu model regresi baik pada variabel tersebut sehingga variabel atau keduanya memiliki distribusi yang baku maupun tidak normal (Ghozali, 2016). Hasil dari uji normalitas ini dapat dilihat apakah informasi dari penelitian berdistribusi normal atau tidak. Pada penelitian ini, peneliti memakai analisis *Kolmogorov-Smirnov* berbagai berbantuan program IBM SPSS *Statistics 25 for windows* untuk menguji normalitas data. Hasil output *Software SPSS 25.0* bisa dilihat pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Hasil Uji Normalitas

		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
Kelas		Statistic	Df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Minat membaca	Pre Test	.243	37	.096	.825	37	.029
	Eksperimen						
	Post Test	.201	37	.200*	.920	37	.354
	Eksperimen						
	Pre Test Kontrol	.205	37	.200*	.883	37	.143
	Post Test Kontrol	.177	37	.200*	.920	37	.355

*. This is a lower bound of the true significance.

a. Lilliefors Significance Correction

Berdasarkan penjabaran tersebut maka bisa ditarik kesimpulan bahwa data hasil penelitian baik hasil *Pre Test* maupun *Post Test* peserta didik untuk kelas eksperimen dan

kontrol dinyatakan berdistribusi normal dengan nilai persamaan lebih dari 0,05. Sesudah menjalankan uji normalitas selanjutnya melaksanakan uji homogenitas.

2. Uji Homogenitas

Uji homogenitas dimanfaatkan dengan menemukan kemiripan sampelnya merupakan homogen maupun heterogen. Hasil output Software SPSS 25.0 bisa diamati dengan Tabel 3 sebagai berikut:

Tabel 3. Hasil Uji Homogenitas

Test of Homogeneity of Variances					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
pre test	Based on Mean	.154	1	72	.695
	Based on Median	.193	1	72	.661
	Based on Median and with adjusted df	.193	1	71.893	.661
	Based on trimmed mean	.214	1	72	.645
post test	Based on Mean	2.627	1	72	.109
	Based on Median	1.326	1	72	.253
	Based on Median and with adjusted df	1.326	1	61.295	.254
	Based on trimmed mean	2.410	1	72	.125

Hasil output SPSS 25.0 pada uji homogenitas membuktikan pengujian pada statistic *Based on Mean* dengan Pre Test maupun Post Test didapatkan signifikansi 0,695 dan 0,109, jauh melebihi 0,05. Dengan begitu data penelitian di atas adalah homogen. Pada uji prasyarat yaitu uji normalitas serta uji homogenitas varians, seringkali diperoleh informasi dari seluruh kelompok berbagai populasi yang berdistribusi normal dan mempunyai varian yang homogen. Oleh karena itu, ujliah hipotesis untuk memakai uji Paired Sample t test karena diketahui ada perselisihan rata-rata dari dua sampel yang bersamaan.

3. Uji Hipotesis

Tabel 4. Hasil Uji Hipotesis

Paired Samples Statistics					
	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean	
Pair 1	kontrol pre test	63.65	37	12.891	2.119
	kontrol post test	77.03	37	9.680	1.591
Pair 2	eksperimen pre test	73.38	37	12.022	1.976
	eksperimen post test	86.62	37	6.978	1.147

Paired Samples Correlations			
	N	Correlation	Sig.
Pair 1	kontrol pre test & kontrol post test	.651	.000
Pair 2	eksperimen pre test & eksperimen post test	.695	.000

Paired Samples Test									
	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		Sig. (2-tailed)			
				Lower	Upper				
Pair 1	kontrol pre test - kontrol post test	13.378	9.864	1.622	16.667	10.090	8.250	36	.000
Pair 2	eksperimen pre test - eksperimen post test	13.243	8.757	1.440	16.163	10.323	9.199	36	.000

Berdasarkan Tabel 4 uji t diatas bisa dilihat hasil simpulan statistic dari kedua sampel maupun data Pre Test serta Post Test. Dengan nilai kelas control Pre Test didapatkan rata-rata hasil nilai KKM 63,65 kemudian kelas control post test 77,03. Sedangkan untuk nilai kelas eksperimen pre test sebesar 73,38 dan kelas eskperimen post test Post test diperoleh nilai rata-rata hasil sebesar 86,62. Seluruh responden atau peserta didik yang dijadikan sampel sebanyak 74 peserta didik.

Bagian kedua output merupakan hasil hubungan antara kedua data maupun variable yaitu nilai Pre Test dan Post Test pada kelas control dan eksperimen. Output bagian ketiga mengenai ada atau tidaknya pengaruh minat membaca peserta didik yang diterapkan memanfaatkan media flipbook komik fabel dengan peserta didik yang tidak diterapkan dengan memakai media flipbook komik fabel kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya yang dilihat dari nilai KKM.

Berdasarkan output bagian ketiga di atas, ditemukan bahwa nilai Sig. (2-tailed) pada kedua kelas control dan eksperimen masing-masing sebesar $0,000 < 0,05$, karena nilai Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 lebih kecil dari 0,005 sehingga dapat diambil keputusan akibat adanya pengaruh minat membaca peserta didik dapat diajarkan memanfaatkan media flipbook komik fabel dengan peserta didik yang tidak diterapkan memakai media flipbook komik fabel kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa Media Flipbook Komik Fabel memiliki pengaruh yang signifikan terhadap minat membaca peserta didik kelas IV SDN Menanggal 601 Surabaya. Pengaruh kedua variabel tersebut yaitu positif, artinya semakin baik penggunaan media flipbook komik fabel digunakan maka akan meningkatkan minat membaca peserta didik. Media pembelajaran yang dibuat oleh peneliti berupa flipbook komik fabel ini peserta didik dapat membedakan sifat tokoh dalam sebuah cerita tersebut. Peserta didik juga sangat senang materi pembelajaran dengan diselingi menggunakan media komik fabel agar dapat membangkitkan semangat belajar membaca dan lebih menarik saat pelajaran berlangsung.

Saran bagi pendidik dan peneliti lain yaitu penggunaan media flipbook komik fabel dapat dimanfaatkan sebagai pedoman membaca cerita dalam proses pembelajaran ketika peserta didik mulai bosan atau kurang tertarik dengan Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Dapat menciptakan kreatif serta inovatif dengan memanfaatkan media flipbook komik fabel dalam mewujudkan tujuan pembelajaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Azhar Arsyad, M. A. 2014. *Media Pembelajaran*. Edisi Revi. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Dalman. 2014. *Keterampilan Menulis*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Ghozali, Imam. 2016. *Aplikasi Analisis Multivariete Dengan Program IBM SPSS 23*. Cetakan Ke. Semarang: Badan Penerbit Universitas Diponegoro.
- Kadir, Abdul. 2015. "Menyusun Dan Menganalisis Tes Hasil Belajar." *Jurnal Al-Ta'dib* Vol.8 No.2(2):70-81.
- Nafi'ah, Anisatun Siti. 2018. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia Di SD/MI*. Yogyakarta: Ae-ruzz Media.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, Dan R&D*. Ke-1. Bandung: Alfabeta.
- Suharsimi Arikunto. 2010. *Prosedur Penelitian Suatu Tindakan Praktik*. cet. XIV. Jakarta: PT Rineka Cipta.