

PABATOON: THE EFFECT OF PARIBASA DIGITAL COMICS ON STUDENTS' READING INTEREST AND LEARNING OUTCOMES

Putu Widya Ayu Cahyani¹, Putu Ayu Trisna Wulandari¹, I Gede Yasa Pradnyana E.P¹
I Wayan Madiya²

¹Siswa SMA Negeri Bali Mandara, Buleleng, Bali, Telp: 0881037402532, E-mail:
231385widyaayu@smanbalimandara.sch.id

²Guru pembimbing SMA Negeri Bali Mandara, Buleleng, Bali, Telp: 081236326256,
Email:iwmadiya@gmail.com

ABSTRACT

Keywords: *Balinese Paribasa, Digital Comics, Reading Interest, Learning Outcomes*

This research is motivated by the low reading interest and learning outcomes of students at SMPN 2 Kubutambahan towards learning Balinese, especially on Balinese paribasa material, so researchers made an android-based Balinese paribasa digital comic to see how the influence of Paribasa digital comics on students' reading interest and learning outcomes. The objectives of this study are, (1) to analyze the effect of Balinese paribasa digital comics on student reading interest, (2) to analyze the effect of Balinese paribasa digital comics on student learning outcomes. This research is expected to provide benefits for students, teachers, and other researchers. The research method is a quasi-experiment modeled after a nonequivalent control group, conducted from August 7 to December 20, 2023 at SMA Negeri Bali Mandara and SMPN Negeri 2 Kubutambahan. The research population was the IX grade students of SMPN 2 Kubutambahan, and there were two groups as samples. Data analysis was carried out with a quantitative approach. The data analysis process is in the form of instrument testing, prerequisite tests, and hypothesis testing. Based on descriptive statistical tests and hypothesis testing, the results obtained are; (1) Balinese paribasa digital comics have a significant effect on increasing reading interest, as evidenced by the reading interest questionnaire in the experimental group higher than the control group; (2) Balinese paribasa digital comics have a significant effect on student learning outcomes as evidenced by the results of the Paired Samples T-test sig value. (2-tailed) is 0.01 (less than 0.05), which means there is a significant difference, so the use of Balinese paribasa digital comics has an influence on student learning outcomes.

Corresponding Author:

Putu Widya Ayu Cahyani, Putu Ayu Trisna Wulandari,
I Gede Yasa Pradnyana E.P
Siswa SMA Negeri Bali Mandara, Buleleng, Bali
E-mail: 231401widyaayu@smanbalimandara.sch.id,
231385ayutrisna@smanbalimandara.sch.id,
231281yasapradnyana@smanbalimandara.sch.id

1. PENDAHULUAN

Pendidikan menjadi garda terdepan dalam membimbing serta mengarahkan generasi muda bangsa Indonesia, karena di dalamnya terdapat proses pembelajaran, bimbingan serta tujuan dilaksanakannya proses pembelajaran (Farikhah, 2015; Junaid, 2016). Oleh karena itu, hadirnya kurikulum Merdeka dalam program Merdeka Belajar sebagai kebijakan baru Kemendikbud RI diharapkan menciptakan suasana belajar yang bahagia, tidak bosan dan agar belajar itu dijadikan kegemaran oleh siswa dan menjadi arah pembelajaran yang fokus pada peningkatan kualitas sumber daya manusia (Muhsin, 2021).

Seiring perkembangan zaman, media pembelajaran dituntut untuk terus berkembang, salah satunya adalah gadget. Menurut data dari BPS tahun 2022, pengguna *gadget* di Indonesia mencapai 67,88% atau sekitar 187 juta jiwa. Sebanyak 30 juta pengguna *gadget* didominasi oleh anak-anak dan remaja pada rentang usia 15-19 tahun. Selain sebagai media pembelajaran, *gadget* banyak digunakan oleh anak-anak dan remaja sebagai sarana komunikasi dan media hiburan, seperti penggunaan aplikasi *TikTok*, *Snack Video*, *Instagram*, *YouTube*, *game online* dan lain-lain (Wahyu Firdaus, 2021). Di sisi lain, faktanya penggunaan *gadget* banyak memengaruhi pola hidup remaja usia 12-24 tahun, serta penggunaan *gadget* ini dapat menimbulkan kecanduan (Dewy, dkk, 2023).

Kecanduan terhadap *gadget* biasanya disebabkan oleh game online, sehingga dapat mengurangi minat belajar siswa (Darwin, 2023). Penggunaan *gadget* juga dapat menyebabkan banyak pola-pola budaya yang mulai terdegradasi, salah satunya Bahasa Bali di SMPN 2 Kubutambahan. SMPN 2 Kubutambahan

merupakan salah satu sekolah menengah yang terletak di Desa Tamblang, Kecamatan Kubutambahan, Kabupaten Buleleng, Bali yang berjarak 20 km dari kota Singaraja. Meskipun di desa, kepedulian siswa kelas IX SMPN 2 Kubutambahan terhadap pelajaran bahasa Bali terbilang rendah. Hal tersebut merujuk dari hasil wawancara dengan Bapak Ida Bagus Suambawa, S.Pd., selaku guru bahasa Bali menuturkan bahwa minat baca siswa kelas IX terhadap pelajaran bahasa Bali cukup rendah dengan nilai rerata di semester ganjil sebesar 67,85.

Rendahnya hasil belajar siswa kelas IX SMPN 2 Kubutambahan pada pelajaran bahasa Bali berdasarkan hasil wawancara dengan guru bahasa Bali dan siswa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain: 1) metode dan model pembelajaran yang diterapkan guru bahasa Bali cenderung monoton dan kurang variatif, sehingga siswa sering menganggap bahasa Bali sebagai pelajaran membosankan; 2) siswa cenderung merasa jenuh ketika belajar menggunakan buku, dan lebih tertarik untuk melakukan hal-hal lain seperti bercengkrama dengan teman atau dengan laptop/*gadget*; 3) siswa cenderung menggunakan *gadget* untuk hiburan dan sosial media mengikuti *trend/era* digital; dan 4) guru cenderung menjelaskan materi dengan metode ceramah dan kurang inovatif, sehingga minat siswa dalam belajar bahasa Bali khusus pada materi paribasa Bali relatif rendah.

Paribasa Bali merupakan gaya bicara berturut setiap individu masyarakat Bali yang mempunyai fungsi sebagai pemanis dalam berbicara atau menuliskan hasil karya (Ketut Arya, 2019). Paribasa Bali dapat dibagi menjadi sepuluh jenis, yaitu (1) *Wewangsalan*, (2) *Peparikan*, (3) *Sesonggan*, (4) *Sesenggakan*, (5)

Sesawangan, (6) *Bladbadan*, (7) *Sloka*, (8) *Sesapan*, (9) *Raos ngempelin*, dan (10) *Cacimpedan*. Bentuk-bentuk dalam Paribasa Bali ini menggunakan suatu perumpamaan dalam menyampaikan perimbangan atau keadaan perilaku manusia dengan binatang atau benda. Penggunaan Paribasa Bali ini biasanya disisipi dalam percakapan sehari-hari, pentas seni drama, dan lirik sebuah lagu Bali.

Faktanya saat ini, Paribasa Bali telah kehilangan peminatnya karena generasi muda lebih banyak dan terbiasa menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa sehari-hari, dan tidak sedikit juga yang menggunakan bahasa asing. Hal ini juga didukung penyampaian materi paribasa Bali oleh guru bahasa Bali di Buleleng, termasuk SMPN 2 Kubutambahan menggunakan buku paket dan metode ceramah, sehingga siswa menjadi jenuh dan bosan belajar bahasa Bali. Padahal materi paribasa Bali jika dikemas secara inovatif dengan mengolaborasikan teknologi digital dan kearifan lokal Bali dalam bentuk komik digital akan menjadi sangat menarik minat siswa. Komik merupakan media yang sangat populer di kalangan pelajar usia 11-15 tahun karena menampilkan cerita yang disertai dengan gambar menarik untuk menyampaikan sebuah pesan dengan bahasa yang universal, mudah dimengerti, dan selalu diingat (Wahyudin, dkk., 2020).

Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan diatas adapun beberapa rumusan masalah yang dapat dikaji sebagai berikut. (1) Bagaimana pengaruh komik digital Paribasa Bali sebagai media pembelajaran terhadap minat baca siswa SMP Negeri 2 Kubutambahan? (2) Bagaimana pengaruh komik digital paribasa Bali sebagai media pembelajaran terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 Kubutambahan?

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, adapun beberapa tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Menganalisis pengaruh media komik digital paribasa Bali terhadap peningkatan minat baca bahasa Bali siswa SMP Negeri 2 Kubutambahan
2. Menganalisis pengaruh media komik digital paribasa Bali terhadap peningkatan hasil belajar bahasa Bali siswa SMP Negeri 2 Kubutambahan

Adapun tinjauan pustaka yang digunakan dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Komik Digital

Komik digital adalah gambar atau lambang yang dapat diakses melalui media digital atau elektronik seperti gawai dan disusun berdampingan dalam urutan bacaan tertentu untuk menyampaikan informasi atau memperoleh tanggapan estetis dari pembaca (Payanti, 2022). Komik digital memiliki karakteristik seperti diterbitkan dalam format digital serta berisi gambar satu panel ataupun rangkaian gambar yang saling bergantung (Husna, et al., 2022).

2. Paribasa Bali

Paribasa Bali berasal dari bahasa kawi yang sering disebut basita Paribasa. Paribasa Bali merupakan kelompok kata atau kalimat yang tepat susunannya dan biasanya mengisahkan maksud tertentu (Ida Ayu, 2023). Penggunaan Paribasa Bali ini biasanya disisipi dalam percakapan sehari-hari, pentas seni drama, dan lirik sebuah lagu Bali (Ketut Arya, 2019). Paribasa Bali telah digunakan sejak dahulu kala oleh Masyarakat Bali. Dari sepuluh jenis Paribasa Bali, yang paling sering digunakan oleh Masyarakat Bali dan didesain dalam komik digital adalah

sesonggan (pepatah), *sesenggakan* (kata sindiran), *cecimpedan* (teka-teki), *wewangselan* (pantun), dan *bladbadan*.

3. Minat Baca

Minat baca adalah kecenderungan jiwa seseorang secara mendalam yang ditandai dengan perasaan senang serta berkeinginan kuat untuk membaca tanpa adanya paksaan (Anjani, Dantes, & Arawan, 2019). Minat baca besar pengaruhnya terhadap kegiatan membaca siswa, oleh sebab itu terdapat faktor-faktor yang mempengaruhi minat baca siswa, yaitu faktor internal (perasaan, perhatian dan motivasi) dan faktor eksternal (Triatma, 2016). Indikator-indikator adanya minat membaca pada seseorang menurut Rahayu (2016, hal.191) antara lain: a) kebutuhan terhadap bacaan; b) tindakan untuk mencari bacaan; c) rasa senang terhadap bacaan; d) keinginan untuk selalu membaca; dan e) tindak lanjut (menindaklanjuti apa yang dibaca).

Adapun hipotesis dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

- a. H_0 : Komik digital paribasa Bali **tidak** berpengaruh terhadap minat baca Bahasa Bali siswa SMPN 2 Kubutambahan
 H_a : Komik digital paribasa Bali **berpengaruh** terhadap minat baca Bahasa Bali SMPN 2 Kubutambahan.
- b. H_0 : Komik digital paribasa Bali **tidak** berpengaruh terhadap hasil belajar Bahasa Bali siswa SMPN 2 Kubutambahan
 H_a : Komik digital paribasa Bali **berpengaruh** terhadap hasil belajar Bahasa Bali SMPN 2 Kubutambahan.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat secara teoritis dan praktis. Secara teoritis, diharapkan mampu memberikan wawasan terkait dengan Paribasa Bali. Sedangkan, secara praktis penelitian ini diharapkan mampu memberikan manfaat bagi (1) Siswa yakni dapat membantu dalam kegiatan belajar mengajar khususnya dalam pelajaran Bahasa Bali. (2) Peneliti lain yakni sebagai sumber informasi dan referensi terkait dengan pengaruh komik digital terhadap minat baca dan hasil belajar siswa. (3) Guru yakni dapat menjadikan penelitian ini sebagai masukan dan pertimbangan dalam meningkatkan media pembelajaran.

2. METODE PENELITIAN

2.1 Waktu dan Tempat Penelitian

Penelitian dilaksanakan di SMP Negeri 2 Kubutambahan sebagai tempat penelitian, dan SMA Negeri Bali Mandara sebagai tempat pembimbingan dengan guru pembimbing dan penyusunan laporan. Penelitian ini dimulai dari tanggal 7 Agustus - 20 Desember 2023.

2.2 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian eksperimen. Mengingat tidak semua variabel atau gejala yang muncul dan kondisi eksperimen dapat diatur dan dikontrol secara ketat, maka penelitian ini dikategorikan sebagai penelitian *quasi eksperiment*, serta bermodelkan *nonequivalent control group* (Sukardi, 2004).

2.3 Sumber Data

Sumber data dari penelitian ini adalah berasal dari permasalahan rendahnya minat baca dan hasil belajar Bahasa Bali siswa-siswi SMP Negeri 2 Kubutambahan khususnya pada materi paribasa Bali.

2.4 Populasi dan Sampel Penelitian

Populasi dalam penelitian ini adalah siswa-siswi kelas IX Semester Ganjil yang terdistribusi dalam 8 kelas berjumlah 261 orang. Sampel terdapat 2 kelompok yang terpilih dari 8 kelas populasi. Teknik penentuan sampel yakni *simple random*, sebab dilakukan dengan random dan mengabaikan strata di dalam populasi. Kelas yang terpilih menjadi kelompok eksperimen yakni IX-1 (34 siswa), sedangkan kelompok kontrol yakni IX-2 (34 siswa).

2.5 Variabel Penelitian

Penelitian ini terdiri dari dua variabel yaitu, variabel bebas dan variabel terikat. Variabel bebas dalam penelitian ini adalah media pembelajaran. Variabel media pembelajaran terdiri dari dua level yaitu: media pembelajaran komik digital Paribasa Bali yang diterapkan pada kelompok eksperimen dan pembelajaran langsung tanpa media komik digital diterapkan pada kelompok kontrol. Variabel terikat dalam penelitian ini yaitu minat baca dan hasil belajar siswa.

2.6 Instrumen Penelitian

Penelitian ini menggunakan dua instrumen, yakni satu instrumen untuk mengetahui minat baca siswa dan satu instrumen yang berfungsi untuk mengukur variabel-variabel dependen sebagai akibat langsung dari perlakuan yakni tes hasil belajar bahasa Bali. Ada lima indikator untuk mengukur minat baca siswa, yakni indikator: (1) perasaan senang membaca, (2) kebutuhan terhadap bahan bacaan, (3) kertarikan, (4) indikator keinginan membaca, dan (5) keinginan mencari bahan bacaan. Kelima indikator tersebut disesuaikan dengan bahan bacaan yang dipakai pada kelas eksperimen dan kontrol yakni komik digital paribasa bali dan buku

bacaan paribasa bali/ buku pelajaran bahasa bali. Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar untuk mengetahui tingkat keberhasilan yang dicapai oleh siswa setelah mengikuti suatu kegiatan pembelajaran, dimana tingkat keberhasilan tersebut kemudian ditandai dengan skala nilai berupa huruf atau kata atau simbol. Jadi dengan adanya hasil belajar, orang dapat mengetahui seberapa jauh siswa dapat menangkap, memahami, memiliki materi pelajaran tertentu.

2.7 Teknik Pengumpulan data

Teknik pengumpulan data dan instrumen pada penelitian ini menggunakan soal kombinasi 20 objektif (*multiple choice*) dan 5 soal esai, serta angket kuesioner. Tes dilakukan sebanyak 2 kali, yakni *pre-test* sebelum dilakukan *treatment*. *Treatment* diperuntukkan untuk kelompok eksperimen dengan media komik digital, sementara *treatment* bagi kelompok kontrol dilakukan menggunakan pembelajaran konvensional. Setelah dilakukan *treatment* barulah dilakukan tes kembali yaitu *posttest* dengan soal yang sama pada pretest, kemudian ada kuesioner (angket) yang diberikan untuk menguji minat baca siswa kelas eksperimen, setelah diberi *treatment* berupa media komik (Suweleh & Rachmawati, 2022).

2.8 Metode Analisis Data

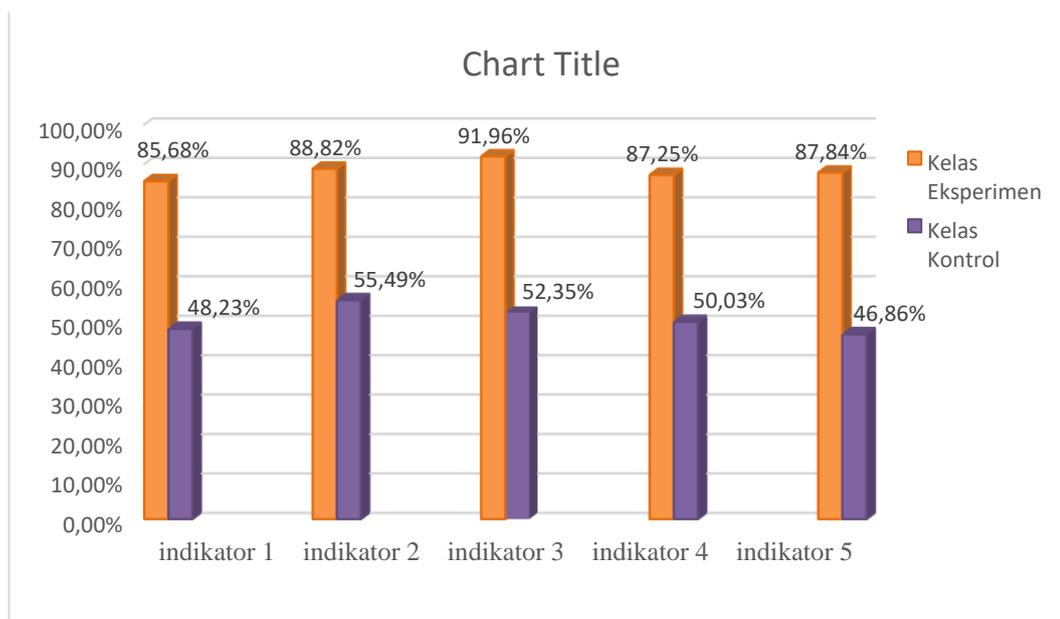
Data-data yang diperoleh dalam penelitian akan dianalisis menggunakan beberapa metode sebagai berikut. Seluruh proses analisis dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi SPSS, yakni dengan mengolah semua data dengan aplikasi SPSS seri 27. Proses analisis data tersebut berupa pengujian instrumen (validitas, reliabilitas) dan uji prasyarat statistik (normalitas, homogenitas). Kemudian uji

hipotesis (*independent sampel t-test*) bertujuan mengukur ada atau tidak adanya beda kelompok kontrol dengan eksperimen. Terakhir, uji deskriptif analisis untuk menganalisis hasil dari kuesioner.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Hasil Uji Analisis Statistik Deskriptif

Berdasarkan Hasil Uji Statistik pada data angket minat baca siswa seperti pada lampiran 4 dibuatkan diagram Jumlah angket minat baca siswa perindikatornya seperti pada gambar 2.



Gambar 1. Diagram Jumlah Angket Minat Baca Siswa Per-Indikator
Sumber: Dokumen Pribadi

3.1.1 Hasil Uji Hipotesis

1. Uji *Independent T-test*

Berdasarkan uji *Independen samples t-test* hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol, didapatkan hasil bahwa nilai signifikasinya adalah 0,001 seperti pada tabel 1.

Tabel 1.

Independent Samples Test									
equality variances Levene's test for			t'test for Equality of means					95% confidence interval of the diference	
Hasil posttest	f	Sig.	t	df	Sig. (2tailed)	Mean difference	Std. error difference	Lower	Upper
Equal variances assumed	.636	.428	6.547	66	<,001	9.176	1402	6.378	11.975
Equal variances not assumed			6.547	65.604	<,001	9.176	1402	6.378	11.975

Hasil Uji Independen Samples Test

Sumber: Dokumen Pribadi

2. Uji Paired Samples T-test

Berdasarkan hasil uji *Paired Samples T-test* dari hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen, diketahui bahwa nilai signifikannya adalah 0,001 seperti pada tabel 2.

Tabel 2.

Hasil Uji *Paired Samples T-test*

PAIRED SAMPLES TEST							
Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2tailed)
			Lower	Upper			
-21.353	5.319	.912	-23.209	-19.497	-23.406	33	.001

Sumber: Dokumen Pribadi

3.2 Pembahasan

3.2.1 Pengaruh Komik Digital Paribasa Bali terhadap Minat Baca dan Bahasa Bali Siswa SMP Negeri 2 Kubutambahan.

Berdasarkan hasil analisis uji statistik deskriptif angket kuesioner diketahui bahwa pada indikator: (1) perasaan senang membaca komik digital paribasa Bali, memperoleh persentase yaitu sebesar 85,68%, (2) kebutuhan terhadap bahan bacaan komik digital paribasa Bali, memperoleh persentase sebesar 88,82% (3) kertarikan terhadap komik digital paribasa Bali, memperoleh persentase sebesar 91,96%, (4) indikator keinginan membaca komik digital paribasa Bali, memperoleh persentase sebesar 87,25%, dan (5) keinginan mencari bahan bacaan seperti komik digital, memperoleh persentase sebesar 87,84%.

Sedangkan pada kelas kontrol diketahui bahwa pada indikator; (1) perasaan senang membaca buku, memperoleh skor total sebesar 48,23%, (2) kebutuhan terhadap buku bacaan, memperoleh skor total sebesar 55,49%, (3) ketertarikan pada buku bacaan, memperoleh skor total sebesar 52,35%, (4) keinginan membaca buku, memperoleh skor total sebesar 50,03% (5) keinginan mencari bahan bacaan lain, memperoleh skor total sebesar 46,86%. Berdasarkan hal tersebut dapat kita simpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil yang diperoleh di setiap indikator minat baca siswa pada media komik digital dan buku bacaan. Jika dilihat dari nilai keseluruhan pada kelas eksperimen dan kontrol, diketahui bahwa data angket minat baca komik digital paribasa bali lebih tinggi dibandingkan data angket minat baca buku bacaan Paribasa Bali, yaitu sebesar 88,31% untuk di kelas eksperimen dan 50,66% untuk di kelas kontrol.

Berdasarkan data tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan minat baca siswa antara kelas eksperimen dengan kelas kontrol. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat pengaruh yang signifikan pada penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran terhadap peningkatan minat baca siswa SMPN

2 Kubutambahan. Maka dari itu demikian H_a dapat diterima sedangkan H_o ditolak. Dengan adanya peningkatan tersebut maka akan berpengaruh terhadap hasil belajar siswa.

3.2.2 Pengaruh Komik Digital Paribasa Bali terhadap Hasil Belajar Bahasa Bali Siswa SMP Negeri 2 Kubutambahan.

Hasil belajar merupakan proses untuk menentukan nilai belajar siswa melalui kegiatan penilaian atau pengukuran hasil belajar (Masitoh, 2022). Berdasarkan hasil *pre-test*, hasil belajar siswa di SMP N 2 Kubutambahan terbilang rendah yang dimana rata-rata siswa mendapatkan nilai sekitar 60-68. Menurut beberapa siswa di SMP Negeri 2 Kubutambahan, hal ini dikarenakan mereka tidak bisa membedakan antara paribasa satu dengan yang lainnya, seperti sesongan dan sesenggakan. Mereka mengaku bahwa mereka sering bingung dalam menentukan jenis-jenis paribasa Bali.

Pada penelitian ini digunakan dua kelompok yaitu kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang dimana masing-masing berjumlah 34 orang. Setelah pemberian *pre-test*, kedua kelompok tersebut diberikan waktu untuk mempelajari kembali terkait dengan paribasa Bali. Pada kelompok eksperimen menggunakan media komik digital sedangkan pada kelas kontrol menggunakan media buku pelajaran maupun buku bacaan. Hasil *post-test* pada kedua kelompok ini berbeda,

yakni pada kelas eksperimen rata-rata hasil *post-test* nya adalah 85,64 sedangkan pada kelas kontrol rata-ratanya adalah 76,47.

Penggunaan kedua media tersebut menimbulkan pengaruh dan untuk mengetahui pengaruh komik digital terhadap hasil belajar siswa, peneliti melakukan uji *Independent Samples T-test* dan uji *Paired Samples T-test*. Pada uji *independent samples t-test* didapatkan nilai signifikan yang kurang dari 0,05 yaitu sebesar 0,001. Dasar yang digunakan dalam pengambilan keputusan terhadap uji *Independen T-test* yaitu Jika nilai taraf (*sig*) yang kurang dari 0.05, artinya terdapat suatu perbedaan, sedangkan apabila nilai taraf (*sig*) lebih besar dari 0.05 maka artinya tidak ada suatu perbedaan (Wicaksono, Buchori, & Nugroho, 2023). Maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan antara hasil *post-test* pada kelas eksperimen dan kontrol. Adanya suatu perbedaan, menunjukkan bahwa terdapat pengaruh antara komik digital dengan hasil belajar siswa pada kelas eksperimen dan pengaruh buku bacaan atau buku pelajaran terhadap hasil belajar siswa pada kelas kontrol.

Selain itu, terdapat pula hasil dari uji *paired samples t-test* yang digunakan untuk mengukur perbedaan antara hasil *pre-test* dan *post-test* pada kelas eksperimen, sehingga diketahui pengaruh dari komik digital pada kelas eksperimen. Berdasarkan hasil pengujian didapatkan nilai signifikan yang lebih kecil dari 0,05 yaitu 0,001. Dasar pengambilan keputusan pada uji *Paired Samples T-test* adalah apabila nilai sig. (2-tailed) kurang dari 0,05 artinya terdapat suatu perbedaan sedangkan apabila nilai sig. (2-tailed) lebih dari 0,05 artinya tidak terdapat suatu perbedaan (Fajriati, et al., 2023). Berdasarkan hasil uji di atas dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan anatara hasil *pre-test* dan *post-test*. Hal

ini menunjukkan bahwa terdapat suatu pengaruh dari komik digital paribasa bali terhadap hasil belajar Bahasa Bali siswa SMP Negeri 2 Kubutambahan. Dengan demikian H_a dapat diterima sedangkan H_o ditolak.

4. SIMPULAN DAN SARAN

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut.

1. Komik digital Paribasa Bali memiliki pengaruh yang signifikan terhadap peningkatan minat baca yang dibuktikan melalui hasil angket minat baca pada kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil angket pada kelas kontrol.
2. Komik digital Paribasa Bali memiliki pengaruh yang signifikan terhadap hasil belajar siswa SMP Negeri 2 kubutambahan tepatnya pada kelas eksperimen yang dibuktikan melalui uji Independen T-test dan uji Paired samples t-test yang dimana didapatkan hasil bahwa terdapat pengaruh pada penggunaan komik digital paribasa Bali terhadap hasil belajar siswa yang berpedoman pada nilai signifikan.

4.2 Saran

Mengacu pada temuan-temuan dalam penelitian ini, beberapa saran yang disampaikan adalah sebagai berikut.

1. Kepada tenaga pendidik, dapat menjadikan penelitian ini sebagai bahan pertimbangan dalam penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran

bahasa bali khususnya paribasa Bali guna untuk meningkatkan minat baca dan hasil belajar siswa.

2. Untuk peneliti selanjutnya, dapat menjadikan penelitian ini sebagai referensi untuk mengetahui pengaruh komik digital paribasa bali terhadap minat baca dan hasil belajar siswa dan mampu menciptakan suatu media pembelajaran yang lebih baik lagi untuk melestarikan kearifan lokal dan budaya bali.

Daftar Pustaka

- Dewy, T. . S., Juniawan, H. & Fitriani, F., 2023. Pengaruh Konseling Kelompok Cognitive Behavioral Therapy(CBT) Terhadap Tingkat Kecanduan Gadget Pada Remaja Usia 12-16 Tahun di SMPN 8 Satap Mantewe. *jurnal Keperawatan dan Kesehatan* , p. 64.
- Hakim, R. . A., Mustika, I. & Yuliani, W., 2021. VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI. *FOKUS*, juli, Volume Vol. 4, No. 4, Juli 2021, p. 164.
- Khasanah, R. U. & F., 2022. Analisis Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Pengambilan Keputusan Masuk Universitas Muhammadiyah Metro (Studi Kasus Pada Mahasiswa FEB Angkatan 2020). *Jurnal Manajemen Diversifikasi*, Volume Vol. 2. No. 4 (2022) 912, p. 915.
- Masitoh, A., 2022. Pengaruh Model Pembelajaran Jigsaw Menggunakan Media Flipbook Terhadap Hasil Belajar IPS Kelas V SD. *Jurnal Belaindika :Pembelajaran dan Inovasi*, maret , Volume 4, p. 23.
- Muhsam, J., Putrayasa, I. B. & Sudiana, . I. N., 2023. PENGARUH MODEL DIRECT READING ACTIVITIES BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG PADA MINAT MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Volume Volume 10, Nomor 4 Tahun 2023, p. 779.
- Puspasari, H. & Puspita, W., 2022. Uji Validitas dan Reliabilitas Instrumen Penelitian Tingkat Pengetahuan dan Sikap Mahasiswa terhadap Pemilihan Suplemen Kesehatan dalam Menghadapi Covid-19. *Jurnal Kesehatan*, Volume Volume 13, Nomor 1, Tahun 2022, p. 65.
- Wulandari, D. . A. & Rr. Iramani, R., 2014. STUDI EXPERIENCED REGRET, RISK TOLERANCE, OVERCONFIDANCE DAN RISK PERCEPTION PADA PENGAMBILAN KEPUTUSAN INVESTASI DOSEN EKONOMI. *Journal of Business and Banking*, p. 60.
- Darwin, 2023. Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Minat Belajar Siswa Kelas V diSDN 12 Muntei Tahun Ajaran 2022/2023. *jurnal Pendidikan dan Konseling*, p. 15.
- Fajriati, E. A., Asrin & Syazali, M., 2023. Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik (PMR) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III. *Jurnal Pendidikan MIPA*, Volume Volume 13. Nomor 4, Desember2023, p. 1136.
- Fajriati, E. A., Asrin & Syazali, M., 2023. Pengaruh Pendekatan Matematika Realistik (PMR) terhadap Hasil Belajar Peserta Didik Kelas III. *Jurnal Pendidikan MIPA*, Volume Volume 13. Nomor 4, Desember2023, p. 1136.
- Hakim, R. A., Mustika, I. & Yuliani, W., 2021. VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI. *FOKUS*, p. 164.
- Hakim, R. . A. & Mustika, I., 2021. VALIDITAS DAN RELIABILITAS ANGKET MOTIVASI BERPRESTASI. *FOKUS*, juli.p. 265.
- Husna, N., Putra, M. J. A. & Alim, J. A., 2022. PENGEMBANGAN MATERI PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL KOMIK CELESTIAL OBJEK UNTUK MEMFASILITASI MINAT BACA SISWA KELAS VI. *PRIMARY: JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR*, p. 1620.
- Ida Ayu Iran Adhitii, G. A. I. A. P. P., 2023. PAPINDANDALAM BAHASA BALI. *Stilistika Volume 11, Nomor 2*, p. 313.
- Ketut Arya, . I. M. A. W. G. A. P., 2019. Aplikasi Pengenalan Paribasa Bali. *Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika*, pp. 109,1
- Muhsam, J., Putrayasa, I. B. & Sudiana, I. N., 2023. PENGARUH MODEL DIRECT READING

ACTIVITIES BERBANTUAN MEDIA PERMAINAN TEKA-TEKI SILANG PADA MINAT MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, Volume 10, Nomor 4 Tahun 2023, p. 780.

Nainggolan , Y. M., Hasyim , A. & Adha , M. . M., 2012. PENGARUH SIKAP KASIH SAYANG GURU TERHADAP PERILAKU SISWA BERBUDI PEKERTI DAN HASIL BELAJAR SISWA DI SMA PERINTIS 2 BANDAR LAMPUNG. *JURNAL PENELITIAN PENDIDIKAN*, pp. -.

Payanti, D. A. K. D., 2022. Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA*, p. 468.

Wahyu Firdaus, M. S. M., 2021. Konseling Remaja yang Kecanduan Gadget Melalui Terapi Kognitif Behavior. *Jurnal Hasil Penelitian Mahasiswa*, p. 16.

Wahyudin, A. Y. et al., 2020. PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL TOONDOO DALAM PEMBELAJARAN BAHASA INGGRIS TINGKAT SEKOLAH MENENGAH. *journal of Social and Technologyfor Community Service(JSTCS)*, p. 2.

W., Buchori, A. & Nugroho, A. A., 2023. EFEKTIVITAS MODELPROBLEM BASED LEARNING BERBANTU MEDIA M-MATH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN BERPIKIR KRITIS DAN KREATIF PESERTA DIDIK SEKOLAH DASAR. *urnal Ilmiah PGSD FKIP Universitas Mandiri* , p. 1455.