

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

Yulia Siskawati¹, Zaka Hadikusuma Ramadan²

Universitas Islam Riau

Email: yuliasiska@student.uir.ac.id¹, Zakahadi@edu.uir.ac.id²

Abstract: The research was carried out because educators did not use comics media at SDN 010 Kuantan Sako. The lack of student interest in learning caused some students to be slow to read properly and correctly. This research was carried out to make students who are dynamic and interested in starting to read carefully in the learning process, one of which is by making comic media. This research is development research (R&D) with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The approach used is a qualitative approach and a quantitative approach that uses two methods of data collection: observation and interview. This research was conducted by testing the validity of 6 expert validators: two media validators, two language validators, and two material validators. The results of the media expert validity test are 95.31%, the linguist validity test is 92.18%, and the material expert validity test results are 89.06%, with a final average of 92.18%. So based on the comic media validity test, six validators showed valid results and were suitable for use in the learning process.

Keywords: Development; Comic; Media.

PENDAHULUAN

Pendidikan diartikan sebagai usaha sadar terencana yang menciptakan kondisi pembelajaran dengan aktif untuk mengembangkan potensi siswa dan memiliki pengetahuan spiritual, pengendalian diri, kecerdasan bangsa dan negara tentang Sistem Pendidikan Nasional (dalam Simarmata, 2017). Salah satu wujud nyata atau hasil bahwa orang yang sudah belajar itu dengan terlihatnya perubahan tingkah laku pada setiap individu yang sudah pasti penyebabnya karena terjadi perubahan pada tingkat pengetahuan, keterampilan, atau sikap. Menurut (Saeroji, 2014) media merupakan penghubung yang digunakan komunikator kepada komunikan pada proses belajar untuk mencapai tujuan pembelajaran yang sudah direncanakan.

Peneliti melakukan kegiatan studi pendahuluan dengan observasi dan wawancara dengan guru kelas 2 Sekolah Dasar. Ketika sedang melakukan wawancara, peneliti mendapatkan beberapa faktor yang menghambat minat baca siswa kelas 2 yaitu karena kurangnya media pembelajaran. Pada saat ini sekolah sangat memerlukan media pembelajaran yang begitu menarik untuk menaikkan persen minat baca siswa. Pada saat ini media pembelajaran yang dimiliki sekolah hanya berupa media buku tematik dan Lembar Kerja Siswa (LKS), karena kurangnya media di sekolah ada beberapa siswa yang kurang lancar membacanya. Masalah lain yang didapat oleh peneliti adalah karena kurangnya ketersediaan buku bacaan seperti buku cerita sehingga menimbulkan kurangnya keantusiasan siswa untuk membaca. Menurut

(Hendrayani, 2018) minat membaca yang rendah menimbulkan hasil belajar ikut menjadi rendah. Kesulitan media pembelajaran yang digunakan membuat siswa tidak tertarik untuk membaca buku pembelajaran. Kebanyakan siswa tertarik untuk membaca komik di banding buku pelajaran yang tidak disajikan dengan beberapa gambar, dengan alasan komik memiliki alur cerita runtut, teratur, dan mudah diingat. Setelah selesai melakukan observasi dan wawancara dengan guru kelas 2, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media komik dengan tujuan agar ada peningkatan kemampuan membaca siswa kelas 2 sekolah dasar.

Dari informasi yang didapat oleh peneliti, diketahui rendahnya hasil belajar siswa pada tema 5 Pengalamanku subtema 1 Pengalamanku di Rumah pembelajaran 1. SD Negeri 010 Kuantan Sako telah menetapkan kriteria ketuntasan minimal (KKM) dengan angka 75. Tetapi, nyatanya pada tema 5 Pengalamanku sub tema 1 Pengalamanku di Rumah pembelajaran 1, hasil belajar siswa masih rendah dengan presentasi siswa yang mencapai KKM sebanyak 75% dengan nilai 73. Hal ini disebabkan karena proses pembelajaran dimasa pandemi Covid-19 yang kurang efektif dan, sehingga membuat siswa tidak bisa menerima pembelajaran dengan tatap muka yang mengakibatkan penyampaian pembelajaran kurang maksimal. Dengan hal lain, guru kelas 2 kurang memahami cara belajar menggunakan media cetak komik karena untuk membuat sebuah media komik memerlukan waktu yang cukup panjang, kreatifitas yang tinggi, membuat naskah yang disesuaikan dengan materi pelajaran, dan memakai bahasa yang mudah dimengerti siswa (Gunarsih, 2022). Untuk mengatasi masalah ini, guru harus mampu mengembangkan media pembelajaran yang menarik pada kegiatan belajar mengajar. Solusi yang tepat dalam menangani masalah ini dapat dilakukan dengan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, dengan tujuan ingin menjadikan siswa yang lebih dinamis dan tertarik untuk mulai membaca dengan teliti dalam proses pembelajaran salah satunya dengan mengembangkan media komik.

Menurut Sukmadinata (dalam Sohibun dan Ade, 2017) penelitian pengembangan merupakan interaksi untuk mengembangkan produk atau menyempurnakan produk yang sudah ada untuk digunakan sebagai kebutuhan pendidikan. Dipendidikan, Borg and Gall (dalam Sugiyono, 2017) menyampaikan, penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan/memvalidasikan produk yang dimanfaatkan dipendidikan. Borg & Gall (dalam Krissandi, 2018) mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang mengembangkan produk yang dihasilkan dan memvalidasikan dalam proses belajar mengajar. Menurut (Amirzan, 2018) berpendapat bahwa model borg & gall memiliki prosedur untuk pengembangan produk yang akan dihasilkan.

Media pembelajaran sangat banyak macamnya salah satunya adalah media pembelajaran komik. Menurut (Kustandi dan Darmawan, 2020) komik merupakan media penyampaian cerita dengan gambar, atau komik juga berarti cerita bergambar yang berfungsi untuk menguraikan

cerita dan adanya balon kata dalam setiap gambar dibeberapa fanel. Menurut (Sumiharsono dan Hasanah, 2017) media pembelajaran digunakan sebagai perantara untuk berkomunikasi pada kegiatan belajar yang biasanya diaplikasikan oleh guru beserta siswanya. Seperti yang sudah dilakukan (Fahyuni dan Fauzi, 2017) penggunaan komik akidah akhlak di SD Muhammadiyah I Sidoarjo dapat meningkatkan minat baca siswa dan memotivasi siswa untuk gemar membaca. Kemp & Dayton (dalam Samura, 2015) menjelaskan bahwa fungsi media pembelajaran adalah menarik perhatian siswa, memberikan motivasi dan memberikan informasi kepada siswa.

Media komik menurut Scott (dalam Kustandi dan Darmawan, 2020) merupakan sekumpulan gambar atau lambang yang posisi nya memiliki urutan tertentu untuk menyampaikan informasi sehingga informasi tersebut dapat diterima oleh penerima pesan secara baik. Menurut Sudjana dan Rivai (dalam Saputro, 2015) media komik mampu menciptakan minat baca siswa saat proses pembelajaran. Komik yang digunakan lebih baik dipadukan dengan metode belajar yang sudah disiapkan sehingga penggunaan media komik dalam proses belajar akan lebih efektif. Dengan kata lain komik sangat berperan penting dalam penyajian materi yang belum tergambar ke dalam contoh yang lebih nyata dan konkrit di kehidupan sehari-hari dan memiliki nilai-nilai karakter. Oleh karena itu, media komik yang akan dirancang oleh peneliti berisi materi-materi yang sudah dipersingkat dan diperjelas dalam setiap halamannya atau fanel. Media pembelajaran yang dikembangkan tidak disajikan dengan penjelasan, tetapi hanya menyajikan materi pokok dengan beberapa contoh percakapan yang ada pada materi. Media komik yang dikembangkan melibatkan cover, teks, gambar, dan balon teks. Menurut Lerner (dalam Untari, 2016), kemampuan membaca itu dasar dalam menguasai mata pelajaran. Kemampuan membaca bertujuan untuk memahami makna bacaan. Anderson (dalam Sartika, 2017) membaca adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengenali huruf dalam kata per kata, yang menggunakan bunyi atau nada sesuai bacaan dan membaca juga dapat menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Membaca juga berperan untuk mengenali dan memahami setiap tulisan yang berisi pesan yang akan disampaikan oleh si pembaca.

Menurut (Yonantin, 2014) membaca memiliki 4 keterampilan berbahasa seperti menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Membaca juga bisa disebut kegiatan kompleks sebagai alat untuk belajar, jadi sama halnya dengan membaca untuk belajar dan belajar untuk membaca. Sedangkan menurut (Fadilah, 2019) membaca adalah kegiatan auditif dan visual untuk mengetahui makna, huruf, dan angka. Membaca juga berarti suatu kegiatan untuk mendapatkan sebuah informasi. Jadi dapat kita simpulkan bahwa membaca merupakan kegiatan pengenalan simbol, huruf, dan kata. membaca adalah kegiatan yang dilakukan untuk mengenali huruf dalam kata per kata, yang menggunakan bunyi atau nada sesuai bacaan dan membaca juga dapat menarik kesimpulan dari teks yang dibaca. Membaca juga berfungsi untuk mendapatkan

informasi dalam teks yang dibaca membaca juga memiliki empat keterampilan yaitu: menyimak, membaca, berbicara, dan menulis.

Tujuan membaca adalah untuk memperoleh pengetahuan baru dan mendapatkan informasi mengenai teks bacaan yang dibaca. Beberapa tujuan membaca secara umum yaitu untuk mendapatkan gagasan pokok, dapat memberikan kesimpulan dalam bacaan, untuk mendapatkan informasi secara nyata, dan membaca bisa digunakan sebagai perbandingan. Sedangkan manfaat membaca dapat membuat siswa memiliki rasa ingin tahu tinggi baik dalam materi pelajaran, buku cerita, majalah dan koran. Selain itu membaca juga melatih kemampuan berfikir dan memperluas kosakata dan menambah daya ingat siswa (Sartika, 2018).

Penelitian terdahulu mengenai penggunaan media komik pada siswa sekolah dasar diantaranya, Khasanah dkk (2021) produk berupa media komik dengan model problem based learning (PBL) pada materi daurt hidup hewan kelas 4 dan hasil media komik dengan model problem based learning oleh dua dosen ahli memperoleh nilai rata-rata 3,20 termasuk kategori layak, dari guru sekolah dasar memperoleh nilai rata-rata 4,00 dengan kategori sangat layak. Dewi dan Surur (2021) pengembangan komik matematika menggunakan aplikasi canva ini setelah melalui semua tahap pengembangan memperoleh hasil sangat baik dan mendapat respon positif dari siswa. Sehingga media komik matematika ini efektif digunakan pada pembelajaran matematika materi pecahan kelas V SD. Alpian dan Yatri (2022) siswa kelas 5 di SDN 1 Sukamekar sari terdapat siswa yang belum bisa membaca dengan lancar. Penyebab siswa lambat membaca karena kurang motivasi dan kefokusannya yang kurang. Ghazali dkk (2022) hasil pengembangan media Big book dinyatakan layak oleh kedua validator ahli, media ini berhasil meningkatkan kemampuan membaca permulaan siswa dengan persentase 46% dari data awal yaitu 39,2143 dan nilai rata-rata 85,0714 pada tes akhir setelah dilakukan pengembangan menggunakan Big book. Oktaviyanti dkk (2022) menunjukkan bahwa rata-rata postes pada kelas kontrol lebih rendah yakni 44,68% dibandingkan dengan rata-rata nilai kelas eksperimen yakni 68,65%. Teknik analisis data menggunakan t-test sampel independent dengan taraf signifikan 5% dengan berbantuan SPSS versi 21,0. Nilai terhitung $3,304 > \text{tabel } 1,681$ yang artinya H_a diterima dan H_0 ditolak.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu menunjukkan bahwa media komik mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa dan meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. Media komik ada berbentuk cetak dan ada yang berupa e-komik atau media komik yang biasanya disajikan melalui media elektronik. Media komik dalam bentuk cetak biasanya sangat banyak diminati oleh siswa sekolah dasar dibandingkan dengan media e-komik, karena media komik cetak lebih praktis dan mudah didapatkan dan juga mudah untuk digunakan. Media e-komik saat ini kebanyakan digunakan untuk menceritakan sebuah cerita tentang percintaan. Menggunakan media pembelajaran komik pada siswa sekolah dasar terutama di kelas rendah

saat ini sangat dibutuhkan, karena mengingat metode belajar guru yang hanya menjelaskan materi saja tidak cukup untuk siswa agar bisa cepat memahami materi pembelajaran. Dengan menggunakan media komik siswa mampu memahami materi dengan mudah karena adanya tambahan gambar dan balon cerita yang berisi inti materi pembelajaran, dan siswa bisa belajar sambil bermain serta tidak cepat merasa bosan pada saat guru menjelaskan materi.

Dari beberapa hasil penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa lambatnya kemampuan membaca dapat disebabkan karena kurangnya motivasi dan minat baca siswa. Lambatnya kemampuan membaca dapat mempengaruhi hasil belajar siswa dengan nilai yang kurang baik. Pada SDN 010 Kuantan Sako setiap guru masih menggunakan media pembelajaran buku pegangan atau buku cetak. Hal ini menyebabkan kurang termotivasinya siswa untuk belajar terutama dalam membaca teks dan membuat siswa cepat merasa bosan. Dari permasalahan diatas, peneliti telah melakukan penelitian dengan mengembangkan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca, komik yang dibuat sangat menarik, uraian materi yang dituliskan sangat jelas dan menggunakan bahasa yang mudah dipahami oleh siswa kelas rendah, serta warna animasi dan objek pada komik sangat jelas. Media komik yang sudah digunakan peneliti dalam penelitiannya tentu telah teruji kelayakan dari media tersebut dengan hasil yang sangat layak untuk digunakan pada proses belajar.

Berdasarkan landasan yang telah digambarkan, penulis akan mengarahkan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar”. Manfaat teoritis pada penelitian ini yaitu, memberikan kontribusi terhadap ilmu pendidikan serta memberikan wawasan media pembelajaran dikelas 2 Sekolah Dasar. Sedangkan manfaat pragmatis pada penelitian ini yaitu:

a. Bagi Guru

Penggunaan media komik pada tema 5 subtema 1 pembelajaran 1 dapat diijadikan media untuk mendapatkan pembelajaran efektif dan efisien. Media komik juga bias digunakan oleh guru untuk diterapkan pada tema-tema yang lainnya.

b. Bagi Siswa

Dengan penelitian ini siswa mampu memahami materi yang disajikan oleh guru. aktif dalam belajar, menciptakan inspirasi untuk belajar dan membangun keunggulan mengenai siswa dalam membaca.

c. Bagi Sekolah

Pada penelitian ini diharapkan bisa menambah pengetahuan guru disekolah dasar tentang media komik, sehingga mampu memberikan kontribusi yang lebih cukup dalam perbaikan pembelajaran untuk meningkatkan mutu pendidikan.

METODE

Pada penelitian ini, peneliti menggunakan penelitian Research & Development. Penelitian menggunakan dua pendekatan yaitu pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Menurut (Mulyatiningsih, 2014) penelitian menggunakan model penelitian ADDIE dengan tahapan analisis (analysis), perancangan (design), pengembangan (develop), penerapan (implementasi), evaluasi (evaluat). Metode R&D adalah metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan media yang diinginkan dan diuji keefektifannya (Purnama, 2013). Sugiyono (dalam Haryati, 2012) mengemukakan metode penelitian dan pengembangan merupakan metode untuk menciptakan sebuah produk yang nanti akan dicoba keefektifannya dalam pembelajaran.

Tempat pelaksanaan pada penelitian ini adalah SDN 010 Kuantan Sako, yang berada di jalan Jendral Sudirman Nomor 482, Desa Kuantan Sako, Kecamatan Logas Tanah Darat, Kabupaten Kuantan Singingi. Data yang didapat pada penelitian ini dibedakan menjadi dua jenis data yaitu, data primer dan data sekunder. Data primer dapat dilakukan dengan wawancara secara langsung dengan guru kelas 2 SD Negeri 010 Kuantan Sako.

Sumber data pada penelitian ini yaitu hasil wawancara guru kelas 2 SD Negeri 010 Kuantan Sako, peneliti menguji kelayakan produk menggunakan validasi ahli media, materi, dan bahasa. Setelah mendapatkan data penelitian, langkah selanjutnya peneliti melakukan kajian terhadap data yang di dapat. Peneliti menetapkan data yang akan di analisis secara kualitatif dan kuantitatif.

a. Data Kualitatif

Data kualitatif pada penelitian ini didapat dari saran dan komentar validator dibidang ahli materi, media, dan bahasa

b. Data Kuantitatif

Data kuantitatif berupa skor dari hasil lembaran validasi yang dilakukan penilaian oleh validasi ahli materi, media, dan bahasa. Data ini diambil dari skor hasil pengukuran skala likert.

Peneliti menggunakan skala likert 1-4 dengan nilai tertinggi 4 dan nilai terendah 1.

Analisis validitas media

Data kesimpulan akhir akan mendapatkan hasil berupa media komik dalam mengembangkan kegiatan belajar untuk meningkatkan kemampuan membaca dan akan dikatakan layak setelah melalui analisis yang dilakukan secara terperinci. Untuk menghitung presentasi kebenaran media pembelajaran yang dikembangkan, menurut (Yuliana, 2018) data validasi dapat di hitung dengan menerapkan rumus:

$$P = \frac{f}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

f =Skor yang diperoleh

N = Jumlah Frekuensi

P =Angka Presentasi

Kriteria menentukan interpretasi hasil dari validasi, yaitu:

Tabel 1. Kriteria Hasil Validasi

No	Persentase %	Kelayakan
1	0-49,99	Tidak valid
2	50-59.99	Kurang Valid
3	60-79.99	Cukup valid
4	80-100	Valid

HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian pengembangan (R&D) ini menghasilkan sebuah produk berupa media komik pendidikan untuk kelas 2 Sekolah Dasar. Sebelum media digunakan sebagai bahan ajar dalam kelas, media sudah terlebih dahulu melalui uji coba validasi kepada 6 validator, yaitu 2 validator media, 2 validator bahasa, dan 2 validator materi.

Peneliti melakukan validasi ahli media dengan 2 validator yaitu, Ivan Taufik, M. I. Kom (Dosen FIKOM UIR Pekanbaru) dan Roberto Zanur, S. Pd (Guru SDN 010 Kuantan Sako). Ahli media memberikan penilaian pada aspek tampilan media komik.

Ada pun hasil penilaian validator ahli media dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media 1

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ivan Taufiq, M.I. Kom	30	32	93,75%	Layak
Roberto Zanur, S. Pd.	29	32	90,62%	Layak
Jumlah	59	64	92,18%	Layak

(Sumber: Data dan Olahan Peneliti)

Pada tabel 2 menunjukkan hasil penilaian validasi 1 dengan jumlah skor 92,18% yang termasuk kategori "**Layak**". Pada tanggal 18 Juli 2022 peneliti meminta penilaian media kepada validator Ivan Taufik, M. I. Kom. dengan kategori "**Layak digunakan dengan revisi**", yang mendapatkan saran dan masukan, berupa: beri tambahan bantuan pada shapes dialog dan perubahan warna pada pakaian tokoh.

Pada tanggal 01 Agustus 2022 peneliti meminta penilaian media kedua dengan validator Ivan Taufik, M. I. Kom. yang mendapatkan kategori "**Layak digunakan tanpa revisi**". Berikut tabel desain produk sebelum revisi dan desain produk setelah revisi:

Tabel 3.Hasil Revisi Validator 1

No	Desain Produk Sebelum Revisi	Saran	Desain Produk Setelah Revisi
1		Tambahan angka pada dialog percakapan dengan tujuan supaya memudahkan anak murid untuk mengurutkan percakapannya.	
2		Perubahan warna pakaian pada setiap mata pelajaran.	

Pada tanggal 29 Juli 2022 peneliti meminta penilaian media kepada validator Roberto Zanur, S. Pd. dengan kategori **“Layak digunakan tanpa revisi”**. Setelah media komik diperbaiki berdasarkan saran dan masukan dari validator ahli media yang pertama, peneliti juga melakukan uji validitas media yang kedua dengan validator ahli media. Adapun hasil akhir dari validasi ahli media dapat dilihat pada tabel 4 di bawah ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media 2

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Ivan Taufiq, M. I. Kom.	32	32	100%	Layak
Roberto Zanur, S. Pd.	29	32	90,62%	Layak
Jumlah	59	64	95,31%	Layak

(Sumber: Data dan Olahan Peneliti)

Tabel 4 diatas adalah hasil penilaian oleh ahli media terhadap media komik pada uji validitas ke-2. Hasil validasi tampilan media komik pada validitas ke-2 yang diperoleh dari 2 validator ahli media dapat dimasukkan kedalam kategori **“Valid”** dengan jumlah 95,31%.

Pada validasi bahasa dilakukan dengan 2 orang ahli yaitu Latif, M.Pd. (Dosen FKIP, UIR Pekanbaru) dan Darmawati, S. Pd. (Guru SDN 010 Kuantan Sako). Hasil dari penilaian oleh 2

validator ahli bahasa tersebut dimasukkan kedalam kategori **“Valid”** dengan jumlah skor 92,18%. Adapun hasil akhir dari validasi ahli Bahasa dapat dilihat pada tabel 5 di bawah ini:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Latif, M. Pd.	30	32	93,75%	Layak
Darmawati, S. Pd.	29	32	90,62%	Layak
Jumlah	59	64	92,18%	Layak

(Sumber: Data dan Olahan Peneliti)

Pada tabel 5 di atas menunjukkan hasil penilaian validasi ahli bahasa terhadap produk media komik. Pada tanggal 15 Juli 2022 peneliti meminta penilaian kepada validator Latif, M.Pd dengan skor 93,75% yang dimasukkan kedalam kategori **“Layak digunakan tanpa revisi”**. Selanjutnya pada tanggal 29 Juli 2022 peneliti meminta penilaian kepada validator Darmawati, S.Pd dengan skor 90,62% yang dimasukkan kedalam kategori **“Layak digunakan tanpa revisi”**.

Pada validasi ahli materi dilakukan dengan 2 orang ahli yaitu, Fifitriani Rasmi, S.Pd., M.Si. (Dosen FKIP) dan Martini, S.Pd (Guru SDN 010 Kuantan Sako). Hasil dari penilaian oleh 2 validator ahli materi tersebut dimasukkan kedalam kategori **“Valid”** dengan jumlah skor 89,06%. Adapun hasil akhir dari validasi ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 6 di bawah ini:

Tabel 6. Hasil Validasi Ahli Materi

Validator	Skor Empiris	Skor Maksimal	Persentase	Kategori
Fifitriani Rasmi, S.Pd., M.Si.	30	32	93,75%	Layak
Martini, S. Pd.	27	32	84,37%	Layak
Jumlah	57	64	89,06%	Layak

(Sumber: data dan olahan peneliti)

Pada tabel 6 diatas menunjukkan hasil penilaian validasi ahli materi terhadap produk media komik. Pada tanggal 30 Juli 2022 peneliti meminta penilaian kepada validator Fifitriani Rasmi, S.Pd., M.Si dengan skor 93,75% yang dimasukkan kedalam kategori **“Layak digunakan tanpa revisi”**. Selanjutnya pada tanggal 29 Juli 2022 peneliti meminta penilaian kepada validator Martini, S.Pd dengan skor 84,37% yang dimasukkan kedalam kategori **“Layak digunakan tanpa revisi”**.

Setelah penjelasan hasil uji validitas dari 6 validator, maka hasil yang diperoleh oleh peneliti dapat dilihat pada tabel 7 di bawah ini:

Tabel 7. Hasil Akhir Uji Validitas

Aspek yang Dinilai	Persentase Sebelum Revisi	Persentase Setelah Revisi
Ahli Media	92,18%	95,31%
Ahli Bahasa	92,18%	92,18%
Ahli Materi	89,06%	89,06%
Rata-Rata	91,14%	92,18%

(Sumber: data dan olahan peneliti)

Tabel 7 merupakan hasil akhir uji validitas dari 6 validator yang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli bahasa, 2 ahli materi. Dapat diketahui bahwa rata-rata persentase media sebelum revisi adalah 91,14% dan persentase media setelah revisi adalah 92,18%. Hal ini sejalan dengan Khasanah dkk (2021) menyatakan penelitian nya mengembangkan media komik dengan model Problem Based Learning yang dinyatakan layak setelah mendapatkan uji validitas oleh 2 dosen dengan rata-rata 3,20% dan persentase dari guru SD adalah 4,00%.

Adapun pendapat dari Putri (2022) hasil penelitian yang diperolehnya dari penilaian media, bahasa, dan materi adalah 81,7% yang berarti layak digunakan. Kemudian mendapatkan hasil 95% dari tanggapan siswa terhadap media yang dikembangkan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan media komik layak digunakan untuk kemampuan membaca pemahaman siswa.

KESIMPULAN

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa media komik ditujukan untuk siswa kelas 2 Sekolah Dasar sudah dikatakan valid dengan skor akhir rata-rata 92,18%, setelah melewati uji validitas oleh 6 validator yang terdiri dari 2 ahli media, 2 ahli bahasa, dan 2 ahli materi. Pada saat uji validitas ahli media, penilaian oleh validator pertama Ivan Taufik, M.I.Kom. dilakukan sebanyak 2 kali sedangkan penilaian oleh validator kedua Roberto Zanur, S.Pd. hanya dilakukan satu kali dengan mendapatkan skor akhir 95,31% yang dikategorikan "**Layak**". Selanjutnya uji validitas ahli bahasa juga dilakukan oleh 2 validator yaitu Latif, M.Pd. sebagai validator ahli bahasa 1 dan Darmawati, S.Pd. sebagai validator ahli bahasa 2, uji validitas ahli bahasa ini hanya dilakukan satu kali tanpa adanya revisi dengan mendapatkan skor akhir 92,18% yang dikategorikan "**Layak**". Terakhir, peneliti meminta penilaian dengan 2 validator ahli materi yaitu Fiftiriani rasmi, S.Pd., M.Si. sebagai validator ahli materi 1 dan Martini, S.Pd. sebagai validator ahli materi 2. Uji validitas ahli materi ini hanya dilakukan satu kali tanpa adanya revisi dengan mendapatkan skor akhir 89,06% yang dikategorikan "**Layak**".

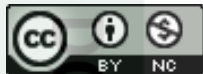
BIBLIOGRAFI

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *EDUKATIF: JURNAL ILMU PENDIDIKAN*, 4(4), 5573-5581. DOI: <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Amirzan. (2018). *Pengembangan Model Pembelajaran Gerak Dasar Lokomotor Pada Siswa Sekolah Dasar Kelas V*. Jurnal Tunas Bangsa (Volume 5 No 2, Agustus 2018) DOI: <https://doi.org/10.24114/pjkr.v2i1.7843>
- Dewi, A. K., & Surur, A. M. (2021). Pengembangan Media Komik Sebagai Media Belajar Matematika Materi Pecahan Untuk Siswa SD Pada Masa Pembelajaran Daring Di Desa Rejowinangun. *Jurnal Literasi Digital*, 1(3), 174-179.
- Fadila A, T., Hakim, L., & Tabroni, T. (2019). *Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Dengan Media Kartu Huruf Pada Kelas 1 Sekolah Dasar Negeri 56/Ix Pondok Meja Kecamatan Mestong Kabupaten Muaro Jambi* (Doctoral dissertation, UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi).
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). *Pengembangan komik akidah akhlak untuk meningkatkan minat baca dan prestasi belajar siswa di sekolah dasar*. Halaqa: Islamic Education Journal, 1(1), 17-26. DOI: <https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Ghazali, S., Amin, M., Rahmawati, W. S. N., & Anecy, G. (2022). Pengembangan Media Big Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas Awal MINU Ngingas Waru Sidoarjo. *Jurnal Mu'allim*, 4(2), 13-37. DOI: <https://doi.org/10.35891/muallim.v4i2.3141>
- Gunarsih, Rokyul interview. 2022. "Interview tentang Rendahnya Hasil Belajar Siswa". Jalan Jendral Sudirman 482.
- Haryati, S. (2012). *Research and Development (R&D) sebagai salah satu model penelitian dalam bidang pendidikan*. Majalah Ilmiah Dinamika, 37(1), 15.
- Hendrayani, A. (2018). Peningkatan minat baca dan kemampuan membaca peserta didik kelas rendah melalui penggunaan reading corner. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 17(3), 235-248.
- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik Dengan Model Problem Based Learning Pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(1), 25-35. DOI: <https://doi.org/10.37729/jpd.v2i1.951>
- Krissandi, A. D. S., & Dharma, F. U. S. (2018). *Pengembangan video tematik sebagai pengantar pembelajaran kurikulum 2013 di sekolah dasar*. Premiere Educandum: Jurnal Pendidikan Dasar dan Pembelajaran, 8(1), 68-77. Doi: 10.25273/pe.v8i1.2233
- Kustandi, Cecep dan Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: KENCANA.
- Mulyatiningsih, Endang. 2014. *Metode Penelitian tahapan Bidang Pendidikan*. Bandung. Alfabeta.

- Oktaviyanti, I., Amanatullah, D. A., Nurhasanah, N., & Novitasari, S. (2022). Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 5589-5597. DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i4.2719>
- Purnama, S. (2016). *Metode penelitian dan pengembangan (pengenalan untuk mengembangkan Produk Pembelajaran Bahasa Arab)*. LITERASI (Jurnal Ilmu Pendidikan), 4(1), 19-32. DOI: [http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4\(1\).19-32](http://dx.doi.org/10.21927/literasi.2013.4(1).19-32)
- Puteri, A., Ferdiansyah, M., & Murjainah, M. (2022). pengembangan media komik untuk kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1). Doi: <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i1.41070>
- Saeroji, A. (2014). *Inovasi media pembelajaran kearsipan elektronik arsip (E-arsip) berbasis Microsoft Office Access*. Dinamika Pendidikan, 9(2). DOI: <https://doi.org/10.15294/dp.v9i2.4893>
- Saputro, H. B., & Soeharto, S. (2015). *Pengembangan media komik berbasis pendidikan karakter pada pembelajaran tematik-integratif kelas IV SD*. Jurnal Prima Edukasia, 3(1), 61-72. DOI: <https://doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4065>
- Sartika, I., Arifudin, Y. F., & Amini, F. A. (2018). *Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Melalui Metode Cantol Raudhoh (Penelitian Di Raudhatul Athfal Waladun Solihun Kecamatan Imbanagara Kabupaten Ciamis)*. Tarbiyat al-Aulad: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini, 2(2).
- Simarmata, Santyadiputra, dan Divayana. (2017). *Pengembangan e-modul berbasis model pembelajaran project based learning pada mata pelajaran pemograman dekstop kelas XI rekayasa perangkat lunak di SMK Negeri 2 Tabanan*. KARMAPATI (Kumpulan Artikel Mahasiswa Pendidikan Teknik Informatika), 6(1), 93-102. DOI: <https://doi.org/10.23887/karmapati.v6i1.9386>
- Sohibun, Sohibun & Ade, Filza Yulina. (2017). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive*. Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah (Volume 2 No 2, 2017). DOI: 10.24042/tadris.v2i2.2177
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta, CV.
- Sumiharsono, Rudy & Hisbiyatul, Hasanah. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Jember: CV. Pustaka Abadi
- Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2016). *Keefektifan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman pada siswa Kelas IV SD*. Mimbar Sekolah Dasar, 3(1), 29-39. DOI: <https://doi.org/10.53400/mimbar-sd.v3i1.2354>

Yonantin, V. P. (2014). *Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SD Negeri Congkrang II Muntilan Melalui Metode Cooperative Intergrated Reading Composition (CIRC)*. Skripsi. Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

Yuliana, Y. (2018). *Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Berbantuan Sparkol Video Scribe Kelas V Di Mi Al-Hikmah*. Bandar Lampung (Doctoral dissertation, UIN Raden Intan Lampung).



© 2022 by the authors. Submitted for possible open access publication under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License (CC BY NC) license (<https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/>).

UNIVERSITAS
ISLAM RIAU