

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK BERBASIS CERITA
BERGAMBAR PADA ASPEK KETERAMPILAN MEMBACA SISWA
MI MUHAMMADIYAH KAMPUNG BARU**

Abdul Khaliq Ahmad¹, Tiara Putri Aziza², Nasrullah³, Tarman A. Arif⁴
^{1,2,3,4}Pendidikan Dasar Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah Makassar,
¹liqkhalik2507@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop learning media in the form of picture story-based comics to improve reading skills of elementary school students. The research used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model which consists of five stages: analyze, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were 30 fourth grade students of MI Muhammadiyah Kampung Baru. Data collection techniques included observation, interviews, documentation, questionnaires, and tests. The validation results showed that the media was declared valid with a material validation score of 94% and media validation of 86.66%. The practicality of the media is considered very good based on the average student questionnaire score of 93.71%. The effectiveness of the media was analyzed through the comparison of pretest and posttest scores, which showed an average increase from 53.3 to 86.7. The N-Gain calculation reached 0.71 with a high category. Thus, comic media based on picture stories proved to be valid, practical, and effective in improving the reading skills of elementary school students.

Keywords: *educational comics, picture stories, learning media, reading literacy, elementary school students*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik berbasis cerita bergambar untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan: *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Subjek penelitian adalah 30 siswa kelas IV MI Muhammadiyah Kampung Baru. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Hasil validasi menunjukkan bahwa media dinyatakan valid dengan skor validasi materi sebesar 94% dan validasi media sebesar 86,66%. Kepraktisan media dinilai sangat baik berdasarkan rata-rata skor angket siswa sebesar 93,71%. Efektivitas media dianalisis melalui perbandingan skor pretest dan posttest, yang menunjukkan peningkatan rata-rata dari 53,3 menjadi 86,7. Perhitungan *N-Gain* mencapai 0,71 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, media komik berbasis cerita bergambar terbukti valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: komik edukatif, cerita bergambar, media pembelajaran, literasi membaca, siswa sekolah dasar

A. Pendahuluan

Penggunaan media interaktif seperti gambar, video animasi, dan aplikasi pembelajaran mampu menciptakan kelas yang menyenangkan dan memicu siswa untuk lebih aktif berinteraksi dalam pembelajaran. Hasil studi ini menegaskan bahwa selain meningkatkan motivasi, media tersebut juga memperkuat keaktifan siswa dalam (Raudah, Suriansyah & Cinantya, 2024). Media memiliki arti yaitu sebagai perantara. Association for Education and Communication Technology (AECT) menyatakan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Fadhilaturrahmi et al., 2021). Media pembelajaran berfungsi sebagai sarana untuk menyampaikan informasi dan merangsang minat serta perhatian siswa. Media yang tepat dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik dan interaktif, sehingga siswa lebih terlibat dalam proses pembelajaran. (Rahmawati, 2021). Media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada yang menerima pesan (Desiyanti & Ramadan, 2021). penggunaan media pembelajaran yang tepat dapat meningkatkan motivasi siswa dan menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat penyampaian informasi, tetapi juga dapat memberikan

rangsangan psikologis yang positif, sehingga siswa lebih aktif dan terlibat dalam proses belajar (Sari dan Hidayati, 2021).

Keterampilan membaca merupakan salah satu aspek fundamental dalam pendidikan yang sangat penting bagi perkembangan akademik siswa. Di era informasi saat ini, kemampuan membaca tidak hanya berfungsi sebagai alat untuk memahami teks, tetapi juga sebagai kunci untuk mengakses berbagai sumber pengetahuan. Namun, berdasarkan observasi awal di MI Muhammadiyah Kampung Baru, ditemukan bahwa keterampilan membaca siswa masih tergolong rendah. Banyak siswa yang kurang berminat untuk membaca, dan ketika mereka membaca, pemahaman mereka terhadap teks sering kali tidak memadai. Hal ini dapat disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain kurangnya variasi dalam metode pengajaran, penggunaan media yang tidak menarik, serta kurangnya motivasi siswa untuk membaca.

Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat meningkatkan efektivitas pengajaran jika dipadukan dengan metode mengajar yang sesuai. Komik, sebagai media visual yang menyajikan cerita melalui gambar dan teks, dapat menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka dalam memahami konsep-konsep yang diajarkan. Dengan karakter dan alur cerita yang menarik, komik dapat menyampaikan pesan

edukatif dengan cara yang menyenangkan (Sari dan Pramudito, 2022). Media komik sebagai salah satu bentuk media visual dapat membantu siswa dalam memahami materi pembelajaran dengan lebih baik. Dengan memanfaatkan indra penglihatan, siswa dapat lebih mudah menangkap pesan dan cerita yang disampaikan oleh guru. Komik tidak hanya menyajikan informasi secara visual, tetapi juga dapat meningkatkan daya tarik dan minat siswa terhadap materi yang diajarkan (Widiastuti dan Santoso, 2022).

Kelebihan dalam media komik antara lain dapat memperkaya kosakata siswa, memudahkan pemahaman konsep-konsep abstrak, serta meningkatkan minat baca siswa. Komik juga dapat menjadi jembatan untuk menghubungkan materi pelajaran dengan minat siswa di bidang lain, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan bermakna (Lestari dan Haryanto, 2022).

Namun, meskipun potensi media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca telah diakui, masih terdapat tantangan dalam implementasinya di kelas. Beberapa guru mungkin belum familiar dengan penggunaan komik sebagai media pembelajaran, dan ada kekhawatiran mengenai efektivitasnya dalam konteks pembelajaran formal. Oleh karena itu, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran komik berbasis cerita bergambar yang dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa di MI Muhammadiyah Kampung Baru.

Dengan menggunakan model penelitian dan pengembangan (R&D) yang sistematis, diharapkan media yang dikembangkan dapat memberikan dampak positif terhadap motivasi dan keterampilan membaca siswa. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan media pembelajaran yang lebih efektif dan menarik, serta memberikan solusi terhadap masalah rendahnya keterampilan membaca siswa di MI Muhammadiyah Kampung Baru.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D) dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Kampung Baru, Kecamatan Soppeng Riaja, Kabupaten Barru. Jumlah siswa yang terlibat dalam penelitian ini adalah 30 orang.

Penelitian ini dilakukan melalui lima tahap dalam model ADDIE sebagai berikut: (1) Analisis (Analysis) Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan untuk mengetahui kondisi awal keterampilan membaca siswa. Data dikumpulkan melalui observasi dan wawancara dengan guru serta analisis dokumen nilai keterampilan membaca siswa. (2) Desain (Design) Berdasarkan hasil analisis, dilakukan perancangan media pembelajaran komik. Desain ini mencakup pemilihan tema, pembuatan naskah, dan

ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa. Komik yang dikembangkan berfokus pada cerita bergambar yang menarik dan edukatif. (3) Pengembangan (Development) Pada tahap ini, media komik yang telah dirancang diproduksi. Proses ini meliputi pembuatan layout, ilustrasi, dan penyuntingan konten. Setelah media selesai, dilakukan uji coba terbatas untuk mendapatkan umpan balik dari guru dan siswa. (4) Implementasi (Implementation) Media pembelajaran komik yang telah dikembangkan diimplementasikan dalam proses pembelajaran di kelas. Siswa diberikan materi pembelajaran menggunakan komik selama beberapa pertemuan. Observasi dilakukan untuk menilai interaksi siswa dengan media dan keterlibatan mereka dalam pembelajaran. (5) Evaluasi (Evaluation) Evaluasi dilakukan untuk mengukur efektivitas media pembelajaran komik dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Data dikumpulkan melalui tes keterampilan membaca yang diberikan sebelum dan sesudah penggunaan media. Analisis data dilakukan dengan membandingkan hasil tes untuk melihat peningkatan keterampilan membaca siswa.

Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi: (1) Kuesioner untuk mengukur respon siswa terhadap media komik. (2) Tes keterampilan membaca yang terdiri

dari soal pilihan ganda dan esai. (3) Lembar observasi untuk mencatat aktivitas siswa selama pembelajaran. Data yang diperoleh dari tes keterampilan membaca dianalisis menggunakan statistik deskriptif untuk menghitung rata-rata nilai sebelum dan sesudah penggunaan media. Selain itu, analisis kualitatif dilakukan terhadap umpan balik dari siswa dan guru untuk mendapatkan wawasan mengenai efektivitas media.

C. Hasil dan Pembahasan

A. Proses Pengembangan dan Validitas Media Pembelajaran Komik Berbasis Cerita Bergambar

1. Tahap Analyze

Pada tahap ini, dilakukan analisis kebutuhan melalui observasi kelas, wawancara dengan guru, dan studi dokumen nilai membaca siswa kelas IV di MI Muhammadiyah Kampung Baru. Hasil analisis menunjukkan bahwa keterampilan membaca siswa rendah karena kurangnya media yang menarik dan terbatasnya variasi metode pembelajaran.

Untuk memperkuat dasar pengembangan media, dilakukan analisis terhadap Capaian Pembelajaran (CP) yang relevan dalam kurikulum Bahasa Indonesia untuk kelas IV. Fokus materi berada pada teks naratif (cerita bergambar/komik). Berikut adalah hasil analisis CP:

Tabel 1. Analisis Capaian Pembelajaran

Elemen	Konten Materi	Tujuan Pembelajaran (TP)

Bahasa Indonesia	Memahami dan memaknai teks narasi	Siswa mampu menyebutkan unsur intrinsik dan ekstrinsik dari cerita bergambar.
	Mengenali alur cerita	Siswa dapat menentukan peristiwa utama yang dihadapi tokoh.
	Menemukan amanat dalam teks narasi	Siswa mampu menyimpulkan pesan moral dari cerita bergambar.
	Menyusun kembali isi cerita narasi	Siswa mampu menuliskan kembali isi cerita dengan bahasanya sendiri.

2. Tahap *Design*

Berdasarkan hasil analisis, dilakukan perancangan media pembelajaran berbentuk komik cerita bergambar. Desain media melibatkan pemilihan tema cerita yang relevan, pembuatan naskah edukatif, serta ilustrasi menarik yang sesuai dengan usia dan karakteristik siswa sekolah

dasar. Fokus utama adalah menciptakan konten visual yang mampu menyampaikan pesan secara jelas dan menyenangkan. Komik dirancang untuk mengandung unsur moral dan cerita yang kontekstual dengan kehidupan siswa. Berikut adalah desain komik:



Gambar 1. Media Pembelajaran Komik Berbasis Cerita Bergambar

3. Tahap *Development*

Tahap ini mencakup proses produksi media komik, mulai dari pembuatan *layout*, ilustrasi, hingga penyuntingan isi cerita. Setelah media dikembangkan, dilakukan validasi oleh ahli materi dan media. Berdasarkan hasil validasi yang dilakukan, media dikategorikan *valid*. Validasi dilakukan oleh guru dan praktisi pendidikan, yang memberikan masukan konstruktif seperti penyempurnaan alur cerita dan penguatan pesan edukatif. Uji coba

terbatas juga dilaksanakan pada sebagian siswa untuk melihat respon awal dan pemahaman mereka terhadap isi komik.

4. Tahap *Implementation*

Media komik yang telah divalidasi kemudian diimplementasikan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV. Pembelajaran dilakukan selama beberapa pertemuan dengan menggunakan komik sebagai media utama. Selama proses berlangsung,

peneliti melakukan observasi terhadap keterlibatan siswa, antusiasme, serta interaksi siswa terhadap isi bacaan. Hasil observasi menunjukkan peningkatan minat baca dan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan membaca menggunakan media komik.

B. Kepraktisan Media Pembelajaran Komik Berbasis Cerita Bergambar

Kepraktisan media diukur melalui angket respon siswa dan observasi guru. Berdasarkan hasil pengisian angket oleh siswa,

diperoleh hasil bahwa media komik sangat mudah digunakan, menarik, dan menyenangkan. Ilustrasi yang cerah, alur cerita yang sederhana namun mengandung nilai edukatif, serta ukuran font yang jelas menjadi aspek penting yang mendukung kepraktisan media. Guru juga menyatakan bahwa media ini mudah diintegrasikan ke dalam modul ajar dan sangat membantu dalam menjelaskan materi. Kepraktisan media diukur melalui angket respon siswa. Angket mencakup aspek materi, media, dan isi cerita. Berikut adalah hasilnya:

Tabel 2. Hasil Angket Respon Siswa terhadap Kepraktisan Media

No	Aspek	Indikator Pernyataan	Skor	Kategori
1	Materi	Materi menarik dan mudah dipahami	95	Sangat Baik
2	Materi	Isi materi sesuai dengan pelajaran	92	Sangat Baik
3	Media	Ilustrasi/gambar mendukung pemahaman	96	Sangat Baik
4	Media	Tulisan jelas dan mudah dibaca	94	Sangat Baik
5	Media	Petunjuk penggunaan mudah dimengerti	93	Sangat Baik
6	Isi Cerita	Cerita relevan dan sesuai dengan usia siswa	95	Sangat Baik
7	Isi Cerita	Cerita membantu memahami pesan moral	91	Sangat Baik
Rata-rata			93,71	Sangat Praktis

Berdasarkan hasil angket, respon siswa terkait Media Pembelajaran Komik Berbasis Cerita Bergambar sangat baik. Hal ini dibuktikan dengan perolehan skor 93,71. Siswa sangat tertarik dengan adanya media yang dikembangkan oleh peneliti. Sehingga, berdasarkan perolehan rata rata skor, media ini tergolong dalam kategori sangat praktis. Media Pembelajaran Komik Berbasis Cerita

Bergambar mudah untuk digunakan siswa selama proses pembelajaran di kelas.

C. Efektivitas Media Pembelajaran Komik Berbasis Cerita Bergambar

Efektivitas media diukur dengan membandingkan hasil pretest dan posttest keterampilan membaca siswa. Hasil analisis menunjukkan

adanya peningkatan signifikan dari nilai rata-rata awal ke nilai setelah pembelajaran. Kenaikan nilai ini menandakan bahwa siswa lebih mampu memahami isi teks, mengidentifikasi gagasan utama,

serta menyimpulkan isi bacaan setelah menggunakan media komik. Untuk mengetahui efektivitas media, dilakukan pretest dan posttest keterampilan membaca. Berikut hasilnya:

Tabel 3. Hasil Nilai Kemampuan Membaca Siswa

No	Inisial Siswa	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1	AA	50	85	0.70	Tinggi
2	AB	60	90	0.75	Tinggi
3	AC	55	85	0.67	Sedang
4	AD	45	80	0.64	Sedang
5	AE	50	88	0.76	Tinggi
6	AF	40	75	0.58	Sedang
7	AG	60	90	0.75	Tinggi
8	AH	55	85	0.67	Sedang
9	AI	50	80	0.60	Sedang
10	AJ	65	95	0.86	Tinggi
11	AK	60	90	0.75	Tinggi
12	AL	45	80	0.64	Sedang
13	AM	55	88	0.73	Tinggi
14	AN	50	85	0.70	Tinggi
15	AO	65	95	0.86	Tinggi
16	AP	60	92	0.80	Tinggi
17	AQ	50	80	0.60	Sedang
18	AR	55	90	0.78	Tinggi
19	AS	45	78	0.60	Sedang
20	AT	50	85	0.70	Tinggi
21	AU	60	95	0.87	Tinggi
22	AV	55	90	0.78	Tinggi
23	AW	50	85	0.70	Tinggi
24	AX	60	88	0.70	Tinggi
25	AY	55	85	0.67	Sedang
26	AZ	50	80	0.60	Sedang
27	BA	45	78	0.60	Sedang
28	BB	60	90	0.75	Tinggi
29	BC	55	85	0.67	Sedang
30	BD	50	88	0.76	Tinggi
Rata-rata		53.3	86.7	0.71	Tinggi

Dari hasil pretest menunjukkan bahwa kemampuan literasi siswa berdasarkan tes awal yaitu 53,3.

Sedangkan, hasil posttest setelah menggunakan Media Pembelajaran Komik Berbasis Cerita Bergambar

yaitu 86,7. Hal ini menunjukkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan pada hasil tes siswa. Ditinjau dari perhitungan skor N-gain, terdapat 18 siswa dengan tingkat peningkatan skor N-gain yang tinggi dan 12 siswa dengan tingkat peningkatan skor N-gain yang sedang. Adapun perhitungan rata-rata nilai yang diperoleh adalah 0,71. Nilai ini lebih besar dari 0,7 sehingga diklasifikasikan sebagai tingkat keefektifan yang tinggi. Dengan demikian, adanya Media Pembelajaran Komik Berbasis Cerita Bergambar dapat meningkatkan kemampuan membaca pada siswa dengan efektivitas tinggi.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik berbasis cerita bergambar melalui model ADDIE telah berhasil secara sistematis melalui tahapan analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi di kelas, dan evaluasi efektivitas. Media yang dikembangkan divalidasi oleh ahli dengan hasil sangat layak digunakan. Tingkat kepraktisan dinilai sangat tinggi oleh siswa, dan efektivitas media terbukti melalui peningkatan signifikan nilai keterampilan membaca siswa. Rata-rata skor N-Gain sebesar 0,71 mengindikasikan efektivitas tinggi. Dengan demikian, media komik berbasis cerita bergambar layak dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang mampu meningkatkan motivasi dan

kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Desiyanti, V., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 10375–10382.
- Fadhilaturrahmi, F., Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.1187>
- Lestari, R., & Haryanto, D. (2022). Media komik dalam pembelajaran: Strategi kreatif meningkatkan minat baca siswa. *Jurnal Inovasi Pendidikan*, 14(1), 45–58.
- Lestari, R., & Haryanto, D. (2022). Media komik dalam pembelajaran: Strategi kreatif meningkatkan minat baca siswa. Yogyakarta: Pustaka Belajar.
- Rahmawati, S. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Keterlibatan Siswa. Surabaya: Penerbit Ilmu Edukasi.
- Raudah, S., Suriansyah, A., & Cinantya, N. A. (2024). Pengaruh media interaktif terhadap motivasi dan keaktifan belajar siswa. Banjarmasin: Universitas Lambung Mangkurat Press.
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan*

- Kebudayaan, 9(3), 267–275.<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Sari, D. P., & Pramudito, A. (2022). Media komik sebagai alat bantu pembelajaran yang efektif.
- Sari, M., & Hidayati, N. (2021). Media pembelajaran interaktif untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. Jakarta: Penerbit Media Edukasi.
- Widiastuti, N., & Santoso, H. (2022). Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran. Jakarta: Penerbit Edukasi Nusantara.