

**PENGEMBANGAN KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN LINGKUNGAN HIDUP
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN LITERASI PADA SISWA KELAS III
SDN 59 RASALEWI KOTA BIMA**

Nurhidayaturrehman¹, Muh. Rijalul Akbar², Ulfa Widayati^{*3}, Noor Leha⁴, Akhmad Syakir⁵, Jamiatul Hamidah⁶

^{1,2}STKIP Taman Siswa Bima

³Universitas Muhammadiyah Bima

^{4,5,6}Universitas Muhammadiyah Banjarmasin

¹nurhidayaturrehman20@gmail.com, ²muh.rijalulakbar@tsb.ac.id,

^{3*}ulfawidayati24@gmail.com, ⁴noorleha@umbjm.ac.id,

⁵akhmadsyakir@umbjm.ac.id, ⁶jamiatulhamidah@umbjm.ac.id

Nomor HP: ³081234070734

ABSTRACT

This research aims to determine (1) the feasibility of environmental education-based comics as a medium to improve literacy among third-grade elementary students, (2) the practicality of using the comics in the learning process, and (3) the effectiveness of the comics in enhancing students' literacy skills. This study used a Research and Development (R&D) design involving media experts, material experts, and third-grade students of SDN 59 Rasalewi Kota Bima. Data were collected through questionnaires, observations, tests, and documentation in both qualitative and quantitative forms. The developed comic focused on the theme of environmental education within Indonesian language lessons. The results showed that the comic met the criteria for a valid learning media. Media validation increased from 87.5% to 92.5%, and material validation rose from 78.3% to 80%, meeting the feasibility standards based on Sugiyono's criteria. Student responses were very positive with a score of 97%, and the practicality score from classroom observations was 79.2%. Effectiveness testing showed an improvement in average literacy scores from 63% (pre-test) to 86% (post-test), with an N-gain score of 0.62 categorized as moderate. These results indicate that the environmental education-based comic is very feasible, practical, and moderately effective for improving literacy skills in third-grade students.

Keywords: Educational Comics, Student Literacy, Environmental Education

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui: (1) kelayakan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup sebagai media peningkat literasi siswa kelas III SD, (2) kepraktisan penggunaannya dalam pembelajaran, dan (3) keefektifannya dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III SDN 59 Rasalewi Kota Bima. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan melibatkan ahli media, ahli materi, dan siswa kelas III. Data dikumpulkan melalui

angket, observasi, tes, dan dokumentasi dalam bentuk kualitatif dan kuantitatif. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik tergolong sangat layak digunakan, dengan skor validasi media meningkat dari 87,5% menjadi 92,5%, dan validasi materi dari 78,3% menjadi 80%. Respon siswa sangat positif dengan nilai 97%, dan observasi menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 79,2%. Uji efektivitas menunjukkan peningkatan skor literasi dari 63% menjadi 86% dengan nilai N-gain 0,62 (kategori sedang). Dengan demikian, komik berbasis pendidikan lingkungan hidup dinyatakan layak, praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD.

Kata Kunci: Komik Pendidikan, Literasi Siswa, Pendidikan Lingkungan Hidup

A. Pendahuluan

Anak merupakan individu yang harus dibina sejak dini untuk berkembang secara jasmani dan rohani melalui pendidikan yang layak. Pendidikan memungkinkan anak hidup mandiri dan berkontribusi bagi masyarakat. Dalam UU No. 20 Tahun 2003 disebutkan bahwa pendidikan bertujuan mengembangkan potensi peserta didik secara utuh, baik spiritual, intelektual, maupun keterampilan.

Salah satu bentuk pengembangannya adalah melalui peningkatan literasi, yakni kemampuan memahami, menggunakan, mengevaluasi, dan merefleksikan berbagai jenis teks (Wijaya & Dewayani, 2021). Untuk itu, media pembelajaran berperan penting dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar siswa (Alti et al., 2022; Kusuma et al., 2023).

Hal itu berkaitan dengan tujuan pembelajaran bahasa Indonesia yakni agar peserta didik dapat menggunakan bahasa Indonesia dalam berkomunikasi dengan baik dan benar (Rosidah et al., 2021).

Salah satu media visual yang efektif digunakan adalah komik. Komik adalah cerita bergambar di dalam kotak yang biasanya bersifat menghibur. komik adalah buku cerita yang awalnya diperuntukkan khusus untuk anak-anak, yang berisi kumpulan cerita yang diceritakan dalam gambar dengan sedikit tulisan (Alti et al., 2022).

Komik dipilih karena mampu menyampaikan informasi secara menarik dan disukai anak-anak Yulian dalam (Diah, 2019). Komik juga dapat menjadi sarana edukasi lingkungan hidup, yang bertujuan menumbuhkan kepedulian terhadap

keberlangsungan ekosistem Daryanto dalam (Aprilia, 2018).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di SDN 59 Rasalewi Kota Bima, ditemukan bahwa minat baca siswa kelas III masih rendah. Banyak siswa enggan membaca tanpa instruksi guru, membaca tidak lancar, dan belum terbiasa membaca secara mandiri.

Salah satu penyebabnya adalah kurangnya media pembelajaran yang menarik, seperti komik. Respon siswa terhadap bahan bacaan pun masih rendah, dan nilai KKM hanya tercapai oleh 11 dari 18 siswa. Guru menyebutkan bahwa faktor penyebab rendahnya minat baca berasal dari aspek internal siswa dan lingkungan sekitar. Maka dari itu, dibutuhkan inovasi berupa media komik yang sesuai dengan karakteristik siswa SD.

Komik dipilih karena mampu menyampaikan pesan secara visual dan tekstual secara seimbang Sherman dalam (Subroto et al., 2020) serta terbukti meningkatkan minat dan efektivitas pembelajaran (Imaniar et al., 2025).

Media ini juga fleksibel, dapat digunakan guru maupun siswa secara mandiri Anip dalam (Diah, 2019). Keefektifan komik telah dibuktikan

oleh (Imaniar et al., 2025; Mujahadah et al., 2021; Qismawa & Jumini, 2020), yang menunjukkan peningkatan hasil belajar dan literasi siswa meskipun dengan cakupan terbatas.

Berdasarkan temuan dan studi terdahulu, peneliti merancang penelitian berjudul Pengembangan Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SDN 59 Rasalewi Kota Bima.

Rumusan masalah dalam penelitian ini meliputi: (1) Bagaimana kelayakan komik yang dikembangkan? (2) Bagaimana kepraktisannya dalam pembelajaran? dan (3) Bagaimana keefektifannya dalam meningkatkan literasi siswa?

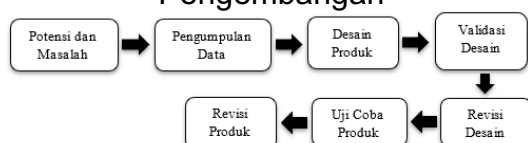
Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui: (1) Kelayakan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup sebagai media peningkat literasi siswa kelas III SD; (2) Kepraktisan komik dalam pelaksanaan pembelajaran, dan; (3) Keefektifan komik dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III SDN 59 Rasalewi Kota Bima.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini menggunakan desain penelitian dan pengembangan R&D (Research and Development). Menurut Sugiyono dalam (Nitasari et al., 2025) metode Research & Devolepment adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan sebuah produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan suatu produk yang berupa Komik berbasis pendidikan lingkungan hidup pada pembelajaran Bahasa Indonesia siswa SD kelas III.

Langkah-langkah penelitian pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall sebagaimana dijelaskan oleh Sugiyono yang terdiri atas: potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, ujit coba produk, revisi produk, ujit coba empirik/pemakaian, dan produksi massal (Purwati & Kunaefi, 2020).

Grafik 1 Langkah-langkah Pengembangan



(1) Potensi dan Masalah.

Observasi dan wawancara di SDN 59

Rasalewi menunjukkan bahwa meskipun sarana pembelajaran cukup memadai, belum tersedia media komik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia, sementara literasi siswa masih rendah. Oleh karena itu, dikembangkan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup. (2) Pengumpulan Data. Peneliti mengumpulkan referensi dari jurnal, buku, dan sumber daring yang relevan untuk mendukung pengembangan komik. (3) Desain Produk. Materi komik disusun dari sumber yang diperoleh untuk membentuk desain awal yang sesuai dengan kebutuhan literasi dan tema lingkungan.

(4) Validasi Desain. Validasi dilakukan oleh ahli materi dan media untuk menilai efektivitas dan daya tarik komik, disertai masukan untuk revisi. (5) Revisi Desain. Hasil validasi digunakan untuk memperbaiki desain; jika perubahannya besar, dilakukan evaluasi ulang, jika tidak, produk siap diuji. (6) Uji Coba Produk. Uji coba dilakukan untuk menilai kualitas dan kelayakan komik berdasarkan refleksi siswa. (7) Revisi Produk. Jika respons positif, produk dinyatakan final; jika belum, dilakukan penyempurnaan agar siap digunakan sebagai media

pembelajaran literasi siswa kelas III SD.

Subjek terdiri dari ahli materi, ahli media, dan siswa kelas III SDN 59 Rasalewi Kota Bima. Data dikumpulkan dalam bentuk kualitatif (kritik dan saran) dan kuantitatif (skor penilaian) melalui angket, observasi, tes, dan dokumentasi.

Instrumen dalam penelitian ini meliputi angket, observasi, tes, dan dokumentasi, yang digunakan untuk mengumpulkan data dari berbagai pihak terkait.

Angket/Kuesioner digunakan untuk memperoleh data dari responden melalui pertanyaan tertulis. Terdiri dari: (1) angket validasi kelayakan, diberikan kepada ahli materi dan ahli media untuk menilai kesesuaian isi, desain, dan daya tarik komik. Ahli materi menilai isi dan keakuratan materi. Ahli media menilai aspek visual dan keterbacaan media.

(2) angket respon siswa, digunakan untuk mengukur tanggapan siswa terhadap media komik yang dikembangkan, termasuk saran dan penilaian mereka. (3) Lembar observasi digunakan untuk menilai kemampuan membaca nyaring siswa saat menggunakan media komik, termasuk aspek

kejelasan, pelafalan, dan pemahaman.

(4) Tes berupa soal esai digunakan pada tahap pre-test dan post-test untuk mengukur kemampuan literasi pemahaman siswa sebelum dan sesudah penggunaan komik. (5) Dokumentasi digunakan untuk merekam seluruh proses uji coba produk, baik oleh guru maupun siswa, menggunakan alat dokumentasi seperti kamera ponsel.

Pada bagian ini menjelaskan metodologi yang digunakan dalam penelitian yang dianggap perlu untuk memperkuat naskah yang dipublikasikan.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan produk berupa komik berbasis pendidikan lingkungan hidup yang disusun sesuai kebutuhan serta karakteristik siswa kelas III SD, khususnya dalam penggunaan bahasa dan visual yang menarik. Data yang dikumpulkan berupa data kualitatif dan kuantitatif, dianalisis secara deskriptif untuk menggambarkan proses analisis kebutuhan, pengembangan, dan respon siswa terhadap media komik.

Pengembangan komik dilakukan di SDN 59 Rasalewi Kota Bima menggunakan model Borg and Gall yang disederhanakan menjadi tujuh tahap: (1) potensi dan masalah, (2) pengumpulan data, (3) desain produk, (4) validasi desain, (5) revisi desain, (6) uji coba produk, dan (7) revisi produk.

1. Potensi dan Masalah

Potensi berupa komik sebagai media pembelajaran literasi yang menarik. Masalah utama adalah belum tersedianya media yang mampu meningkatkan antusiasme siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, sehingga komik dikembangkan sebagai sarana pembelajaran yang memotivasi dan interaktif.

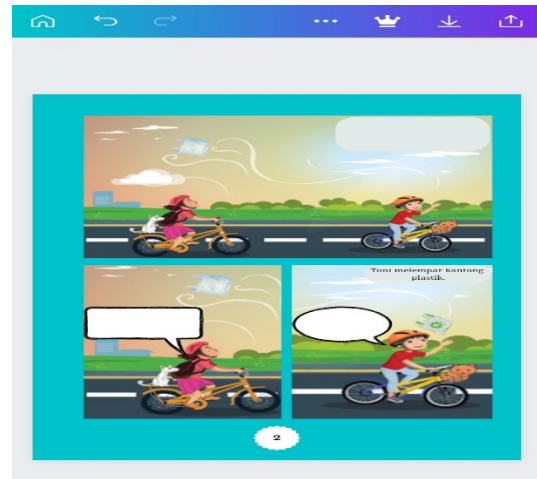
2. Pengumpulan Data

Data diperoleh melalui wawancara dan observasi terhadap guru dan siswa serta kajian pustaka dari buku Bahasa Indonesia terkait materi pendidikan lingkungan hidup. Informasi ini digunakan sebagai dasar pengembangan isi komik.

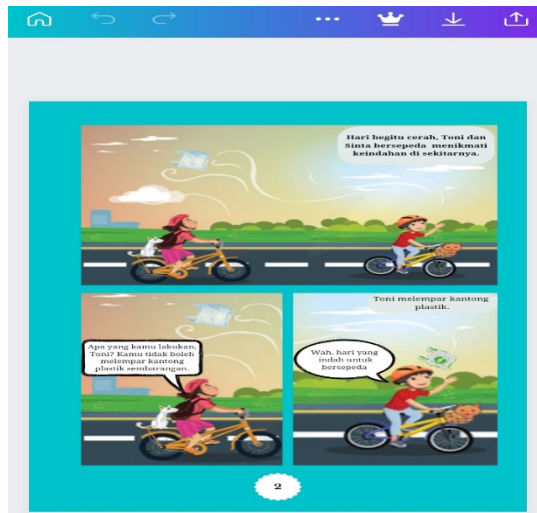
3. Desain Produk

Komik dirancang dengan ilustrasi dari Let's Read dan disusun menggunakan Canva ukuran A4 dengan font Noto Serif. Desain

dilakukan secara bertahap, meliputi tata letak gambar, pewarnaan, dan penambahan teks yang relevan dengan materi pembelajaran.



Gambar 1 Komik Saat Pemberian Teks



Gambar 2 Komik Setelah Pemberian Teks

4. Validasi Desain

Validasi komik berbasis pendidikan lingkungan hidup dilakukan oleh dua ahli, yaitu satu ahli materi dan satu ahli media. Hasil validasi berupa komentar dan saran yang digunakan untuk merevisi

produk. Instrumen penilaian menggunakan skala Likert.

Validasi oleh ahli media Fakhri Khusaini, M.Pd. menilai aspek sampul, tulisan, gambar, dan warna. Validasi dilakukan dalam dua tahap. Hasil penilaian digunakan sebagai acuan perbaikan desain komik.

Tabel 1 Hasil Rekapitulasi Media Tahap I

Aspek Penilaian	Skor ΣR N		Persentase (%)	Tingkat Validitas
Aspek Sampul Komik	17	20	85%	Sangat Baik
Aspek Tulisan	23	25	92%	Sangat Baik
Aspek Gambar	17	20	85%	Sangat Baik
Aspek Warna	13	15	86,6 %	Sangat Baik
Analisis Keseluruhan	70	80	87,5 %	Sangat Baik

Pada validasi tahap I terdapat masukan dan saran dari validator ahli media. Adapun saran dan masukan dari ahli media yaitu kualitas gambar pada media masih kurang bagus dan semua sudah bagus.

Tabel 2 Hasil Rekapitulasi Media Tahap II

Aspek Penilaian	Skor ΣR N		Persentase (%)	Tingkat Validitas
Aspek Sampul Komik	19	20	95%	Sangat Baik
Aspek Tulisan	23	25	92%	Sangat Baik

Aspek Gambar	19	20	95%	Sangat Baik
Aspek Warna	13	15	86,6 %	Sangat Baik
Analisis Keseluruhan	74	80	92,5 %	Sangat Baik

Setelah validasi tahap II, ahli media menyatakan bahwa komik berbasis pendidikan lingkungan hidup layak digunakan. Hasil validasi menunjukkan peningkatan dari 87,5% (tahap I) menjadi 92,5% (tahap II), tergolong kategori sangat layak. Dengan skor $\geq 80\%$, komik dinilai sangat baik dan tidak memerlukan revisi lanjutan.

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai aspek isi dan bahasa komik. Hasil validasi tahap I disajikan pada tabel berikut.

Tabel 3 Hasil Rekapitulasi Materi Tahap I

Aspek Penilaian	Skor ΣR N		Persentase (%)	Tingkat Validitas
Aspek Isi	24	30	80%	Baik
Aspek Bahasa	23	30	76,6 %	Baik
Analisis Keseluruhan	47	60	78,3 %	Baik

Pada validasi tahap I terdapat masukan dan saran dari validator. Adapun saran dan masukan dari ahli materi yaitu perhatikan penulisan huruf kapital EYD pada kalimat yang terdapat dalam komik.

Tabel 4 Hasil Rekapitulasi Materi Tahap II

Aspek Penilaian	Skor $\sum R$	N	Persentase (%)	Tingkat Validitas
Aspek Isi	24	30	80%	Baik
Aspek Bahasa	24	30	80%	Baik
Analisis Keseluruhan	48	60	80%	Baik

Setelah validasi tahap II, ahli materi menyatakan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup layak digunakan di jenjang SD. Hasil validasi meningkat dari 78,3% (tahap I) menjadi 80% (tahap II), masuk dalam kategori baik dan layak digunakan tanpa revisi.

Menurut Sugiyono dalam (Iffa & Muslihasari, 2021), bahan ajar dinyatakan sangat layak jika memperoleh skor $\geq 80\%$. Validasi media meningkat dari 87,5% (tahap I) menjadi 92,5% (tahap II), dan dinyatakan sangat layak tanpa revisi. Validasi materi juga menunjukkan peningkatan dari 78,3% menjadi 80%, dengan kategori layak. Temuan ini sejalan dengan (Handayani, 2021) yang menyatakan komik digital berbasis STEM sangat layak untuk meningkatkan literasi sains.

5. Uji Coba Produk

Setelah validasi, produk diuji melalui dua tahap: kelompok kecil (7

siswa) dan kelompok besar (18 siswa).

Uji coba dilakukan pada 7 siswa SDN 59 Rasalewi yang dipilih secara heterogen berdasarkan kemampuan dan jenis kelamin. Tujuannya untuk mengetahui kelayakan penggunaan media, kesulitan siswa, serta respon awal terhadap komik. Siswa diminta mengisi angket setelah menggunakan media.

Tabel 5 Hasil Rekapitulasi Pre-test dan Post-Test Uji Coba Kelompok Kecil

Tes	Nilai Rata-Rata (Mean)	Keterangan Lulus	Tidak Lulus
Pre-Test	66	3	4
Post-Test	88	7	-

Berdasarkan hasil analisis, nilai rata-rata pre-test sebesar 66 dengan 3 siswa lulus dan 4 tidak lulus, sedangkan post-test meningkat menjadi 88 dengan seluruh siswa (7 orang) dinyatakan lulus.

Tabel 6 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa Uji Kelompok Kecil

Aspek	Jumlah Pernyataan	Skor Perolehan	Skor Ideal	Persentase (%)
Hasil keseluruhan jawaban	11	74	77	96%

Hasil respon siswa pada uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase 96%, sehingga komik dinyatakan sangat baik dan sangat layak digunakan dalam pembelajaran

membaca Bahasa Indonesia kelas III SD.

**Tabel 7 Hasil Rekapitulasi Kegiatan
Observasi Uji Kelompok Kecil**

Aspek	Jumlah Peryata an	Skor Perole han	Skor Ideal	Per sen (%)
Hasil keselu ruhan jawab an	7	605	700	86, 4%

Hasil observasi uji coba kelompok kecil menunjukkan presentase 86,4%, menandakan pembelajaran dengan komik terlaksana dengan baik meskipun masih terdapat sedikit kekurangan.

Uji coba kelompok besar dilakukan pada 18 siswa kelas III SDN 59 Rasalewi (6 laki-laki, 12 perempuan). Tujuannya untuk mengukur efektivitas dan respon siswa terhadap komik berbasis pendidikan lingkungan hidup. Hasil uji coba disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 8 Hasil Rekapitulasi Pre-test dan
Post-Test Uji Coba Kelompok Besar**

Tes	Nilai Rata- Rata (Mean)	Keterangan Lulus	Tidak Lulus
<i>Pre-Test</i>	63	6	12
<i>Post-Test</i>	86	15	3

Hasil pre-test menunjukkan rata-rata nilai 63 dengan 6 siswa lulus dan 12 tidak lulus, sedangkan post-test meningkat menjadi 86 dengan 15 siswa lulus dan 3 tidak lulus.

Tabel 9 Hasil Rekapitulasi Respon Siswa

Uji Kelompok Besar

Aspek	Jumlah Peryata an	Skor Perole han	Skor Ideal	Per sen (%)
Hasil keselu ruhan jawab an	11	192	198	97 %

Hasil respon siswa pada uji coba kelompok besar menunjukkan 97% menjawab (Ya), menandakan komik mendapat respon positif dan sangat layak digunakan untuk siswa kelas III SD.

**Tabel 10 Hasil Rekapitulasi Kegiatan
Observasi Uji Kelompok Kecil**

Aspek	Jumlah Peryata an	Skor Perole han	Skor Ideal	Per sen (%)
Hasil keselu ruhan jawab an	7	1425	1800	79, 2%

Hasil observasi uji coba kelompok besar menunjukkan presentase 79,2%, menandakan pembelajaran dengan komik terlaksana dengan baik pada siswa kelas III SD.

Respon siswa terhadap komik sangat positif dengan nilai 97%, dan hasil observasi menunjukkan kepraktisan penggunaan komik sebesar 79,2%. Ini didukung oleh temuan (Zahro & Sukartiningsih, 2022) yang menyatakan bahwa komik digital efektif dan praktis dalam

meningkatkan keterampilan membaca nyaring.

Uji coba dilakukan pada 25 siswa melalui dua tahap: kelompok kecil (7 siswa) dan kelompok besar (18 siswa). Hasil pre-test menunjukkan rata-rata 63% (6 siswa lulus), sedangkan post-test meningkat menjadi 86% (15 siswa lulus). Nilai N-gain sebesar 0,62 tergolong sedang ($0,30 < g < 0,70$), menunjukkan komik cukup efektif meningkatkan kemampuan literasi siswa. Hasil ini sejalan dengan penelitian (Mujahadah et al., 2021) tentang efektivitas media komik dalam pembelajaran matematika.

6. Hasil Evaluasi

Tahap evaluasi bertujuan menilai efektivitas produk dalam meningkatkan literasi siswa kelas III SD. Evaluasi dilakukan menggunakan uji N-gain berdasarkan hasil pre-test dan post-test. Berikut hasil analisis efektivitasnya.

$$N\text{-gain} = \frac{\text{Nilai Psts-test} - \text{Nilai Pre-test}}{\text{Nilai Maksim} - \text{Nilai Pre-test}}$$

$$g = \frac{86 - 63}{100 - 63}$$

$$g = \frac{23}{37}$$

$$g = 0,62$$

Berdasarkan hasil perhitungan N-gain di atas, diperoleh hasil 0,62 dengan kategori sedang yaitu

$0,30 < (g) < 0,70$. Jadi komik berbasis pendidikan lingkungan hidup memiliki tingkat efektifitas sedang dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III SD.

Secara keseluruhan, komik berbasis pendidikan lingkungan hidup ini terbukti dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas III SD. Desain yang menarik, bahasa yang sederhana, serta konten yang kontekstual membuat siswa lebih tertarik dan termotivasi dalam belajar, sejalan dengan pendapat (Saputra & Donaya, 2021) bahwa komik dapat memotivasi dan membantu pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran dan isu lingkungan.

7. Revisi Produk

Berdasarkan validasi ahli materi dan ahli media, komik berbasis pendidikan lingkungan hidup dinyatakan layak digunakan tanpa revisi.

8. Kajian Produk Akhir

Produk akhir difokuskan pada pembelajaran Bahasa Indonesia tema 7 perkembangan teknologi materi memahami dan mengidentifikasi ide pokok dari teks untuk kelas III semester II. Pengembangan komik melalui tahap identifikasi masalah, pengumpulan informasi, desain,

validasi, perbaikan, uji coba, dan revisi.

Uji coba pada 18 siswa SDN 59 Rasalewi (6 laki-laki, 12 perempuan) menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi setelah menggunakan komik berbasis pendidikan lingkungan hidup.

E. Kesimpulan

Komik berbasis pendidikan lingkungan hidup yang dikembangkan tergolong sangat layak, praktis, dan cukup efektif untuk meningkatkan literasi siswa kelas III SD. Hal ini dibuktikan melalui validasi ahli media dengan skor meningkat dari 87,5% menjadi 92,5%, serta validasi ahli materi dari 78,3% menjadi 80%, yang keduanya memenuhi kriteria kelayakan menurut Sugiyono. Respon siswa terhadap komik juga sangat positif dengan skor 97%, dan hasil observasi menunjukkan tingkat kepraktisan sebesar 79,2%. Uji efektivitas melalui uji coba kelompok kecil dan besar menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari 63% menjadi 86%, dengan nilai N-gain 0,62 (kategori sedang), yang menandakan komik ini cukup efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Alti, R. M., Anasi, P. T., Silalahi, D. E., Fitriyah, L. A., Hasanah, H., Akbar, M. R., Arifianto, T., Kamaruddin, I., Malahayati, E. N., Hapsari, S., Jubaidah, W., Yanuarto, W. N., Agustianti, R., & Kurniawan, A. (2022). *Media Pembelajaran*. Get Press.
- Aprilia, N. (2018). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup Untuk Pembelajaran Membaca Di Kelas II SD. *Universitas Jambi*, 53(9), 1689–1699.
- Diah, N. N. (2019). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran IPA Materi Sistem Sirkulasi Kelas VIII SMP/MTs* (Vol. 4, Issue 1). Univesitas Islam Riau.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737–756.
<https://doi.org/10.26811/didaktika.v5i3.343>
- Ifa, K., & Muslihasari, A. (2021). Pengembangan Modul Berbasis Nilai Karakter Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas Iv Tema 7 Subtema 3. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 1(1), 43–54.
<https://doi.org/10.33379/primed.v1i1.692>
- Imaniar, A., Akbar, M. R., & Ummah, R. (2025). Pengembangan Komik Berbasis Pendidikan Lingkungan Hidup untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas

- III SDN 24 Rabangodu Utara Kota Bima. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 10(2).
- Kusuma, J. W., Supardi, S., Akbar, M. R., Hamidah, H., Ratnah, R., Fitrah, M., & Sepriano, S. (2023). *Dimensi Media Pembelajaran (Teori dan Penerapan Media Pembelajaran Pada Era Revolusi Industri 4.0 Menuju Era Society 5.0)*. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Mujahadah, I., Alman, A., & Triono, M. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik untuk Meningkatkan Hasil dan Minat Belajar Matematika Peserta Didik Kelas III SD Muhammadiyah Malawili. *Jurnal Papeda: Jurnal Publikasi Pendidikan Dasar*, 3(1), 8–15. <https://doi.org/10.36232/jurnalpendidikandasar.v3i1.758>
- Nitasari, B., Lastuti, S., & Akbar, M. R. (2025). Pengembangan Media Video Interaktif Berbasis Artificial Intelligence untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Siswa Kelas II di SDN 18 Dodu Kota Bima. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Indonesia (JPPI)*, 5(2), 841–853. <https://doi.org/10.53299/jppi.v5i2.1464>
- Purwati, E., & Kunaefi, A. (2020). *Pemetaan Potensi Anak Didik Berbasis Multiple Intelligences dalam Pendidikan Islam (Analisis Potensi Anak di Taman-Kanak-kanak/ Raudlatul Athfal)*.
- Qismawa, H. U., & Jumini, S. (2020). Pengembangan Komik Berbasis Mitigasi Bencana Sebagai Sumber Belajar IPA Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Sains Siswa. *Prosiding Seminar Pendidikan Fisika FITK ...*, 2(1), 508. <https://ojs.unsiq.ac.id/index.php/emnaspf/article/view/1411>
- Rosidah, C. T., Akbar, M. R., Pratiwi, D. A., Ningsih, A. G., Owon, R. A. S., Amelia, D. J., Houtman, H., Rukiyah, S., & Puspita, Y. (2021). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia di SD/MI Kelas Tinggi*. Media Sains Indonesia.
- Saputra, V. H., & Donaya, P. (2021). Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, 4(1), 89–100.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, Dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>
- Wijaya, A., & Dewayani, S. (2021). Framework Asesmen Kompetensi Minimum (AKM). In *Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan*. Pusat Asesmen dan Pembelajaran, Badan Penelitian, Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan.
- Zahro, L. M., & Sukartiningsih, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Android Untuk Keterampilan Membaca

Nyaring Siswa Kelas II Sekolah
Dasar. *Jurnal Penelitian
Pendidikan Guru Sekolah Dasar*,
10(7), 1425–1438.