

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK  
PADA KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SD NEGERI  
MAEKARSARI 2 RAJEG**

Ananda Sinta Ramadhan<sup>1</sup>, Erdhita Oktrifianty<sup>2</sup>, Dilla Fadhillah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Tangerang

<sup>1</sup>[anandashintar19@gmail.com](mailto:anandashintar19@gmail.com), <sup>2</sup>[erdhitaoktrifianty@gmail.com](mailto:erdhitaoktrifianty@gmail.com),

<sup>3</sup>[dillafadhillah89@gmail.com](mailto:dillafadhillah89@gmail.com)

**ABSTRACT**

*This study aims to develop comic-based learning media to enhance the reading comprehension skill of fourth-grade elementary school students. The background of this research is based on the low interest in reading and students' difficulties in understanding reading materials. The development of media follows the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The learning media underwent trials involving a subject matter expert, media expert, classroom teacher, and fourth-grade students. The instruments used in this study included expert validation sheets and response questionnaires for teachers and students. Validation results from the subject matter and media expert showed that the developed comic media falls under the "Highly Appropriate" category, with percentages 91,1% and 94%, respectively. A limited trial with students showed that the comic media can help improve students' reading comprehensions, with the average results falling into the "Good" category. Therefore, the developed comic-based learning media is considered appropriate and can be used as an alternative medium for teacher reading comprehension in elementary schools.*

**Keywords:** *media, comics, reading comprehension*

**ABSTRAK**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Latar belakang penelitian ini didasarkan pada rendahnya minat baca dan membaca pemahaman siswa terhadap materi bacaan. Pengembangan media dilakukan dengan menggunakan tahapan ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu, *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*. Media pembelajaran dilakukan uji coba yang terdiri dari ahli materi, ahli media, guru kelas, dan siswa kelas IV. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini meliputi lembar validasi ahli, serta angket respon guru dan siswa. Hasil validasi oleh ahli materi dan ahli media menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan berada pada katagori "Sangat Layak" dengan persentase 91,1 dan 94. Uji coba terbatas pada

siswa menunjukkan bahwa media komik dapat membantu meningkatkan pemahaman membaca siswa dengan hasil rata-rata berada pada katagori “Baik”. Dengan demikian, media pemebelajaran berbasis komik yang dikembangkan layak dan dapat digunakan sebagai alternatif media dalam membaca pemahaman di sekolah dasar.

**Kata Kunci:** media, komik, membaca pemahaman

### **A. Pendahuluan**

Kemampuan membaca pemahaman memiliki peran penting dalam proses pemebelajaran, Khususnya bahasa indonesia. Melakukan kegiatan seperti membaca pemahaman dapat merangsang siswa dalam perkembangan pemahaman mereka terhadap materi. Menurut Oktrifianty (2021) kemampuan membaca pemahaman adalah kecakapan dalam membangun makna untuk memperoleh pesan penulis dengan cara mengkonstrukan pesan yang melibatkan pengetahuan dan pengalaman pembaca (h. 19). Jadi dapat ditarik kesimpulan membaca pemahaman adalah suatu proses mental yang melibatkan aktivitas seperti penalaran dan ingatan. Tujuan membaca pemahaman adalah untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam teks bacaan. Pembaca berusaha memahami dan mencari informasi yang disampaikan melalui pemikiran sendiri.

Agar materi yang disampaikan dapat dipahami oleh siswa, dan sebaiknya penggunaan media pembelajaran yang kreatif dan efektif juga diperlukan dalam membaca. Penggunaan media pe,belajaran umumnya sebagai sarana untuk menyaipakan materi pemebelajaran oleh guru. Dengan diatur secara efektif, media tersebut memfasilitasi peserta didik dalam belajar dan memahami informasi yang diberikan oleh guru, menjalankan fungsinya secara optimal. Menurut Wibowo dan Koeswanti (2021) media pembelajaran sebuah alat yang digunakan untuk menyalurkanpesan kepada siswa guna mengefektifkan komunikasi guru dengan siswa dalam pembelajaran, sehingga dengan adanya media pembelajaran guru lebih mudah dalam menyampaikan isi pembalajaran. Media yang menarik akan memudahkan siswa dalam memahami materi, media pembelajaran yang didesain sengat menarik akan membantu siswa tidak

bosan dan siswa dapat termotivasi untuk semangat di dalam pembelajaran. Maka dari itu pemilihan media yang tepat akan menciptakan kualitas pendidikan yang lebih baik lagi dan sebagai proses pembelajaran yang efektif.

Penulis melakukan observasi dan wawancara awal dengan guru kelas 4 yang dilaksanakan di SD Negeri Mekarasi 2 Rajeg pada bulan 02 Oktober 2024. Terdapat beberapa masalah yang terdapat di lapangan yang berkaitan dengan membaca pemahaman. Seperti masih adanya siswa yang kesulitan dalam membuat kalimat dalam teks dan menentukan ide pokok dalam teks, guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional berupa buku teks.

Dari hasil observasi dan wawancara penulis memberikan alternatif dengan mengembangkan media pembelajaran yang tidak hanya berupa teks narasi saja, juga dengan visual yang menarik seperti komik yang terdapat gambar yang dapat membantu siswa dalam memahami bacaan. Komik menurut Hamidah, dkk (2015) (dalam (Handayani and Koeswanti, 2020) komik merupakan suatu bentuk seni kartun yang menggambarkan karakter dan

menceritakan sebuah cerita melalui urutan gambar yang saling terkait. Dirancang khusus untuk memberikan pemahaman kepada pembaca melalui kombinasi gambar dan teks. Peran positif dari komik dapat dilihat dalam mengembangkan kebiasaan membaca terutama pada anak-anak. Dunia anak-anak dipenuhi dengan imajinasi dan kreatifitas, sehingga komik menjadi daya tarik karena menggabungkan unsur gambar dan teks. Oleh karena itu, komik dianggap sebagai alat yang menyenangkan dan efektif untuk memfasilitasi pembelajaran anak. Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dilakukan penelitian judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Negeri Mekarsari 2 Rajeg”.

## **B. Metode Penelitian**

Metode penelitian yang digunakan oleh penulis adalah metode penelitian R&D (*research and development*) menurut Nuraeni (2021) penelitian dan pengembangan adalah rangkaian proses mengembangkan produk baru atau meningkatkan produk yang sudah ada sehingga dapat dipertanggungjawabkan.

Penelitian pengembangan yang dilakukan menggunakan model ADDIE, yang terdapat 5 fase yaitu *analysis, design, development, implementatio, dan evaluation*.

Penelitian ini dilakukan di SDN Mekarsari 2 Rajeg. Dengan subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Mekarsari 2 Rajeg yang berjumlah 21 siswa. Jenis data yang digunakan adalah data kualitatif yang berupa saran dari para ahli yang kemudian dibuat menjadi kesimpulan umum dan data kuantitatif yang diperoleh dari skor hasil penilaian media pembelajaran oleh para ahli dan angket siswa, serta hasil tes siswa. Kemudian untuk teknik pengambilan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara, angket dan dokumentasi.

Analisis data deskriptif digunakan untuk mengolah data yang diperoleh dari penilaian kelayakan, keefektifan, dan kemenarikan produk hasil pengembangan. Data yang dikumpulkan melalui angket merupakan data kualitatif selanjutnya dikonversi menjadi data kuantitatif menggunakan skala Linkert. Hasil akhir dalam bentuk persentase jawaban pada tiap butir pertanyaan angket. Skala Likert yang digunakan.

## **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Pengembangan media komik yang dibuat peneliti menggunakan model ADDIE. Hasil dari tahapan-tahapan model pengembangan ADDIE yaitu:

### **1. Analisis (*analysis*)**

Tahap analisis dilakukan sebagai langkah awal dalam proses pengembangan media pembelajaran berbasis komik. Pada tahap ini, peneliti melakukan analisis kebutuhan yang dilakukan dengan melakukan wawancara dengan guru kelas dan siswa kelas 4 di SD Negeri Mekarsari 2 Rajeg pada tanggal 1 Oktober 2024. Hasil dari wawancara yang dilakukan peneliti menemukan permasalahan yaitu guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional dan media pembelajaran yang kurang menarik untuk siswa. Peneliti memilih materi pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, materi yang dipilih oleh peneliti pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi Bertukar dan Membayar pada keterampilan membaca pemahaman "Ditukar Dengan Apa?". Yang didapat dari buku pelajaran Bahasa Indonesia. Hasil analisis kebutuhan ini yang akan menjadi dasar untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik.

## **2. Perencanaan (design)**

Pada tahap penelitian peneliti menyusun komik pembelajaran yang melalui beberapa proses, seperti pemilihan media, pemilihan format dan penyusunan desain. Peneliti memilih media komik karena pembelajaran sebelumnya hanya menggunakan buku teks, media komik lebih menarik karena memadukan gambar dan teks dengan ilustrasi yang berwarna dengan karakter hewan didalamnya. Pengembangan komik dilakukan menggunakan aplikasi *Canva Pro* menyediakan beragam elemen pendukung. Setelah menentukan materi serta judul komik, peneliti menentukan format dan konsep komik berupa cerita fabel berlatar hutan dengan panel 3-4 kotak. Komik berbentuk cetak berwarna ukuran A4, disusun secara horizontal dari kiri ke kanan, menggunakan ilustrasi hewan, dialog dengan balon kata, dan narasi singkat. Komik menggunakan font sederhana dan mudah dibaca serta ilustrasi berwarna cerah. Media ini dirancang sebanyak 10 halaman dengan durasi baca satu kali pertemuan agar menarik, mudah dipahami, dan efektif meningkatkan kemampuan membaca pemahaman

siswa. Setelah menentukan media komik dan menentukan format komik selanjutnya komik disusun berdasarkan storyboard dengan menampilkan tokoh hewan yang lucu dan bersahabat. Dialog menggunakan bahasa sederhana dan komunikatif sesuai dengan perkembangan siswa kelas IV, serta didukung warna, font yang mudah dibaca, dan alur cerita yang menarik. Rancangan awal media komik meliputi cover, judul komik dan penulis, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, materi pelajaran "Barter", daftar tokoh, alur cerita "Barter" dan kesimpulan dan refleksi

## **3. Pengembangan (development)**

Setelah tahap desain, peneliti melanjutkan ke tahap pengembangan dengan merealisasikan komik menjadi produk pembelajaran yang kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing serta divalidasi oleh ahli media dan ahli materi. Media yang dikembangkan berupa komik pembelajaran Bahasa Indonesia materi Butakar dan membayar untuk siswa kelas IV SD.

Validasi ahli media dilakukan dosen Universitas Muhammadiyah Tangerang guna untuk mengetahui kevalidan produk yang telah

dikembangkan oleh peneliti. Hasil yang didapatkan dari pengisian angket dengan nilai bersekala 1-5 dari beberap aspek penilaian. Validasi media terhadap media komik pembelajaran sudah dikembangkan menghasilkan persentasi sebesar 94 dengan kategori "Sangat Baik".

Validasi ahli materi dilakukan guna untuk mengetahui seberapa valid materi pada media pembelajaran yang telah dinilai oleh dosen Universitas Muhamadiyah Tangerang. Hasil yang didapatkan dari pengisian angket dengan nilai bersekala 1-5 dari beberap aspek penilaian. Validasi media terhadap materi komik pembelajaran yang sudah dikembangkan menghasilkan persentasi sebesar 91,1 dengan kategori "Sangat Baik".

#### **4. Implementasi (*implementation*)**

Tahap implementasi merupakan proses penerapan media yang telah dikembangkan dalam kegiatan belajar mengajar. Uji coba dilakukan oleh siswa kelas IV SD Negeri Mekarsari 2 Rajeg. Dengan uji coba yang dilakukan pada skala besar dan skala kecil, dan mengisi angket dengan skala 1-5. Tahap uji coba pada skala besar melibatkan 16 orang siswa yang menghasilkan nilai 4,22 dengan

kategori "Baik". Pada uji coba skala kecil dengan melibatkan 5 orang siswa yang menghasilkan nilai 4,36 dengan kategori "Sangat Baik"

#### **5. Evaluasi (*evaluation*)**

Tahap evaluasi didapatkan dari tanggapan yang diberikan oleh siswa setelah melakukan uji coba penggunaan media pembelajaran komik, respon siswa menunjukkan sikap positif terhadap penggunaan media komik dalam pembelajaran. Tahap evaluasi ini dilakukan untuk memastikan media pembelajaran komik yang dikembangkan memenuhi kriteria kelayakan untuk digunakan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, hasil penelitian dianalisis untuk memperoleh penilaian, masukan, serta saran perbaikan terhadap kekurangan media, sehingga dapat disempurnakan agar lebih efektif dan sesuai digunakan sebagai media pembelajaran.

#### **D. Kesimpulan**

Pengembangan media komik pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa

membutuhkan media pembelajaran yang menarik dan mudah dipahami. media komik yang dikembangkan melalui proses validasi ahli materi, ahli media, serta ujicoba kepada siswa. hasil menunjukkan bahwa media komik dinyatakan layak, praktis, dan efektif sebagai media pendukung pembelajaran di sekolah dasar.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Handayani, Puji, and Henny Dewi Koeswanti. 2020. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 4(2): 396–401.
- Nuraeni, Yeni. 2021. *BAHAN AJAR METODE PENELITIAN PENDIDIKAN*. ed. Tahta Media. CV TAHTA MEDIA GROUP.
- Oktrifianty, Erdhita. 2021. *Kemampuan Menulis Narasi Di Sekolah Dasar (Melalui Regulasi Diri, Kecemasan Dan Kemampuan Membaca Pemahaman)*. cetakan pertama. Jawa Barat: Jejak.
- Wibowo, Susetyo Andri, and Henny Dewi Koeswanti. 2021. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 5(6): 5100–5111.