



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK EDUKATIF
UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD
ISLAM IMAMA MIJEN KOTA SEMARANG**

SKRIPSI

**diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana
Pendidikan**

Oleh

**Intan Ayu Agustina
1401416194**

**JURUSAN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2020**

PERSETUJUAN PEMBIMBING SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang”, karya

Nama : Intan Ayu Agustina

NIM : 1401416194

jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk diajukan ke Panitia Ujian Skripsi.

Diketahui oleh,

Semarang, 8 Agustus 2020

Ketua Jurusan
Pendidikan Guru Sekolah Dasar,

Dosen Pembimbing,



Drs. Isa Ansori, M.Pd.
NIP 196008201987031003

A handwritten signature in blue ink, which appears to be 'Hartati', written over a horizontal line.

Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

PENGESAHAN UJIAN SKRIPSI

Skripsi berjudul “Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang” karya,

Nama : Intan Ayu Agustina

NIM : 1401416194

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

telah dipertahankan di depan Panitia Sidang Ujian Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang hari Selasa, tanggal 15 September 2020.

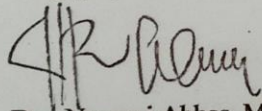
Semarang, 28 September 2020

Panitia Ujian

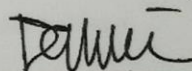


Ketua,
Dr. Edy Purwanto, M. Si.
NIP 196301211987031001

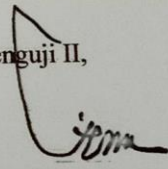
Penguji I,


Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd.
NIP 195906191987032001

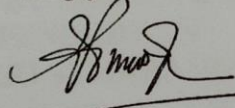
Sekretaris,


Dr. Deni Setiawan, M.Hum.
NIP 198005052008011015

Penguji II,


Drs. Sukardi, M.Pd.
NIP 195905111987031001

Penguji III


Dra. Hartati, M.Pd.
NIP 195510051980122001

PERNYATAAN KEASLIAN

Peneliti yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Intan Ayu Agustina

NIM : 1401416194

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan,
Universitas Negeri Semarang.

Judul : *Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan
Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam
Imama Mijen Kota Semarang*

Menyatakan bahwa isi skripsi ini benar-benar karya saya, bukan jiplakan dari karya ilmiah orang lain, baik sebagian atau seluruhnya. Pendapat atau temuan orang lain yang terdapat dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk berdasarkan kode etik ilmiah.

Semarang, 8 Agustus 2020

Peneliti



Intan Ayu Agustina

1401416194

**SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI
DALAM PENULISAN SKRIPSI**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Intan Ayu Agustina

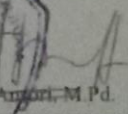
NIM : 1401416194

Jurusan : Pendidikan Guru Sekolah Dasar


menyatakan bahwa skripsi berjudul "Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang"

Telah memenuhi pasal 5 Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang, bahwa setiap Tugas akhir, Skripsi/Proyek akhir, Tesis, dan Disertasi yang disusun wajib merujuk pada jurnal ilmiah dengan jumlah minimal 5 artikel dari jurnal internasional, 10 artikel dari jurnal nasional terakreditasi (sinta), dan 20 artikel dari jurnal nasional.

Atas pernyataan ini Saya secara pribadi siap menanggung risiko/ sanksi hukum yang dijatuhkan apabila ditemukan adanya pelanggaran terhadap ketentuan Peraturan Rektor Universitas Negeri Semarang Nomor 43 Tahun 2017, tentang Penggunaan Referensi dan Sitasi dalam Penyusunan Tugas Akhir, Skripsi/Proyek Akhir, Tesis, dan Disertasi Universitas Negeri Semarang.

Diketahui Oleh,
Ketua Jurusan PGSD

UNW, Syaiful Anwar, M.Pd.
NIP.196008201987031003

Semarang, 4 Agustus 2020
Pembuat Pernyataan,


Intan Ayu Agustina
NIM 1401416194

MOTO DAN PERSEMBAHAN

MOTO

1. Siapa yang menghendaki kehidupan dunia maka harus disertai dengan ilmu. Dan siapa yang menghendaki kehidupan akhirat, juga harus dengan ilmu. (Imam Syafi'i)
2. Pelajarilah dari hal yang paling sederhana hingga pengetahuan mengalahkan segalanya (Anonim)
3. Jika buku adalah jendela dunia, maka membaca adalah kuncinya (Anonim)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini peneliti persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua, Bapak Supriyono dan Ibu Rofikoh, sebagai sumber inspirasi dan motivasi yang selalu mencurahkan cinta, kasih sayang, dan doa yang tiada hentinya.
2. Almamater tercinta, Universitas Negeri Semarang.

ABSTRAK

Agustina, Intan Ayu. 2020. *Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang*. Skripsi, Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang. Dra. Hartati, M.Pd. 234 halaman.

Media yang digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih kurang optimal. Hal ini menjadi salah satu penyebab rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa. Maka perlu adanya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa menjadi lebih baik. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan sebuah media komik edukatif serta melihat keefektifan media tersebut terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa. Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan dengan menggunakan *The one group pretest-posttest design*. Subjek dalam penelitian ini adalah kelas VA SD Islam Imama tahun ajaran 2019/2020. Teknik pengumpulan data menggunakan tes, observasi, angket, dan dokumentasi. Data yang diperoleh dianalisis menggunakan uji normalitas, uji-t, dan uji n-gain. Hasil penelitian menunjukkan bahwa nilai *posttest* lebih baik dibandingkan dengan nilai *pretest*. Pengaruh penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat dilihat dari perhitungan perbedaan rata-rata dengan $t_{hitung} - 22,0334$ kurang dari $t_{tabel} -2,0106$. Besar peningkatan hasil pretest dan posttest berdasarkan uji N-gain sebesar 0,72 dan termasuk dalam kategori tinggi. Hasil analisis angket tanggapan siswa terhadap media pembelajaran menunjukkan bahwa siswa memberikan respon yang positif mengenai media pembelajaran yang diterapkan. Hasil ini menunjukkan penggunaan media pembelajaran Komik Edukatif dapat meningkatkan hasil belajar siswa.

Kata Kunci : Komik Edukatif, Membaca Pemahaman

PRAKATA

Puji syukur kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-Nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Edukatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Islam Imama Mijen Kota Semarang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini dapat terselesaikan dengan bantuan dari banyak pihak. Oleh karena itu, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Fathur Rokhman, M.Hum., Rektor Universitas Negeri Semarang;
2. Dr. Edy Purwanto, M.Si., Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
3. Drs. Isa Ansori, M.Pd., Ketua Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang;
4. Dra. Hartati, M.Pd., Dosen Pembimbing;
5. Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd., Dosen Penguji I;
6. Drs. Sukardi, M.Pd., Dosen Penguji II;
7. Muzamil, S.Pd., Kepala SD Islam Imama Mijen Kota Semarang
8. Rizki Arif Kurniawan, S.Pd., Wali Kelas VA SD Islam Imama Mijen Kota Semarang

Semoga semua pihak yang telah membantu peneliti dalam penyusunan skripsi ini mendapatkan balasan pahala dari Allah Swt.

Semarang, 8 Agustus 2020

Peneliti,



Intan Ayu Agustina

1401416194

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING.....	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
PERNYATAAN KEASLIAN.....	iv
SURAT PERNYATAAN PENGGUNAAN REFERENSI DAN SITASI	v
MOTO DAN PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
PRAKATA	viii
DAFTAR ISI.....	ix
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN	
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Identifikasi Masalah.....	6
1.3 Pembatasan Masalah.....	6
1.4 Rumusan Masalah.....	6
1.5 Tujuan Penelitian.....	7
1.6 Manfaat Penelitian.....	7
1.6.1 Manfaat Teoritis.....	7
1.6.2 Manfaat Praktis.....	7
1.6.2.1 Siswa.....	7
1.6.2.2 Guru.....	8
1.6.2.3 Sekolah.....	8
1.6.2.4 Peneliti.....	8
1.7 Spesifikasi Produk.....	8
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
2.1 Kajian Teori.....	10
2.1.1 Pengembangan.....	10
2.1.2 Media Pembelajaran.....	10

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	10
2.1.2.2 Ciri –ciri Media Pembelajaran	11
2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran.....	12
2.1.2.4 Manfaat Media Pembelajaran	12
2.1.2.5 Jenis – jenis Media Pembelajaran	13
2.1.3 Komik	13
2.1.3.1 Pengertian Komik.....	13
2.1.3.2 Jenis – jenis Komik	14
2.1.3.3 Elemen Komik	15
2.1.3.4 Kelemahan dan Kelebihan Komik	16
2.1.3.5 Teknik Pembuatan Komik	16
2.1.3.6 Komik Sebagai Media Pembelajaran	17
2.1.3.7 Kriteria Pemilihan Komik.....	19
2.1.4 Membaca Pemahaman	21
2.1.4.1 Membaca.....	21
2.1.4.2 Membaca Pemahaman	22
2.1.4.3 Tujuan Membaca Pemahaman	23
2.1.4.4 Faktor Membaca Pemahaman	24
2.1.5 Pembelajaran Membaca Pemahaman dengan Media Komik.....	24
2.1.6 Penilaian Membaca Pemahaman	26
2.2 Kajian Empiris.....	27
2.3 Kerangka Berpikir.....	37
BAB III METODE PENELITIAN	
3.1 Desain Penelitian	39
3.1.1 Jenis Penelitian	39
3.1.2 Model Pengembangan.....	40
3.2 Tempat dan Waktu Penelitian.....	40
3.2.1 Tempat Penelitian	40
3.2.2 Waktu Penelitian.....	40
3.3 Prosedur Pengembangan	41
3.3.1 Potensi Masalah	41

3.3.2 Pengumpulan Data	42
3.3.3 Rancangan Produk	42
3.3.4 Validasi Desain	42
3.3.5 Revisi Desain	43
3.3.6 Ujicoba Produk Kelompok Kecil.....	43
3.3.7 Ujicoba Pemakaian.....	43
3.4 Data, Sumber Data, dan Subjek Penelitian.....	44
3.4.1 Data Penelitian.....	44
3.4.2 Sumber Data penelitian.....	44
3.4.3 Subjek Penelitian	45
3.5 Variabel Penelitian.....	45
3.6 Definisi Operasional Variabel	46
3.6.1 Komik	46
3.6.2 Kemampuan Membaca Pemahaman.....	47
3.7 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	47
3.7.1 teknik pengumpulan data	47
3.7.1.1 Teknik Tes	47
3.7.1.2 Teknik Non Tes.....	48
3.7.2 Instrumen Pengumpulan Data	49
3.8 Uji Kelayakan, Uji Validitas, dan Uji Reliabilitas.....	55
3.8.1 Uji Kelayakan.....	55
3.8.1.1 Analisis Kelayakan Materi dan Media	55
3.8.1.2 Analisis Tanggapan Guru dan Siswa.....	56
3.8.2 Uji Validitas	57
3.8.3 Uji Reliabilitas.....	58
3.8.4 Indeks Kesukaran	59
3.8.5 Daya Beda	60
3.9 Teknik Analisis Data.....	61
3.9.1 Analisi Data Awal.....	61
3.9.2 Analisis Data Akhir	62
3.9.2.1 Uji Hipotesis T-test	62

3.9.2.2 Uji N-gain	62
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN	
4.1 Hasil Penelitian	64
4.1.1 Perancangan Produk	64
4.1.1.1 Pengumpulan Data	64
4.1.1.2 Pembuatan Rancangan Media.....	66
4.1.2 Hasil produk	72
4.1.2.1 Desain Produk.....	72
4.1.2.2 Validasi Desain Produk	78
4.1.3 Hasil Uji Coba Produk	78
4.1.3.1 Uji Coba Terbatas.....	78
4.1.3.2 Uji Coba Pemakaian.....	79
4.1.4 Analisi Data Awal.....	80
4.1.4.1 Uji Normalitas.....	80
4.1.5 Analisis Data Akhir	81
4.1.5.1 Uji Paired Sample T-test.....	81
4.1.5.2 Uji N-gain	82
4.2 Pembahasan	83
4.2.1 Hasil Pengembangan Komik Edukatif.....	83
4.2.1.1 Potensi Masalah	84
4.2.1.2 Pengumpulan Data	85
4.2.1.3 Desain Produk.....	85
4.2.1.4 Validasi Desain	86
4.2.1.5 Revisi Desain	86
4.2.1.6 Uji Coba Produk Terbatas	87
4.2.1.7 Ujicoba Pemakaian.....	87
4.2.2 Kelayakan Media Komik Edukatif	88
4.2.3 Keefektifan Media Komik Edukatif	89
4.2.4 Keunggulan Media Komik Edukatif.....	91
4.3 Implikasi Penelitian.....	91
4.3.1 ImplikasiTeoritis.....	91

4.3.2 Implikasi Praktis	92
4.3.3 Implikasi Pedagogis.....	92
BAB V PENUTUP	
5.1 Simpulan.....	94
5.2 Saran.....	94
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Kelayakan Materi	19
Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media	20
Tabel 3.1 Kisi – kisi Umum Instrumen Penelitian	49
Tabel 3.2 Kisi – kisi Instrumen Angket Kebutuhan Siswa	50
Tabel 3.3 Kisi – kisi Instrumen Angket Kebutuhan Guru	50
Tabel 3.4 Kisi – kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi	51
Tabel 3.5 Kisi – kisi Instrumen Penilaian Ahli Media.....	52
Tabel 3.6 Kisi – kisi Instrumen Angket Tanggapan Siswa.....	54
Tabel 3.7 Kisi – kisi Instrumen Angket Tanggapan Guru	55
Tabel 3.8 Klasifikasi Penilaian Ahli	56
Tabel 3.9 Kriteria Presentase Tanggapan Guru dan Siswa	56
Tabel 3.10 Distribusi Validitas Soal	58
Tabel 3.11 Klasifikasi Koefisien Reliabilitas Soal.....	59
Tabel 3.12 Klasifikasi Indeks Kesukaran.....	59
Tabel 3.13 Distribusi Tingkat Kesukaran Soal.....	60
Tabel 3.14 Kriteria Daya Beda Soal	60
Tabel 3.15 Distribusi Daya Beda Soal	61
Tabel 3.16 Kriteria Uji N-gain	63
Tabel 4.1 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa	79
Table 4.2 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Pretest.....	80
Tabel 4.3 Hasil Perhitungan Uji Normalitas Posttest	81
Tabel 4.4 Kriteria Uji N-Gain	83
Tabel 4.5 Hasil Uji N-Gain	90

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	38
Gambar 3.1 Skema Model Pengembangan pada Penelitian.....	40
Gambar 3.2 Desain Penelitian pengembangan Komik Edukatif	41
Gambar 4.1 Halaman Judul Komik	66
Gambar 4.2 Halaman Daftar Isi Komik	67
Gambar 4.3 Halaman Kompetensi Dasar	67
Gambar 4.4 Halaman Indikator	68
Gambar 4.5 Halaman Petunjuk Membaca Komik.....	68
Gambar 4.6 Halaman Pengenalan Tokoh.....	69
Gambar 4.7 Halaman Judul Bagian 1	69
Gambar 4.8 Halaman Judul Bagian 2	70
Gambar 4.9 Halaman Judul Bagian 3	70
Gambar 4.10 Halaman Uji Kompetensi	71
Gambar 4.11 Halaman Biodata Penulis	71
Gambar 4.12 Tampilan Judul Komik.....	72
Gambar 4.13 Tampilan Daftar Isi	73
Gambar 4.14 Tampilan Kompetensi Dasar	73
Gambar 4.15 Tampilan Indikator	74
Gambar 4.16 Tampilan Petunjuk Membaca Komik	74
Gambar 4.17 Tampilan Pengenalan Tokoh.....	75
Gambar 4.18 Tampilan Judul Bagian 1	75
Gambar 4.19 Tampilan Judul Bagian 2	76
Gambar 4.20 Tampilan Judul Bagian 3	76
Gambar 4.21 Tampilan Uji Kompetensi	77
Gambar 4.22 Tampilan Biodata Penulis	77
Gambar 4.23 Diagram Hasil Uji N-Gain	90

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Kisi – kisi Instrumen Penelitian.....	102
Lampiran 2 Kisi – Kisi Angket Kebutuhan Siswa.....	103
Lampiran 3 Angket Kebutuhan Siswa	104
Lampiran 4 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Siswa.....	106
Lampiran 5 Kisi – kisi Angket Kebutuhan Guru.....	110
Lampiran 6 Angket Kebutuhan Guru	111
Lampiran 7 Rekapitulasi Angket Kebutuhan Guru	114
Lampiran 8 Kisi – kisi Instrumen Penilaian Ahli Materi.....	117
Lampiran 9 Angket Penilaian Ahli Materi.....	119
Lampiran 10 Rekapitulasi Hasil Validasi Materi	122
Lampiran 11 Kisi – kisi Instrumen Penilaian Ahli Media	124
Lampiran 12 Angket Penilaian Ahli Media	126
Lampiran 13 Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	129
Lampiran 14 Pedoman Penskoran Penilaian Ahli	131
Lampiran 15 Kisi – kisi Angket Tanggapan Siswa	132
Lampiran 16 Angket Tanggapan Siswa	133
Lampiran 17 Rekapitulasi Angket Tanggapan Ssiwa.....	135
Lampiran 18 Kisi – kisi Angket Tanggapan Guru.....	137
Lampiran 19 Angket Tanggapan Guru	138
Lampiran 20 Rekapitulasi Angket Tanggapan Guru	140
Lampiran 21 Kisi – kisi Soal Uji Coba.....	142
Lampiran 22 Soal Uji Coba.....	150
Lampiran 23 Distribusi Soal Uji Coba.....	167
Lampiran 24 Rekapitulasi Perhitungan Uji Validitas Soal	169
Lampiran 25 Rekapitulasi Perhitungan Uji Reliabilitas Soal.....	170
Lampiran 26 Rekapitulasi Perhitungan Tingkat Kesukaran Soal.....	171
Lampiran 27 Rekapitulasi Perhitungan Daya Beda Soal	172
Lampiran 28 Perangkat Pembelajaran	173
Lampiran 29 Kisi – kisi Soal Pretest dan Posttest	220
Lampiran 30 Soal Pretest dan Posttest.....	225

Lampiran 31 Hasil Nilai Pretest dan Posttest Siswa.....	234
Lampiran 32 Analisis Data Awal	237
Lampiran 33 Analisis Hasil Uji T-test	238
Lampiran 34 Analisis Hasil Uji N-Gain	239
Lampiran 35 Bukti Surat Keterangan Penelitian.....	240
Lampiran 36 Dokumentasi	241

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.21 Tahun 2016 mengenai Standar Isi Pendidikan Dasar menyebutkan bahwa salah satu muatan pelajaran dalam kurikulum pendidikan dasar adalah Bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia memiliki peran penting untuk mengembangkan intelektual, sosial, dan emosional siswa. Bahasa Indonesia berperan dominan, yaitu sebagai saluran yang mengantarkan kandungan materi dari semua kompetensi kepada siswa. Selain itu, bahasa juga dapat membantu tercapainya keberhasilan dalam pemahaman semua bidang ilmu.

Bahasa adalah muatan pelajaran yang berperan utama bagi peningkatan dan keberhasilan belajar siswa. Oleh karena itu, perlu diupayakan peningkatan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan cara mengembangkan keterampilan-keterampilan siswa dalam berbahasa. Seperti yang dijelaskan oleh Tarigan (2015:1) bahwa keterampilan berbahasa ada empat yakni menyimak, berbicara, membaca, dan menulis. Keterampilan membaca ialah aspek terpenting dalam menunjang keberhasilan bagi siswa mempelajari bidang studi lainnya. Hal ini dikarenakan kegiatan pembelajaran tidak akan pernah lepas dari kegiatan membaca. Semakin berkualitas keterampilan membaca siswa maka akan semakin mudah ia dalam mempelajari bidang studi lainnya. Akan tetapi, masih banyak siswa yang belum menyadari pentingnya membaca dalam kegiatan pembelajaran maupun diluar pembelajaran untuk mendukung prestasi belajar mereka.

Rusyana (dalam Dalman, 2017:6) menjelaskan bahwa membaca adalah aktivitas untuk mengenal bentuk bahasa suatu bacaan guna mendapatkan pesan dari bacaan tersebut. Tarigan (dalam Dalman, 2017:7) juga menyatakan bahwa membaca ialah prosedur yang dilaksanakan guna mendapatkan informasi yang disampaikan oleh penulis. Berdasarkan definisi diatas, dapat disimpulkan bahwa

membaca ialah suatu tindakan yang dilaksanakan guna memperoleh makna serta pemahaman dari apa yang dibaca.

Membaca pemahaman merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Rubin (dalam Samsu Somadoyo, 2011: 7-8) menjelaskan bahwa membaca pemahaman merupakan sebuah proses yang terdiri atas 2 kemampuan pokok, yakni kemampuan menguasai arti kata dan pemikiran mengenai persepsi verbal. Hal tersebut berarti pembaca dituntut untuk menyampaikan pesan yang ingin dijelaskan penulis yang terdapat dalam bacaan tersebut. Selain itu, Tarigan berpendapat bahwasanya membaca pemahaman adalah suatu bentuk kegiatan baca yang memiliki tujuan yakni mengerti nilai sastra, drama tulis, resensi kritis, dan bentuk fiksi (Samsu Somadoyo, 2011:8). Seperti pengertian yang telah dipaparkan, disimpulkan bahwasanya membaca pemahaman adalah kecakapan seorang pembaca untuk mengolah suatu teks guna mengerti ide pokok dan makna yang disampaikan dalam teks tersebut.

Sebagian besar ilmu yang diperoleh siswa didapatkan dari kegiatan membaca pemahaman. Pemerolehan pengetahuan siswa tidak bersumber dari pembelajaran sekolah saja. Akan tetapi, siswa bisa mendapatkan ilmu dari kegiatan membaca yang dilakukan sehari-hari. Oleh karena itu, kemampuan membaca pemahaman sangat penting bagi siswa untuk mengembangkan pengetahuannya. Hal ini dikarenakan saat membaca terjadi perpindahan ilmu pengetahuan dengan presentase terbanyak (Iskandarwassid dan Dadang suhendar, 2013: 245).

Adapun tujuan membaca pemahaman adalah mengharapkan siswa memiliki kemampuan membaca yang baik dan benar sesuai kaidah membaca serta mampu memahami bacaan dengan baik. Akan tetapi, masih banyak siswa yang belum mencapai tujuan tersebut. Banyak ditemukan siswa yang lancar membaca tetapi tidak memahami isi bacaan tersebut.

Seperti yang dijelaskan di atas bahwasanya banyak siswa yang tidak sadar akan pentingnya membaca pemahaman dalam kegiatan pembelajaran maupun di luar pembelajaran. Hal ini didukung dengan adanya sebuah studi internasional oleh Organisation for Economic Co-Operation and Development (OECD) melalui

Program for International Student Assessment (PISA), menunjukkan peringkat Negara Indonesia di bidang Literasi. Dari survey PISA, Indonesia berada pada urutan ke-61 dari 72 negara partisipan survei. Sementara berdasarkan data dari World's Most Literate Nations yang dilakukan Central Connecticut State University 2016, Indonesia menempati urutan ke-60 dari 61 negara partisipan survei dalam hal kemampuan literasi.

Peneliti juga menemukan permasalahan serupa ketika melaksanakan pengamatan SD Islam Imama khususnya kelas VA. Menurut data observasi dan tanya jawab pada guru kelas, ditemukan masalah antara lain adalah rendahnya minat baca siswa yang menyebabkan mereka sulit memahami materi. Sementara Bahasa Indonesia adalah muatan pembelajaran yang bersifat pemahaman dan banyak mengandung bacaan. Hal ini disebabkan karena kurang optimalnya penggunaan media saat pelajaran. Penggunaan media pelajaran Bahasa Indonesia hanya sebatas teks dan ilustrasi dalam buku saja. Media pembelajaran yang digunakan kurang inovatif serta kurang menyesuaikan kehendak siswa. Hal ini menyebabkan siswa mudah bosan dan menganggap pembelajaran Bahasa Indonesia adalah pembelajaran yang membosankan.

Penggunaan media pembelajaran merupakan suatu solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Media tersebut mampu melatih siswa dalam memperoleh informasi dengan cara-cara yang baru. Media menurut Gerlach dan Ely (dalam Arsyad, 2011:3) adalah kejadian yang membuat siswa mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap. Sedangkan Yamin (2008:4) mengemukakan media pembelajaran adalah perangkat yang mempunyai peran khusus dalam pembelajaran. Jenis media yang dapat dijadikan alternatif dalam pembelajaran adalah komik. Komik yang dirancang sesuai materi dan kebutuhan siswa dapat dijadikan sebagai media pembelajaran (Budiarti & Haryanto, 2016:3). Media pembelajaran ini diharapkan dapat membantu guru menyampaikan materi serta memudahkan siswa dalam memahami materi. Guru hanya berperan sebagai fasilitator, motivator, evaluator dan informator.

Maulana menjelaskan bahwa komik adalah gambar yang ditata dengan urutan sehingga membentuk sebuah alur (Untari & Saputra, 2016:4). Sementara itu,

Mustikan menjelaskan bahwa komik yakni ilustrasi dan kalimat yang dipadukan (Untari & Saputra, 2016:5). Sedangkan McCloud berpendapat bahwa komik merupakan ilustrasi dan simbol yang ditata bersebalahan atau berdekatan membentuk suatu alur tertentu guna menyampaikan isi pesan cerita (Indiria, 2011:4).

Pembelajaran berbantuan media komik dapat membuat guru lebih mudah menyampaikan materi. Selain itu juga dapat meningkatkan minat baca siswa. Media komik dapat meningkatkan semangat dan minat baca siswa karena terdapat ilustrasi yang memudahkan siswa memahami isi bacaan. Peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran dengan maksud untuk membantu mengembangkan kecakapan siswa dalam membaca pemahaman. Media akan dibuat dengan gambar dan warna-warna yang menarik. Hal ini akan memudahkan untuk siswa mengingat materi. Pengembangan media ini dilengkapi dengan uji kompetensi yang sesuai dengan kompetensi dasar yang ingin dicapai.

Beberapa penelitian terdahulu pendukung penelitian ini antara lain penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD” oleh Efi Ika Febriandari. Penelitian tersebut memperoleh hasil presentase kelayakan materi sebesar 96,9%, kelayakan bahasa mendapatkan presentase sebesar 97,2%, kelayakan gambar memperoleh presentase sebesar 89,3%. Hasil penilaian kelayakan oleh para ahli mendapat kategori berkualitas (sangat baik). Selain itu, presentase respon guru mendapat 96,9% dan respon siswa mendapat 97,2%. Hasil yang telah diperoleh membuktikan bahwa komik layak digunakan penelitian. Penelitian ini berawal dari masalah yang teridentifikasi pada kelas IV SD N Simokerto yang meliputi kurangnya media dalam pembelajaran menulis dan menyebabkan rendahnya hasil belajar siswa. Dari masalah yang ditemukan, peneliti mengambil langkah untuk menyelesaikan permasalahan dengan mengembangkan media komik terhadap kemampuan menulis.

Berdasarkan ulasan tersebut, peneliti dapat mempelajari cara yang digunakan untuk menyelesaikan dan memecahkan masalah yakni dengan

menggunakan sebuah komik untuk mengembangkan kemampuan dalam memahami bacaan. Perbedaan dengan rancangan peneliti adalah pada kelas yang diteliti dan tentunya materi yang diajarkan. Jika dalam penelitian tersebut sudah bisa dikatakan berhasil dan efektif, maka peneliti ingin melakukan pengembangan media komik edukatif diharapkan akan berhasil juga untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa SD Islam Imama Mijen Kota Semarang.

Berdasarkan uraian permasalahan di atas, peneliti memutuskan untuk mengembangkan media komik edukatif sebagai alat untuk membantu peningkatan kemampuan membaca pemahaman. Buku komik berperan untuk menumbuhkan minat baca siswa. Pemilihan komik didasari oleh pendapat Septy (dalam Dhita Agoes, 2018:2) yang mengatakan bahwa penggunaan media komik sangat diminati oleh siswa; mampu menambah pemahaman dan ingatan siswa terhadap materi, serta mampu menumbuhkan minat baca siswa (Yunita: 2017; Sudjana: 2014). Materi dalam komik disajikan melalui perpaduan teks dan ilustrasi yang mendukung penjelasan materi tersebut. Bacaan pada materi pelajaran akan diubah menjadi kalimat percakapan yang disertai gambar. Hal ini bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami materi. Pernyataan ini sejalan dengan pendapat Widyastuti (dalam Erlanda, 2020:5) yang mengatakan bahwa komik ialah gambar dengan alur yang menarik, mudah dimengerti, dan memudahkan siswa memahami materi yang sulit. Penyajian materi dalam komik diharapkan mampu memudahkan siswa dalam memahami materi. Penggunaan komik diharapkan mampu memberikan warna baru dalam pembelajaran sehingga muncul motivasi dalam diri siswa untuk belajar dengan media berbasis komik. Pernyataan ini sesuai dengan pendapat Septy (dalam Dhita Agoes, 2018:2) yang mengatakan bahwa komik sangat diminati siswa karena mereka memandang komik sebagai hal yang menyenangkan.

1.2 Identifikasi Masalah

Setelah dilakukan pengamatan dan tanya jawab pada guru kelas VA SD Islam Imama Mijen, masalah yang teridentifikasi antara lain:

1. Rendahnya minat siswa pada pembelajaran yang terdapat banyak bacaan.
2. Media yang digunakan tidak bervariasi.
3. Media yang digunakan hanya buku siswa saja.
4. Belum adanya media untuk menunjang kemampuan membaca pemahaman.
5. Belum tersedia media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.
6. Kurangnya minat siswa dalam membaca materi.
7. Siswa kurang bersemangat dalam mengikuti pembelajaran.

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, peneliti membatasi masalah pada pengembangan media komik dalam pembelajaran membaca pemahaman. Hal ini dikarenakan guru hanya menggunakan media berupa teks dalam buku yang kemudian dijelaskan oleh guru dan hanya terpaku pada buku ajar. Melalui pengembangan media komik ini diharapkan siswa lebih termotivasi dan lebih mudah memahami materi pembelajaran.

1.4 Rumusan Masalah

Setelah masalah dibatasi, dapat diketahui rumusan masalah sebagai berikut:

- 1.4.1 Bagaimanakah bentuk desain pengembangan Media Komik Edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Islam Imama?
- 1.4.2 Bagaimanakah kelayakan Media Komik Edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Islam Imama?

1.4.3 Bagaimanakah keefektifan Media Komik Edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Islam Imama?

1.5 Tujuan Penelitian

1.5.1 Mengembangkan Media Komik Edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Islam Imama.

1.5.2 Menguji kelayakan Media Komik Edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Islam Imama.

1.5.3 Menguji keefektifan Media Komik Edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD Islam Imama.

1.6 Manfaat Penelitian

1.6.1 Manfaat Teoretis

Penelitian pengembangan Media Komik Edukatif diharapkan dapat memberikan sumbangsih dalam pembelajaran, terutama dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Secara khusus penelitian ini menambah jumlah penelitian pengembangan yang sudah ada.

1.6.2 Manfaat Praktis

1.6.2.1 Bagi Siswa

Beberapa keuntungan yang diperoleh oleh siswa diantaranya (1) Penggunaan Media Komik Edukatif diharapkan siswa lebih termotivasi dalam kegiatan membaca. (2) Meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. (3) Memberikan pengalaman belajar yang berbeda dan menarik.

1.6.2.2 Bagi Guru

Beberapa keuntungan yang akan diperoleh guru diantaranya (1) Penggunaan Media Komik Edukatif diharapkan menjadi alternatif guru menyampaikan materi. (2) Meningkatkan daya tarik dan kreativitas dalam proses belajar mengajar. (3) Dapat meningkatkan keterampilan guru. (4) Dapat menambah wawasan guru tentang media pembelajaran yang efektif.

1.6.2.3 Bagi Sekolah

Penelitian diharapkan mampu memberikan sumbangsih pada sekolahan untuk memperbaiki prosedur belajar mengajar guna meningkatkan hasil belajar siswa sehingga meningkatkan kualitas sekolah.

1.6.2.4 Bagi Peneliti

Beberapa manfaat yang akan diperoleh oleh peneliti antara lain (1) Penelitian ini menambah wawasan peneliti dalam mengembangkan Media Komik Berbasis Edukatif pada aspek membaca pemahaman. (2) Penelitian ini adalah sarana untuk mewujudkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh selama perkuliahan.

1.7 Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Peneliti akan mengembangkan Media Komik Edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman. Komik ini berisi cerita yang informatif sehingga komik ini disebut sebagai komik pendidikan atau edukatif. Media atau alat pembelajaran tersebut berfungsi memudahkan siswa memahami bacaan. Spesifikasi produk Komik Edukatif yang dikembangkan sebagai berikut:

1. Komik berbasis edukatif yang diciptakan oleh peneliti ialah suatu jenis komik cetak (non digital). Komik ini dibuat sebagai media dalam bentuk cetak dikarenakan menyesuaikan dengan keadaan sumber daya dan peralatan yang ada di lokasi penelitian.

2. Media komik ini dicetak pada kertas dengan kualitas yang bagus meliputi kertas ivory untuk sampul depan dan belakang, serta kertas art paper untuk bagian dalam
3. Media komik ini dikembangkan dengan Digital Technique menggunakan software SAI Paint Tool.
4. Bagian pertama komik memuat bagian cover, bagian daftar isi, bagian kompetensi dasar dan indikator, serta halaman petunjuk membaca komik.
5. Bagian kedua komik terdiri atas halaman pengenalan tokoh dan isi cerita. Isi cerita ada tiga bagian yaitu : Kalahnya Jepang, Rengasdengklok, dan Hari Merdeka.
6. Bagian ketiga berisi uji kompetensi siswa yang terdiri atas soal kognitif dan soal psikomotorik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

2.1 Kajian Teori

2.1.1 Pengembangan

Kamus Besar Bahasa Indonesia atau KBBI (2002:538) menyatakan bahwa pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Hal ini berarti pengembangan adalah prosedur yang dilakukan guna mengembangkan sesuatu yang sudah ada dengan tujuan meningkatkan kualitas yang sudah ada sebelumnya. Sugiyono (2016:5) menjelaskan pengembangan adalah proses penyempurnaan, perluasan, dan pendalaman pengetahuan, barang atau produk, dan teori yang sudah ada. Pengembangan produk meliputi pembuatan produk baru atau pembaruan produk menjadi lebih efektif dan efisien.

Berdasarkan uraian diatas, definisi pengembangan ialah proses terencana dan terarah yang dilakukan dengan sadar guna menciptakan produk baru maupun memperbaiki sesuatu menjadi sebuah produk yang lebih baik dan bermanfaat tanpa menghilangkan manfaat yang sudah ada.

2.1.2 Media Pembelajaran

2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran

Media pembelajaran ialah contoh alat komunikasi yang biasa dilibatkan dalam proses belajar. Media pembelajaran berfungsi untuk mengirim dan menyampaikan pengetahuan atau informasi kepada siswa. Arsyad (1997:3) menjelaskan secara harfiah, media ialah penghubung sumber pesan dengan penerima pesan. Sedangkan dalam Bahasa Arab, kata media diartikan *wasala* yang berarti perantara atau penyampai informasi dari pengirim kepada penerima pesan. Hal ini berarti media ialah suatu apapun yang berfungsi sebagai perantara

dalam mengirim pesan. Contoh media seperti foto, video, televisi, radio, dan sebagainya.

Penjelasan Hamidjojo dalam Latuheru (Arsyad, 1997) membatasi definisi media ialah segala alat yang berguna dalam penyampaian ide atau gagasan kepada penerima pesan. Gagne dan Briggs (dalam Arsyad, 1997) menjelaskan definisi media pembelajaran ialah alat penyampai ilmu pengetahuan berupa buku, video, film, dan lainnya. Media adalah alat untuk merangsang siswa sehingga terciptat proses pembelajaran.

Berdasarkan beberapa pengertian tersebut maka media pembelajaran ialah segala alat penunjang proses belajar mengajar guna mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini menggunakan media komik edukatif untuk membantu proses pembelajaran khususnya pembelajaran membaca pemahaman.

2.1.2.2 Ciri-Ciri Media Pembelajaran

Gerlach & Ely (dalam Arsyad, 1997) menyatakan bahwa terdapat tiga ciri media pembelajaran, antara lain: (1) *Fixative property* menjelaskan bahwa media mampu merekam, menjaga, serta merekonstruksi sebuah kejadian atau obyek. Contohnya yaitu rekaman suara, rekaman gambar, fotografi, alat penyimpan data, dan film. (2) *distribulative property* menjelaskan bahwa media dapat mendistribusikan suatu peristiwa untuk ditampilkan kepada siswa dengan sensasi pengalaman yang sama. (3) *manipulative property* ciri ini menjelaskan bahwa media dapat melakukan manipulasi waktu agar kejadian yang memakan waktu bisa disajikan menjadi lebih singkat.

Menurut pemaparan di atas, media yang dikembangkan oleh peneliti mempunyai ciri dapat merekam dan mendistribusikan suatu peristiwa serta manipulasi waktu agar lebih hemat waktu.

2.1.2.3 Fungsi Media Pembelajaran

Menurut Levi & Lent (dalam Arsyad. 1997) fungsi media pembelajaran, antara lain: (1) Fungsi atensi, media digunakan untuk mendapatkan perhatian siswa agar fokus dalam pembelajaran. (2) Fungsi afektif, fungsi ini terlihat dari kepuasan siswa. (3) Fungsi kognitif, yakni media digunakan untuk mempermudah siswa dalam pemahaman materi. (4) Fungsi kompensatoris, yakni media dapat memudahkan siswa memahami isi teks dan mengingatkannya kembali. Arsyad (1997:16) menjelaskan fungsi media ialah untuk memudahkan siswa mengembangkan pemahaman dan meningkatkan motivasi dalam belajar. Hal ini dikarenakan media menjadi alat penyajian data yang menarik serta dapat membantu siswa menangkap pesan yang guru sampaikan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa fungsi dari media yang dikembangkan yaitu untuk mengatasi berbagai masalah dalam pembelajaran dan juga meningkatkan motivasi belajar sehingga memperlancar pembelajaran dalam mencapai tujuan belajar.

2.1.2.4 Manfaat Media Pembelajaran

Sudjana dan Rivai (2017:2) menjelaskan beberapa manfaat dari media pembelajaran, antara lain: (1) meningkatkan motivasi siswa karena pembelajaran semakin menarik (2) Memudahkan siswa menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran (3) Siswa tidak merasa bosan karena metode yang digunakan guru lebih bervariasi (4) Semakin banyak aktivitas belajar yang dilakukan siswa.

Sedangkan Arsyad (1997:26-27) memaparkan kegunaan media belajar antara lain: (1) Membuat pesan serta informasi lebih jelas sehingga proses dan juga hasil belajar lebih meningkat (2) Motivasi anak akan lebih meningkat karena perhatian anak akan lebih terarah. (3) Keterbatasan ruang, waktu, serta indera dapat diatasi. (4) Memberikan kesamaan pengalaman untuk siswa mengenai kejadian di lingkungannya.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menarik simpulan bahwa media

pembelajaran yang dikembangkan bermanfaat untuk menciptakan proses belajar yang lebih menarik. Media yang dikembangkan akan menambah semangat dan motivasi pada peserta didik dibandingkan sebelum penggunaan media.

2.1.2.5 Jenis – Jenis Media Pembelajaran

Arsyad (1997:29-32) menjelaskan ada beberapa klasifikasi media, yaitu (1) Media cetak, yakni media yang dihasilkan dari alat cetak meliputi teks, grafis, dan fotografi. (2) Media visual-audio, yakni media yang digunakan untuk menyampaikan pesan atau informasi berupa visual audio. (3) Media berbasis komputer, media ini digunakan untuk memberikan informasi yang berasal dari sumber mikropesesor. (4) Media gabungan teknik cetak dan komputer, yakni gabungan media oleh alat komputer yang difungsikan sebagai alat penyampai informasi.

Sementara itu, Sudjana dan Rivai (2005:3) mengklasifikasi media pembelajaran dalam 4 macam yakni (1) Media Grafis atau Dua Dimensi meliputi foto, gambar, grafik, tabel, komik, dan lainnya. (2) Media Tiga Dimensi, meliputi model kerja, mockup, benda padat, benda penampang, dan lain sebagainya. (3) Media lingkungan yang dijadikan alat pembelajaran. (4) Media Proyeksi, meliputi presentasi, penggunaan OHP, film, dan lain sebagainya.

Berdasarkan beberapa klasifikasi yang dijelaskan, media yang dikembangkan merupakan media hasil teknik cetak. Hal ini dikarenakan media tersebut berupa komik buku dan termasuk media jenis dua dimensi.

2.1.3 Komik

2.1.3.1 Pengertian Komik

Komik merupakan cerita yang diperankan oleh kartun yang dihubungkan dengan gambar-gambar (Sudjana dan Riva'i. 2002:64). Meskipun komik memuat

ringkasan cerita, tetapi komik dipenuhi oleh tokoh dan aksi-aksi dengan pewarnaan yang bebas sehingga menarik perhatian. Gumelar (2012:2) mengatakan bahwa komik ialah ilustrasi yang disusun dengan urut sehingga mudah dibaca serta pesan cerita dapat sampai pada pembaca. Sedangkan Nurul Hidayah (2017:4) mengatakan bahwa komik merupakan cerita dan karakter diperankan oleh kartun dan dihubungkan dengan gambar, serta dirancang untuk menghibur para pembaca.

Daryanto (2010: 27) mengatakan bahwa komik merupakan sebuah cerita yang dilengkapi dengan gambar yang lucu dan menarik. Komik memuat cerita yang sederhana sehingga mudah dipahami oleh pembaca. Hal ini membuat komik disukai oleh orang dari berbagai tingkatan usia. Hal ini sesuai dengan pendapat Ayok Ariyanto (2017:1) yang mengatakan bahwa komik ialah salah satu alat komunikasi yang banyak diminati oleh semua masyarakat dari anak-anak hingga dewasa.

Berdasarkan definisi tersebut, ditarik kesimpulan bahwa komik ialah kumpulan gambar yang ditata dan mempunyai plot cerita. Dalam komik terdapat teks pendukung yang memperjelas alur cerita sehingga komik mudah dipahami isi ceritanya.

2.1.3.2 Jenis-jenis Komik

Daryanto membedakan dua jenis komik, yakni: (1) Komik Pendidikan atau Edukatif, yakni komik yang mengandung isi cerita yang informatif. Komik ini biasanya diterbitkan oleh lembaga non-profit seperti dinas kesehatan atau pendidikan. (2) Komik Komersial, yakni komik yang banyak disebar di pasaran. Komik ini cenderung berisi sarkasem yang dikemas dalam bahasa pasaran.

Indiria Maharsi dalam bukunya (2002:15) menjelaskan bahwa terdapat beberapa jenis komik sejalan dengan perkembangan, yakni (1) komik strip yakni komik yang berisi beberapa panel atau bagain. Komik ini diterbitkan dalam

majalah atau surat kabar. (2) komik buku ialah sebuah komik dengan bentuk penyajian berwujud buku. (3) Novel grafis adalah sebuah komik yang memiliki panjang cerita hampir seperti novel. Komik ini lebih ditujukan untuk pembaca dewasa karena memiliki tema yang lebih serius. (4) Komik kompilasi adalah gabungan dari beberapa judul dan komikus yang berbeda. (5) Komik online adalah sebuah komik yang penyajiannya dalam bentuk online.

Berdasarkan penjelasan para ahli tersebut, peneliti akan mengembangkan sebuah komik pendidikan yang mengandung unsur informatif. Komik ini berisi cerita yang berkaitan dengan materi kelas V dalam Tema 7 “Peristiwa Dalam Kehidupan”. Komik pengembangan ini juga disebut dengan comicbook karena penyajiannya dalam bentuk buku. Komik pengembangan ini ditujukan sebagai media pembelajaran yang mampu membantu siswa mengatasi kesulitan dalam pembelajaran sehingga berguna dalam dunia pendidikan.

2.1.3.3 Elemen-elemen Komik

Komik merupakan sebuah media yang di dalamnya terdapat beberapa elemen. Komik tidak bisa disebut komik jika hanya terdapat gambar saja atau teks saja. Komik mempunyai beberapa elemen yang membentuk desain komik. Seperti yang dijelaskan oleh Indira Maharsi dalam bukunya (2002:75-104) ada beberapa elemen desain dalam komik yakni: (1) Panel (2) Parit (3) Bunyi Huruf (4) Ilustrasi (5) Balon Kata (6) Garis gerak (7) Kop Komik (8) Suduti pandang dan ukuran gambar (9) Cerita (10) Splash (11) Symbolia.

Komik pendidikan mempunyai syarat selain elemen diatas agar dapat disebut sebagai komik pendidikan yang informatif. Komik pendidikan mempunyai fungsi sebagai sumber belajar jadi harus mempunyai elemen-elemen yang mendukung agar dikatakan layak sebagai sumber belajar. Seperti halnya yang dijelaskan oleh Sudjana dan Rivai (2002: 69) bahwasanya komik pendidikan harus berisi materi-materi pengetahuan agar dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Materi yang terdapat dalam komik dimaksudkan agar meningkatkan minat

baca siswa. Hal ini disebabkan karena komik pendidikan berisikan gambar yang menarik perhatian siswa untuk membaca. Komik pendidikan yang dijadikan sebagai sumber belajar sebaiknya berisi alur cerita yang ringkas dengan penokohan yang realistis, serta dilengkapi dengan ilustrasi berwarna. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan minat baca, menambah perbendaharaan kata, serta meningkatkan kemampuan membaca siswa sehingga komik ini menjadi sumber belajar yang efektif.

2.1.3.4 Kelemahan dan Kelebihan Komik

Peneliti akan mengembangkan komik pendidikan atau edukasi. Komik yang digunakan sebagai sumber belajar mempunyai beberapa kelebihan. Daryanto (2010: 139-140) menjelaskan bahwa ada beberapa kelebihan komik yaitu komik menambah kemampuan baca sehingga siswa lebih banyak menguasai kosakata. Selain itu, komik membuat pembaca masuk dalam cerita secara emosional disajikan dengan ilustrasi dan skenario yang menarik. Kelebihan inilah yang mendasari komik pendidikan diciptakan. Hal ini bertujuan agar siswa termotivasi untuk membaca dan tidak bosan pada materi pelajaran. Jika dibandingkan dengan buku materi yang tidak mengandung ilustrasi menarik, justru komik ditujukan untuk menumbuhkan minat siswa pada pembelajaran.

Selain itu, kelemahan dari media berbasis cetak seperti komik ini diantaranya: (1) menurunkan minat baca apabila cetakan terlalu tebal, (2) pembuatan komik memakan waktu yang lama, (3) bahan cetak akan mudah rusak dan sobek apabila jilid dan kertasnya jelek.

2.1.3.5 Teknik Pembuatan Komik

Teknik pembuatan komik (Gumelar, 2011) diantaranya yaitu (1) Traditional Technique yakni teknik pembuatan komik dengan cara tradisional.

Cara tradisional berarti bahwa dalam pembuatannya berbantuan alat sederhana seperti pensil, pena, spifol, cat, pensil warna, kertas gambar, dan bahan lain relevan digunakan. (2) Hybrid Technique, yakni teknik pembuatan komik dengan cara tradisional digabung dengan cara digital. Peralatan yang digunakan ialah alat tradisional dan digabung dengan peralatan digital untuk proses mewarnai komik. (3) Digital Technique, yakni teknik pembuatan komik dengan bantuan alat digital seperti komputer dan software/aplikasi. Teknik ini membutuhkan kemampuan yang lebih daripada teknik-teknik sebelumnya. Hal ini dikarenakan semua proses dilakukan dengan alat yang lebih rumit.

Berdasarkan penjelasan di atas, peneliti akan mengembangkan komik dengan *digital technique*. Hal ini berarti peneliti akan mengerjakan semua proses pembuatan komik dengan bantuan komputer dan software SAI Paint Tool.

2.1.3.6 Komik sebagai Media Belajar

Komik sebagai media pembelajaran adalah komik yang digunakan sebagai media pembelajaran. Komik dikenal diberbagai kalangan usia, termasuk anak-anak. Hal ini mendorong para pendidik untuk memanfaatkan popularitas komik untuk dijadikan sebagai sumber belajar. Seperti yang dikatakan oleh Sudjana dan Rivai (2002: 68), komik mempunyai peranan penting dalam pembelajaran yaitu menciptakan dan menumbuhkan minat baca siswa. Komik jika dikombinasi dengan metode pembelajaran yang tepat dapat menjadikan kegiatan belajar menjadi efektif. Komik yang berisi materi-materi pelajaran dapat meningkatkan minat baca siswa yang awalnya rendah. Hal ini dikarenakan banyak siswa yang tidak tertarik membaca. Manfaat siswa membaca media komik dalam pembelajaran dikemukakan oleh Von Vulte (2014, pp. 28-32) yang berarti:

(a)kalimat yang terdapat dalam komik mengandung kata-kata yang lebih kompleks daripada media cetak lainnya, (b) komik dianggap dapat meningkatkan daya ingat karena berurutan, menggunakan daya ingat, dan imajinasi sendiri (c) memperkenalkan cerita yang tidak biasa dimana cerita dalam komik memiliki jalan cerita yang tidak biasa dari masa sekarang ke masa lalu, masa depan ke masa sekarang, semua terdapat dalam satu cerita

(d) dianggap dapat menjadi cara lain mempelajari sastra yang beragam dan lebih rumit tetapi mudah dimengerti, (e) untuk pembelajaran karakter, (f) komik dapat memudahkan titik poin isi bacaan pada pembaca, (g) menumbuhkan semangat untuk menulis anak-anak karena berimajinasi, (h) dapat menambah pengetahuan kata kata baru bagi pembaca, (i) komik dapat digunakan sebagai perluasan imajinasi, (j) dapat meningkatkan prestasi, yang intinya adalah komik dapat meningkatkan keinginan untuk menulis dan membaca pada anak-anak.

Berdasarkan penjelasan tersebut, komik dalam pembelajaran memiliki manfaat yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa. Pemilihan komik sebagai media pembelajaran dititikberatkan pada fungsi dan peranannya terhadap pelaksanaan pembelajaran di kelas. Syarat-syarat media komik dalam pembelajran merujuk pada kriteria pemilihan media oleh beberapa ahli sebagai berikut:

- a. Kriteria pemilihan media menurut Arsyad (2013:74) sebagai berikut: sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai; tepat untuk mendukung isi pelajaran yang bersifat fakta, konsep, prinsip, dan generalisasi; praktis, luwes, dan bertahan; guru terampil menggunakannya; aspek visual.
- b. Menurut Musfiqon (2012:118) kriteria pemilihan media didasarkan pada aspek kesesuaian, mutu media serta keterampilan guru dalam menggunakannya. Diantaranya: (1) kesesuaian dengan tujuan; (2) ketepatangunaan; (3) keadaan siswa; (4) ketersediaan; (5) biaya kecil; (6) keterampilan guru; (7) mutu teknis.
- c. Menurut Sudjana dan Rivai (2011:4) dalam memilih media untuk kepentingan pembelajaran sebaiknya memperhatikan kriteria-kriteria (1) ketepatan dengan tujuan pembelajaran; (2) dukungan terhadap isi bahan pelajaran; (3) kemudahan memperoleh media; (4) keterampilan guru dalam menggunakannya; (5) tersedia waktu untuk menggunakannya; (6) sesuai dengan taraf berfikir siswa.
- d. Menurut Daryanto (2013:5) kriteria pemilihan media dengan memperhatikan hal berikut: (1) Menimbulkan gairah belajar; berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar; dan (2) Memperjelas pesan agar tidak verbalistis.

2.1.3.7 Kriteria Pemilihan Komik

Komik yang akan dijadikan sebagai sumber belajar harus melalui tahap validasi oleh ahli agar bisa dikatakan layak. Penilaian ini dilakukan dengan mengisi lembar atau angket penilaian. Instrumen yang terdapat dalam penilaian ini didasarkan pada prinsip oleh beberapa ahli yakni tercantum dalam beberapa buku ciptaan Arsyad, Sudjana, Musfiqon, dan Daryanto. Kriteria pemilihan media yang telah dipaparkan dapat ditarik kesimpulan beberapa aspek penilaian media komik edukatif yaitu (1) aspek kesesuaian; (2) aspek kelengkapan; (3) aspek kelayakan; (4) aspek kompetensi; (5) aspek visual; (6) aspek keunggulan; (7) aspek pemakaian atau penggunaan dan (8) aspek ketepatan.

Instrumen penilaian akan diisi oleh ahli media, dan ahli materi Bahasa Indonesia. Instrumen ditujukan untuk ahli media berisi penilaian yang difokuskan untuk menilai desain sampul, pewarnaan, gambar, dan lain sebagainya yang berkaitan dengan media. Instrumen yang ditujukan untuk ahli materi berisi kisi-kisi yang fokus pada penilaian untuk isi materi Tema 7 di dalam komik. Selaian instrumen validasi ahli juga ada instrumen respon siswa dan guru terhadap komik edukatif sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan aspek-aspek yang sudah dipaparkan sebelumnya kemudian dikembangkan menjadi indikator yang akan menjadi pedoman penilaian oleh validator ahli. Aspek tersebut dinilai dengan cara memberikan skor pada tiap indikator dari masing-masing aspek. Indikator masing-masing aspek dijabarkan sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kriteria Penilaian Materi

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Komik Edukatif
Aspek Kesesuaian		
sesuai dengan tujuan pembelajaran. (Sudjana & Riva'i; 2017:4) musfiqon	Materi Sesuai dengan SK dan KD	Materi yang disampaikan sesuai dengan SK dan KD
	Materi sesuai dengan tujuan pembelajaran	Materi yang disampaikan sesuai dengan tujuan pembelajaran

Sesuai taraf berpikir siswa (Sudjana & Riva'i, 2017:5)	Materi sesuai dengan taraf berpikir siswa SD kelas V	Materi disajikan dari konsep yang mudah ke sukar
Gambar dapat memperlancar pencapaian tujuan (Arsyad, 2017:21)	Kesesuaian gambar dengan materi Gambar dapat memperjelas materi	Gambar yang digunakan sesuai dengan materi Gambar yang digunakan memperjelas materi
Aspek Kelengkapan		
tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad; 2013: 74)	Keluasan materi Cakupan jenis soal latihan	Keluasan materi sesuai dengan SK dan KD Soal materi sesuai dengan indicator
Aspek Kelayakan		
tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad; 2013: 74)	Materi mudah dipahami Mempermudah dalam praktik pembelajaran	Materi yang disampaikan mudah dipahami siswa Materi disampaikan sesuai dengan materi menulis permulaan
Dukungan terhadap isi pembelajaran (Sudjana & Riva'i, 2017:5)	Penggunaan bahasa mudah dipahami dan komunikatif Materi disajikan secara runtut dan sistematis	Nahasa yang digunakan komunikatif dan jelas Materi disajikan secara runtut dan sistematis
Aspek Kompetensi		
tepat untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya fakta, konsep, prinsip atau generalisasi (Arsyad; 2013: 74)	Sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa Mendorong interaksi siswa dengan sumber belajar	Materi yang disampaikan sesuai dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa Materi mendorong interaksi siswa dengan sumber belajar

Tabel 2.2 Kriteria Penilaian Kelayakan Media

Aspek	Indikator	Deskriptor Penilaian Media Komik Edukatif
Aspek Visual (Arsyad: 2017)	Pemilihan jenis font Penggunaan ukuran font	Pemilihan jenis font tepat sehingga mudah dibaca penggunaan ukuran font tepat sehingga mudah dibaca

	Tampilan gambar sesuai materi Penggunaan warna sesuai	Tampilan gambar jelas dan sesuai dengan materi Penggunaan warna sesuai
Aspek Keunggulan Menimbulkan gairah belajar dan berinteraksi secara langsung antara siswa dan sumber belajar (Daryanto, 2013:5)	Motivasi siswa	Media dapat meningkatkan motivasi siswa
	Perhatian siswa	Media dapat meningkatkan perhatian siswa
	Interaksi media dengan siswa	Adanya Interaksi media dengan siswa
Memperjelas pesan agar tidak verbalistis (Daryanto, 2013:5)	Memahami dan mengingat	Media dapat mempermudah memahami dan mengingat
	Penggunaan bahasa komunikatif	Penggunaan bahasa komunikatif dan mudah dimengerti siswa
Aspek Pemakaian Praktis, luwes, dan tahan lama (Arsyad, 2017 : 75)	Media praktis dapat digunakan kembali, dan tahan lama	Media praktis dapat digunakan kembali, dan tahan lama
	Media mudah digunakan	Media mudah digunakan dalam pembelajaran oleh guru dan siswa
	Media sederhana	Media sederhana dan mudah dibuat
	Petunjuk penggunaan	Petunjuk oeggunaan media jelas dan lengkap
Aspek Ketepatan	Waktu (Sudjana&Riva'i: 2017)	Ketepatan media dalam kaitannya denga waktu
	Biaya (Musfiqon: 2012)	Ketepatan media dalam kaitannya denga biaya
	Tenaga (Musfiqon: 2012) (Sudjana&Riva'i: 2017) (Arsyad: 2017)	Ketepatan media dalam kaitannya denga keterampilan guru

2.1.4 Membaca Pemahaman

2.1.4.1 Membaca

Rusyana (dalam Dalman. 2017:6) menjelaskan bahwa membaca adalah aktivitas untuk mengenal bentuk bahasa pada suatu bacaan guna mendapatkan

makna dan pesan dari bacaan tersebut. Tarigan (2008:7) juga menyatakan bahwa membaca ialah prosedur yang dilaksanakan guna mendapatkan informasi yang disampaikan oleh penulis. Selanjutnya Anderson (dalam Tarigan. 1985:7) menyatakan bahwa membaca adalah proses pencocokan huruf atau pelafalan lambang-lambang bahasa.

Berdasarkan definisi diatas, peneliti menyimpulkan bahwa membaca adalah suatu kegiatan yang dilakukan guna memperoleh makna dan pemahaman dari apa yang dibaca.

2.1.4.2 Membaca Pemahaman

Kemampuan berarti kondisi seseorang yang mengisyaratkan bahwa ia sanggup melakukan sesuatu pekerjaan. Kemampuan membaca pemahaman merupakan kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Rubin (dalam Samsu Somadoyo, 2011: 7-8) menjelaskan bahwa membaca pemahaman merupakan sebuah proses yang meliputi 2 kecakapan penting, yakni kemampuan menguasai arti kata dan pemikiran mengenai konsep verbal. Hal ini berarti pembaca dituntut untuk menyampaikan pesan atau informasi penulis pada bacaan tersebut. Selain itu, Tarigan (dalam Samsu Somadoyo. 2011:8) juga menjelaskan bahwasanya membaca pemahaman adalah suatu bentuk kegiatan baca yang memiliki tujuan yakni mengerti nilai sastra, drama tulis, resensi kritis, dan bentuk fiksi.

Sementara Suyatno (dalam Muhafidin. 2016: 2) menyatakan bahwa kemampuan membaca pemahaman ialah kemampuan memahami fakta, konsep, gagasan, pendapat, dan pesan secara detail, akurat, lengkap dan kritis. Selain itu, Smith dalam Samsu Somadoyo (2011:9) menyatakan suatu aktivitas untuk mendapatkan pengetahuan baru dengan menghubungkan informasi lama dengan informasi baru. Sedangkan Ramadi & Kurniawan (dalam Vina Anggia. 2018: 2) yang menyatakan bahwa membaca pemahaman menduduki peringkat yang tinggi karena bukan sekedar memahami isi bacaan, membandingkan, tetapi juga meyakini pendapat yang tersurat dalam bacaan. Pendapat tersebut sejalan dengan

pernyataan oleh Dickinson (dalam Budiarti & Haryanto, 2016:4) yang menyatakan *“Reading comprehensions is critical for long term academic succes and is dependent on language abilities that emerged earky in life”* yang berarti bahwa kemampuan membaca pemahaman berperan penting dalam keberhasilan akademis jangka panjang dan bergantung pada kemampuan berbahasa pada awal kehidupan.

Berdasarkan penjelasan tersebut, peneliti menyimpulkan membaca pemahaman adalah kecakapan seorang pembaca untuk mengolah suatu teks guna mengerti, memahami, menganalisis, serta meyakini makna yang disampaikan dalam teks sehingga pembaca mendapatkan pengetahuan baru.

2.1.4.3 Tujuan Membaca Pemahaman

Seseorang yang mempunyai tujuan dalam membaca cenderung lebih mudah paham apa isi bacaan. Tarigan (dalam Samsu Somadoyo, 2018:12) menjelaskan bahwa tujuan dalam membaca pemahaman yakni untuk menjawab atas pertanyaan yang disediakan pada teks bacaan. Pertanyaan tersebut meliputi (1) mengapa hal itu dijadikan sebagai topik/judul, (2) apa saja yang dijabarkan dan dijelaskan bacaan, (3) hal apa yang dilakukan oleh tokoh.

Greane dan Patty dalam Tarigan (1985: 37) menyatakan bahwa tujuan membaca pemahaman meliputi: (a) menemukan ide pokok kalimat, paragraf, wacana, (b) memilih butir-butir penting, (c) menentukan organisasi bacaan, (d) menarik kesimpulan, (e) menduga makna dan meramalkan dampak-dampak, (f) merangkum apa yang telah terjadi, (g) membedakan fakta dan pendapat, dan (h) memperoleh informasi dari aneka sarana khusus seperti ensiklopedia, atlas, peta dan sebagainya.

Sedangkan menurut Farida Rahim (2007: 11) tujuan membaca mencakup: (a) kesenangan, (b) menyempurnakan membaca nyaring, (c) menggunakan strategi tertentu, (d) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik, (e) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya, (f)

memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis, (g) mengkonfirmasi atau menolak prediksi, dan (h) menjawab pertanyaan-pertanyaan spesifik.

2.1.4.4 Faktor yang Mempengaruhi Kemampuan Membaca Pemahaman

Lamb dan Arnol (dalam Farida, 2007:16) menjelaskan faktor yang mempengaruhi membaca pemahaman antara lain:

a. Lingkungan

Lingkungan merupakan faktor yang berasal dari lingkungan siswa yaitu mencakup pengalaman siswa, latar belakang, serta sosial ekonomi.

b. Faktor Intelektual

Faktor intelektual adalah faktor yang mengacu pada metode yang digunakan guru dalam mengajar. Apabila metode yang digunakan guru tepat dan bervariasi, maka siswa tidak akan merasa jenuh dan semakin meningkat kemampuan membacanya.

c. Faktor Psikologis

Faktor psikologis ialah faktor yang dilihat dari keadaan psikologi siswa itu sendiri. Faktor ini berupa minat, motivasi, emosi, serta penyesuaian diri siswa. Siswa yang memiliki motivasi membaca tinggi, maka siswa tersebut akan memiliki minat baca yang tinggi pula.

d. Faktor Fisiologi

Faktor fisiologis ialah faktor yang berasal dari kondisi tubuh siswa. Faktor ini terdiri atas kesehatan fisik dan neurologis. Siswa yang mempunyai gangguan pada alat indera kemungkinan besar akan lambat dalam kemajuan belajar membaca.

2.1.5 Pembelajaran Membaca Pemahaman dengan Media Komik

Pengembangan komik sebagai media pembelajaran bertujuan untuk melakukan inovasi pada media pembelajaran. Wright & Sherman (dalam Erlanda, 2020:1) berpendapat bahwa komik memiliki daya tarik tersendiri pada anak-anak

usia sekolah, hal ini terlihat pada siswa yang merasa nyaman terhadap gambar dan teks dalam komik. Daya tarik media komik dapat menumbuhkan minat baca dan kemampuan membaca siswa. Pernyataan ini didukung oleh pendapat Bowkett & Hitcman (2012, pp.1-2) yang berarti bahwa:

(a) dalam sebuah gambar terdapat banyak arti dan informasi, (b) merangsang pembaca untuk lebih menggali sisi intelektualnya dengan cara yang mudah karena bacaan komik adalah bacaan yang menarik, (c) anak-anak dapat mengumpulkan berbagai informasi yang terdapat di dalam gambar, (d) komik menggabungkan daya tarik cerita dan unsur-unsur narasi yang dapat diterima dengan mudah oleh sebagian besar anak, bahkan oleh anak-anak yang memiliki kesulitan membaca dan menulis; (e) cerita dalam komik dapat menjembatani pemahaman tentang menulis atau menginspirasi sebuah cerita dari segi tema, elemen, jenis dan motif dari membaca sebuah komik; (f) struktur halaman komik atau panel dapat dimanfaatkan sebagai analog visual untuk narasi dalam membantu anak-anak supaya dapat menghasilkan, mengatur, mengembangkan dan memperbaiki ide anak-anak supaya lebih terarah.

Dengan demikian, media komik dapat mengembangkan berbagai keterampilan membaca dan memahami. Komik pembelajaran akan dibuat dengan ilustrasi dan teks yang dikemas menarik. Hal ini bertujuan agar siswa termotivasi untuk membaca dan memudahkan mereka dalam pemahaman teks bacaan. Proses pembelajaran berbantuan media komik mengajak siswa untuk membaca komik dan mengamati komik yang dibagikan sembari menyimak penjelasan guru. Hal ini bertujuan agar siswa mendapat konsep dalam komik tersebut. Langkah selanjutnya yaitu memberikan pertanyaan kepada siswa terkait isi bacaan. Setelah itu, siswa menceritakan ulang apa yang sudah dibaca. Hal ini bertujuan untuk melihat kemampuan pemahaman siswa terhadap cerita dalam komik. Disimpulkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran yakni memahami isi cerita dalam komik, kemudian dapat memaparkan informasi penting dalam bacaan komik tersebut.

Berikut kompetensi standar isi kurikulum 2013 muatan pelajaran Bahasa Indonesia yang digunakan sebagai acuan pengembangan media pada Tema 7 Subtema 2 Pembelajaran 1 dengan Kompetensi dasar sebagai berikut:

3.5 Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan

bagaimana;

4.5 Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.

2.1.6 Penilaian Membaca Pemahaman

Kegiatan membaca merupakan aktivitas mental memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui sarana tulisan. Anderson (1981:106-107) mengatakan bahwa pengukuran pemahaman membaca dapat dilakukan dalam tiga tingkatan, meliputi (1) tingkat pemahaman literal, yakni memberi pertanyaan terkait hal yang tersurat dalam bacaan; (2) tingkat interpretasi, yakni memberi pertanyaan mengenai apa yang pengarang maksud dalam bacaan; (3) tingkat pemahaman di luar wacana, yakni menyajikan pertanyaan terkait hal-hal yang atau di luar wacana. Sedangkan tes pemahaman membaca menurut Farr (1969:53) yakni meliputi (1) kemampuan memahami makna kata dalam bacaan; (2) kemampuan memahami ide-ide pokok serta isi bacaan; (3) kemampuan mengungkapkan tujuan pengarang, maksud, dan kesimpulan mengenai bacaan tersebut.

Smith (1978:231-234) mengatakan pengukuran pemahaman membaca dilakukan dengan melihat kemampuan siswa dalam memparafrase arti yang diberikan dalam bacaan, kemampuan menemukan ide pokok dalam bacaan, dan kemampuan siswa memahami proses berpikir tentang bacaan tersebut. Penilaian membaca pemahaman tersebut bisa melalui berbagai teknik tes baik yang bersifat subjektif maupun objektif. Tes bentuk subjektif dapat dibuat dalam bentuk pertanyaan yang dijawab melalui jawaban panjang dan lengkap atau sekadar jawaban pendek. Berbeda dengan tes subjektif, tes objektif dapat disusun dalam bentuk tes melengkapi, menjodohkan, pilihan ganda, atau bentuk-bentuk gabungan.

Pada penelitian ini, kemampuan membaca pemahaman dilakukan dengan penilaian objektif berbentuk pilihan ganda, serta penilaian subjektif berbentuk

jawaban panjang. Soal bentuk pilihan ganda dan jawaban panjang disusun berdasarkan Kompetensi Dasar pada tema 7 Subtema 1 Pembelajaran 2.

2.2 Kajian Empiris

Beberapa penelitian yang mendukung penelitian ini antara lain penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berupa Komik Fisika Berbantuan Sosial Media Instagram Sebagai Alternatif Pembelajaran” dalam Al BiRuNi Jurnal ilmiah Pendidikan Fisika 05 (1) pada tahun 2016. Hasil penelitian tersebut mendapatkan nilai validasi ahli materi dengan presentase skor 86,67%, nilai validasi ahli desain dengan presentase 82,67%, nilai validasi ahli media dengan presentase skor 87,14%, dan validasi ahli bahasa mendapat presentase skor 84%. Sementara berdasarkan penilaian pengguna diperoleh hasil presentase sebesar 90,83%. Berdasarkan tahapan yang telah dilakukan serta penilaian oleh ahli, media tersebut dinyatakan valid dan layak digunakan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Efi Ika Febriandari dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas IV SD” dalam Jurnal Review Pendidikan Dasar Volumen 2 Nomor 3 tahun 2016. Hasil penelitian tersebut diperoleh hasil presentase kelayakan materi sebesar 96,9%, kelayakan bahasa mendapatkan presentase sebesar 97,2%, kelayakan gambar memperoleh presentase sebesar 89,3%. Hasil penilaian kelayakan oleh para ahli mendapat kategori berkualitas (sangat baik). Selain itu, presentase respon guru mendapat 96,9% dan respon siswa mendapat 97,2%. Hasil yang telah diperoleh membuktikan bahwa komik layak digunakan.

Selanjutnya penelitian oleh Ayok Ariyanto dengan judul “Pembelajaran IPS dengan Media Komik Strip di Kelas 4” tahun 2017 dalam Jurnal MUADDIB Volum 7 Nomor 2. Penelitian tersebut memperoleh hasil thitung > ttabel dengan angka $4,95 > 1,66$ maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan kemampuan kelas eksperimen dan kelas kontrol. Kemampuan kelas eksperimen lebih baik

dibanding kelas kontrol. Keterangan ini terlihat pada perolehan nilai kelas eksperimen sebesar 78,73, sedangkan kelas kontrol memperoleh 70,93.

Penelitian selanjutnya oleh Irwanda dengan judul “Kefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD” oleh Untari & Adi Saputra (2016) mengatakan bahwa media komik efektif terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Bergaskidul 03 Kabupaten Semarang. Hasil ini dilihat dari pengujian parametris dengan uji-t dengan hasil pada pengukuran pertama yaitu $t_{hitung} (3,878) > t_{tabel} (2,048)$ menunjukkan adanya perbedaan. Pada pengukuran kedua dihasilkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ dengan angka $(6,738) > (2,048)$ menunjukkan perbedaan yang signifikan. Berdasarkan hasil tersebut maka komik hasil pengembangan layak digunakan sebagai media pembelajaran. Kesamaan dengan penelitian ini adalah kemampuan membaca pemahaman dan komik media.

Penelitian selanjutnya yaitu dilakukan oleh Wahyu Nuning Budiarti (2016) berjudul “Pengembangan Media Komik Untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV”. Penelitian ini membuktikan pengaruh positif media komik pada kemampuan membaca pemahaman siswa. Keterangan ini dibuktikan dengan hasil rerata pretest kelas kontrol adalah 54,25 dan meningkat menjadi 64,65 pada posttest. Sedangkan kelas eksperimen mempunyai peningkatan lebih banyak yaitu pretest 54,38 menjadi 80,24 pada posttest. Hasil tersebut membuktikan bahwa rerata posttest kelas kontrol lebih rendah dibandingkan kelas eksperimen. Kesamaan dengan penelitian ini adalah pengembangan komik untuk mengembangkan kemampuan pemahaman membaca.

Penelitian selanjutnya oleh Mukhlas Azizi yang berjudul “Kontribusi Pengembangan Media Komik IPA Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa MI/SD” dalam Jurnal Pendidikan Dasar Islam AL-BIDAYAH Vol 9, No.2, tahun 2017. Peneliti tersebut memperoleh hasil nilai validasi materi sebanyak 76,5%, hasil validasi bahasa 96%, serta validasi media 83,3%. Sedangkan respon siswa mendapatkan presentase sebesar 96,6%. Serta penilaian oleh guru mendapatkan presentase sebesar 89,5%,

Penelitian selanjutnya oleh Nurul Hidayah berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran” dalam Jurnal Pendidikan dan pembelajaran Dasar Volum 4 Nomor 1 tahun 2017. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa hasil validasi ahli materi memperoleh presentase 93,3%, validasi ahli media memperoleh presentase 70,37%, validasi oleh guru mendapat presentase 88,58%, serta penilaian dari siswa mendapat presentase 83,67%. Hasil ini menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan valid dan layak digunakan.

Penelitian oleh Elly Sukmanasa dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor” dalam JPSD Nomor 2 Volum 3 tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata dari nilai validasi bahasa dan materi mendapatkan angka 3,51 dengan kategori Baik. Nilai validasi media mendapatkan rerata 4,01 dengan kriteria Baik. Sedangkan validasi oleh guru mendapat angka 3,65 dengan kategori Baik. Hasil ini menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang selanjutnya oleh Fariyatul Fahyuni berjudul “Pengebangan Komik Akidah Akhlaq untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” dalam Islamic Education Journal-HALAQA tahun 2017. Hasil dari penelitian tersebut menunjukkan bahwa Komik Akidah Akhlaq mendapat skor rerata 93% dengan kategori Menarik. Sedangkan hasil penilaian siswa menunjukkan 84% siswa mendapatkan skor diatas KKM.

Selanjutnya adalah penelitian oleh Husni Wahyudin berjudul “Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaanya” dalam Jurnal Ilmu Pendidikan Pancasakti Volume 2 Nomor 2 tahun 2017. Penelitian ini mengembangkan sebuah komik “Misugi Anaya” dengan hasil penilaian oleh siswa mendapat skor 90,71%, sedangkan penilaian oleh praktisi guru mendapat presentase skor 87,15%. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik “Misugi Anaya” menumbuhkan minat belajar dan memudahkan siswa mengingat materi pelajaran.

Selanjutnya ialah penelitian oleh Dhita Agoes Prihanto berjudul “Pengembangan Media Komik Matematika Pada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar” dalam MAJU Vol.5 No.1 pada tahun 2018. Hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan valid. Validitas media mendapat angka 83,4% dengan kategori baik, validitas materi mendapat angka 82,5%, serta validitas kepraktisan sebesar 87,2% dengan kategori sangat baik. Selain itu, komik matematika mendapatkan kriteria peningkatan tinggi dengan N-gain sebanyak 0,89. Hasil ini menunjukkan bahwa komik matematika layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Regita Anesia berjudul “Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus” dalam Indonesian Journal of Science and Mathematics Education pada tahun 2018. Hasil penelitian menunjukkan nilai validasi ahli media memperoleh 81,7%, validasi ahli materi memperoleh 79,62%, serta hasil ujicoba memperoleh angka 80,39%. Keterangan ini membuktikan bahwa komik matematika layak dipakai.

Selanjutnya adalah penelitian oleh Wurwiarwin dengan judul “Pengembangan Komik Fisika Kontekstual Berbasis Android Pokok Bahasan Tekanan Untuk Sekolah Menengah Pertama” tahun 2018 dalam Jurnal Fisika Volume 6 Nomor 2. Validasi materi memperoleh rerata angka 3,86 dengan kriteria sangat baik, validasi media memperoleh rerata angka 3,56 dengan. Hasil uji coba menunjukkan komik kontekstual berbasis android tersebut layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yaitu “Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII” oleh Liana Septy dalam Jurnal Matematika Volume 2 Nomor 2 pada tahun 2015. Penelitian ini menunjukkan hasil penilaian pretest terdapat 13,33% siswa memperoleh predikat baik, 53,24% siswa memperoleh predikat cukup, dan 42,25% siswa memperoleh predikat kurang. Sedangkan hasil penilaian posttest terdapat 6,99% siswa memperoleh nilai sangat baik, 36,67% siswa mendapat nilai baik, sebanyak 23,33% memperoleh nilai

kurang. Berdasarkan hasil pretest dan protest menunjukkan bahwa komik materi peluang tersebut mampu memperbaiki pengetahuan siswa.

Selanjutnya adalah penelitian Jenni Dina Roong yang berjudul “Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman untuk Menentukan Ide Pokok Paragraf dengan Menggunakan Metode *Inquiry* Bagi Siswa Kelas VII B Smp Negeri 7 Sigi” dalam e-Jurnal Bahasantodea, Volum 3 Nomor 4 tahun 2015. Persamaan dengan penelitian ini adalah peningkatan kemampuan siswa dalam membaca pemahaman.

Selanjutnya adalah penelitian oleh Desi Sukmawati yang berjudul “Efektivitas Model Concentrated Language Encounter (CLE) dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar” dalam Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar Volum 2 Nomor 1 tahun 2016. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah peningkatan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

Penelitian oleh Muhafidin yang berjudul “Pembelajaran Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Cidempet Kecamatan Arahau Kabupaten Indramayu” pada tahun 2016 dalam Profesi Pendidikan Dasar Volume 3 Nomor 1. Kesamaan penelitian tersebut dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti adalah pembelajaran membaca pemahaman siswa sekolah dasar. Selanjutnya adalah penelitian oleh Vina Anggia Nastitie berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model CIRC Berbantuan Media Cetak” dalam Al-aulad: Journal of Islamic Primary Education tahun 2018. Persamaan dengan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yunita Sari dengan judul “Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budai pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” dalam JPSD Vol.3 No.2 tahun 2017. Hasil penelitian menunjukkan bahwa bahan ajar komik yang dikembangkan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal ini dibuktikan dengan dengan jumlah siswa kelas eksperimen yang mendapat nilai diatas KKM mencapai 80%. Selain

itu, rata-rata nilai siswa kelas eksperimen mencapai 81,52 sedangkan kelas kontrol hanya mencapai 57,52.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Nilam Rakasiwi dengan judul penelitian “Pengembangan Media Komik dengan Metode Picture And Picture untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV” dalam AKSIOMA: Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika Vol.10 No.1 pada tahun 2019. Penelitian ini menunjukkan hasil uji validasi materi mencapai presentase skor 87% dan uji validasi media mencapai presentase skor 87% dengan kategori sangat baik. Selain itu, uji Paired Samples T-test dengan Sig sama dengan 0.000 atau kurang dari 0.05 sehingga dapat dikatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antar hasil data pretetst dan posttest. Hal ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Fitra Yurisma Kanti dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS di MAN 1 Jember” dalam Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial. Vol.12 No.1 tahun 2018. Hasil uji kelompok kecil menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 76,80 menjadi 84,70. Sedangkan pada uji kelompok besar menunjukkan rata-rata hasil belajar siswa meningkat dari 75,75 menjadi 84,33. Hasil penelitian tersebut membuktikan bahwa media pembelajaran komik digital efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Erlanda Nathasia Subroto dengan judul “Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika” dalam Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan. Vol.5 No.2 tahun 2020. Hasil penelitian menunjukkan 88,58% siswa memberi respon positif terhadap penggunaan komik. Hal ini membuktikan bahwa komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Devy Indah Lestari dengan judul “Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk

Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah” dalam Jurnal Inovasi Pendidikan IPA, 2 (2), 2016. Hasil penelitian menunjukkan rata-rata skor penilaian ahli materi 4,67, penilaian guru sebesar 4,56, dan penilaian teman sejawat sebesar 4,64. Hal ini menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Leo A. Mamolo dengan judul “Development of Digital Interactive Math Comics (DIMaC) for Senior High School Students in General Mathematics” dalam Cogent Education tahun 2019. Secara umum, data menunjukkan bahwa keseluruhan komik dapat diterima dengan nilai $M= 3,63$ dan $SD= 0,41$. Selain itu, 8 kriteria penilaian memperoleh kategori sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa komik tersebut sangat layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Yavuz Topkaya dengan judul “The Effect of Educational Comics on The Academic Achievement and Attitude towards Earthquake” dalam International Online Journal of Educational Sciences, Vol 8 (3). Penelitian ini dilakukan untuk mengetahui seberapa efektif komik pendidikan dalam pembelajaran IPS materi gempa bumi di kelas 5. Penelitian ini menggunakan pretest-posttest control group quasi experimental design. Pembelajaran pada kelompok eksperimen menggunakan bantuan media komik tersebut, sedangkan pada kelompok kontrol digunakan pembelajaran seperti biasanya. Pada akhir penelitian dilakukan posttest untuk kelompok eksperimen dan kontrol. Data hasil posttest dianalisis menggunakan manyvariance analysis (MANOVA) melalui program SPSS 17.00. Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik strip dalam pembelajaran menciptakan perbedaan yang signifikan dalam sikap siswa kelompok eksperimen dan kontrol.

Penelitian yang relevan berikutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Ruqiah Ganda Putri Panjaitan tahun 2016 dengan judul “Pengembangan media e-comic bilingual sub materi saluran dan kelenjar pencernaan” dalam Unnes Science Education Journal. Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media e-comic bilingual memenuhi syarat untuk dapat digunakan sebagai media pembelajaran

dengan nilai rata-rata validasi materi mendapatkan skor 3,48 dan validasi media mendapatkan skor 3,53. Kesamaan penelitian ini dengan penilitian yang akan dilakukan oleh peneliti adalah pengembangan media pembelajaran berupa komik.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Sari Mei Saputri dengan judul penelitian “Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint dengan Model Inquiry IPS Kelas IV” dalam *Joyful Learning Journal* Vol.7 No.3 TAHUN 2018. Hasil penilaian oleh ahli materi memperoleh skor 92%, ahli media sebesar 94,64%, dan ahli praktisi sebesar 92,8%. Uji Paired Sample T-test mendapatkan thitung $-12,696 < t_{tabel} -2,063$. Uji kelompok besar menunjukkan hasil pretest 62,82 dan posttest 84,48 dengan N-gain 0,583 termasuk kriteria sedang. Hasil penelitian membuktikan bahwa media komik tersebut layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran IPS materi kegiatan ekonomi kelas IV.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh N. E. Ntobuo dengan judul “The Development of Gravity Comic Learning Media Based on Gorontalo Culture” dalam *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia* Vol.7 No.2 TAHUN 2018. Uji kelompok kecil menunjukkan 93,27% siswa aktif dalm pembelajaran, sedangkan uji kelompok besar menunjukkan 94,94% siswa aktif dalam pembelajaran. Penilaian dalam kelompok kecil memperoleh rata-rata 86,75% dan kelompok besar memperoleh rata-rata 87,37% dan termasuk kategori sangat baik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan layak dan efektif dalam pembelajaran.

Penelitian yang selanjutnya adalah penelitian yang dilakukan oleh Lailatul Aslamiyah dengan judul penelitian “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi-Interkoneksi Nilai-nilai Alquran” dalam *Unnes Physics Education Journal* Vol.6 No.3 tahun 2017. Hasil penilaian oleh ahli memperoleh kelayakan isi 84,72%, penyajian 89,29%, bahasa 90,63%, dan kegrafikan 66,67% sehingga nilai kelayakan rata-rata sebesar 82,83% dan termasuk dalam kriteria layak digunakan.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Taufik Agung Pranowo dengan judul “Pengembangan Media Bimbingan Konseling Melalui Komik Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar” dalam *Jurnal Bimbingan*

Konseling Vol.3 No.1 tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik tersebut efektif meningkatkan motivasi belajar siswa SD khususnya siswa MI Ma'arif Grabag. Hasil ini dibuktikan dengan nilai pretest dan posttest siswa MI Ma'arif Grabag. Hasil penilaian menunjukkan nilai pada kelas rendah memperoleh angka $0,003 < 0,05$ dan ada perbedaan. Sedangkan nilai pada kelas tinggi memperoleh angka $0,002 < 0,05$ dan ada perbedaan.

Penelitian selanjutnya yaitu dilakukan oleh Adi Prasetyo dengan judul "Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi" dalam *Seloka: Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia* Vol.1 No.2 tahun 2012. Penelitian ini mendapatkan nilai $|t_{hitung}| > t_{tabel}$ (2,358) dan nilai Sig (2-tailed) $< 0,05$, maka dapat disimpulkan bahwa H_a diterima sehingga ada perbedaan nilai siswa sebelum ataupun sesudah menggunakan media.

Selanjutnya, penelitian yang juga relevan adalah penelitian oleh Indaryati, I., & Jailani, J pada tahun 2015 dengan judul "Pengembangan media komik pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V" dalam *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96. Penelitian ini memiliki persamaan dengan penelitian yang peneliti lakukan yakni terletak pada penggunaan media komik dalam pembelajaran.

Penelitian selanjutnya yaitu "Developing Social Science-History's Comics- Based Learning Media for the Fifth Grade of Primary School in Pekanbaru City" oleh Musnar Indra Daulay dalam *Jurnal Internasional Pendidikan dan Konseling* Volume 1 Nomor 1 tahun 2017. Hasil pengembangan komik tersebut memperoleh hasil validasi materi sebesar 93,75% dan validasi media sebesar 83,33%. Uji coba terbatas mendapat hasil 93,23%, sedangkan uji coba lapangan mendapat hasil 92,20%. Keterangan tersebut menunjukkan bahwasanya komik Sejarah layak dipakai dalam pembelajaran di kelas V SD di Pekanbaru.

Penelitian selanjutnya yaitu "The Use of Comics as a Learning AID to Improve Learning Interest of Slow Learner Student" oleh Fitri D Arini dalam *European Journal of Special Education Research* Volume 2 2017. Penelitian ini menunjukkan nilai pretest siswa mencapai rerata 28,80 yang menunjukkan siswa

memiliki tingkat sedang dalam minat belajar. Sedangkan rata-rata nilai posttest siswa adalah 33,40 yang menunjukkan siswa memiliki minat belajar yang tinggi. Hasil penelitian menunjukkan bahwasanya media komik mampu menumbuhkan minat belajar siswa.

Selanjutnya adalah penelitian oleh Rasiman yang berjudul “Development of Mathematics Learning Media *E-Comic* Based on *Flip Book Maker* to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students” tahun 2014. Hasil penelitian menunjukkan nilai kognitif pada kelas eksperimen mencapai 82,95 dan kelas kontrol mencapai 62,35. Keterangan ini membuktikan bahwa komik matematika dikatakan valid dan layak digunakan dalam pembelajaran.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Ninis Setyaningsih (2016) yang berjudul “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Penggunaan Komik Edukatif”. Penelitian ini menunjukkan aktivitas siswa yang meningkat dan lebih antusias. Presentase nilai pada siklus I memperoleh angka 42,11% dan 100% pada siklus II. Persamaan dengan penelitian ini adalah penggunaan komik dalam pembelajaran membaca pemahaman. Penelitian yang selanjutnya dilakukan oleh Indaryati, I., & Jailani, J pada tahun 2015 dengan judul “Pengembangan media komik pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V” dalam Jurnal Prima Edukasia. Persamaan dengan penelitian ini yaitu penggunaan komik dalam proses belajar mengajar.

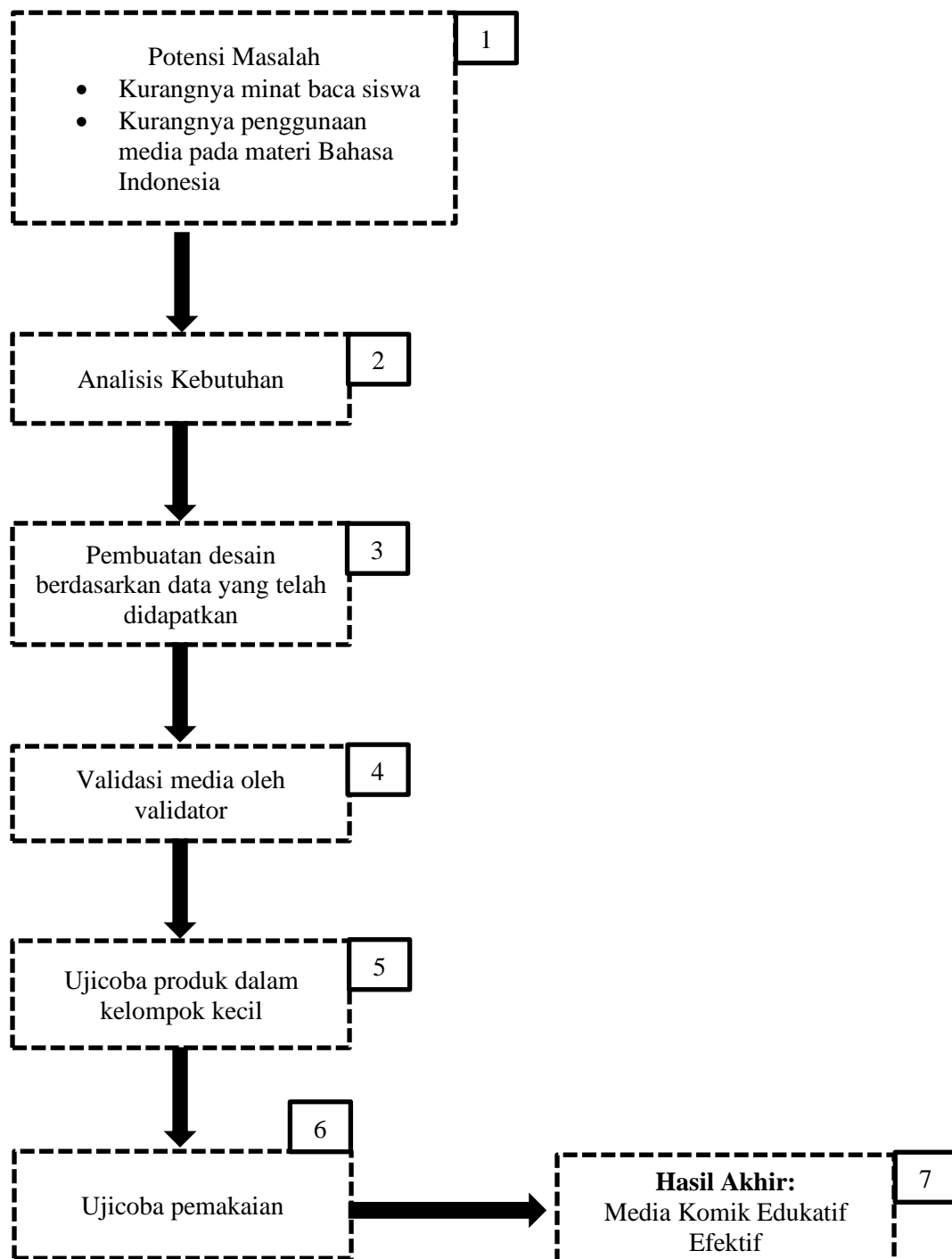
Penelitian yang selanjutnya adalah “Pengembangan Komik pembelajaran pada materi bumi dan alam semesta untuk siswa sekolah dasar kelas VI SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan” oleh Roby Zulkarnain dalam Jurnal Bidang Pendidikan Dasar Volum 2 Nomor 1A. Hasil penelitian tersebut mendapatkan nilai validasi ahli materi dengan presentase skor 90,3%, nilai validasi ahli media dengan presentase skor 87,8%, dan validasi ahli bahasa mendapat presentase skor 96%.

Berdasarkan penjelasan diatas, diketahui bahwa terdapat perbedaan antara penelitian yang dilakukan oleh peneliti dengan penelitian sebelumnya. Salah satu perbedaannya yaitu terletak pada materi dalam komik. Media komik yang dikembangkan oleh peneliti fokus pada materi kelas V Tema 7 Subtema 2

Pembelajaran 2 Muatan Bahasa Indonesia. Media Komik yang dikembangkan oleh peneliti tidak hanya mencakup cerita saja, namun juga terdapat latihan soal sesuai Kompetensi Dasar. Sementara Kompetensi Dasar yang ingin dicapai yaitu Kompetensi Dasar 3.5 Menggali Informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. Selain itu, perbedaan lainnya terletak pada subjek dan tempat penelitian. Penelitian ini dilakukan pada siswa Kelas VA SD Islam Imama Mijen Kota Semarang Tahun Ajaran 2019/2020.

2.3 Kerangka Berpikir

Pembelajaran adalah proses penyampaian informasi dari guru kepada siswa. Dalam pembelajaran diperlukan sebuah media untuk memudahkan penyampaian materi oleh guru. Salah satu alternatif untuk menambah kualitas pembelajaran yaitu dengan menggunakan media. Permasalahan di SD Islam Imama Mijen Kota Semarang yaitu rendahnya minat baca siswa, media yang digunakan kurang inovatif, penggunaan media hanya dengan gambar yang ada di buku siswa. Padahal penggunaan media ini sangat berpengaruh pada proses pembelajaran dan hasil pembelajaran. Penggunaan media belajar yang tepat dapat memudahkan tercapainya tujuan belajar. Oleh sebab itu, diperlukan media yang efektif dan inovatif guna mengatasi masalah tersebut. Dengan demikian peneliti berencana akan mengembangkan sebuah media inovatif yaitu media komik edukatif. Dengan adanya pengembangan media tersebut, diharapkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran pada materi tema 7 sehingga meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Berikut adalah kerangka berpikir penelitian ini



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir Penelitian Pengembangan Media Komik Edukatif

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

1. Media komik edukatif yang dikembangkan ini memuat beberapa bagian meliputi cover, daftar isi, Kompetensi dasar, indikator, petunjuk membaca komik, pengenalan tokoh, bagian cerita, uji kompetensi, dan biodata penulis. Peneliti mengembangkan media komik edukatif melalui beberapa tahapan menurut Sugiyono yang diambil dari Borg and Gall. Tahapan pengembangan yang dalam penelitian ini meliputi : Potensi dan Masalah, Pengumpulan Data, Desain Produk, Validasi Desain, Revisi Desain, Uji Coba Produk, Uji Coba Pemakaian.
2. Media komik edukatif hasil pengembangan telah dinilai oleh ahli. Hasil penilaian oleh ahli media dan materi mendapatkan kategori sangat layak.
3. Hasil pengembangan media komik edukatif ini efektif untuk digunakan di kelas VA SD Islam Imama Mijen Kota Semarang. Hal ini terbukti oleh nilai *pretest* dan *posttest* yang memperoleh peningkatan rata-rata dengan kategori tinggi.

5.2 Saran

1. Penelitian ini dinantikan bisa menjadi sumber referensi bagi penelitian pengembangan yang lainnya. Dalam pengembangan media komik edukatif perlu difokuskan beberapa hal antara lain: (1) memperbaiki desain dan komponen media pembelajaran agar lebih lengkap, (2) komponen penyajian dibuat lebih menarik, (3) mengembangkan lebih lanjut media komik edukatif pada materi yang lain.
2. Media komik edukatif untuk meningkatkan kemampuan membaca oemahaman bisa dilakukan perbaikan meliputi: (1) perbaikan tampilan gambar pada media, (2) memperhatikan tata letak pada komponen penyajian media agar sesuai dan tidak mengganggu penyampaian materi.

DAFTAR PUSTAKA

- Anderson. *Efficient Reading: A Practical Guide*. Sidney: McGraw-Hill
- Anesia, Regita, dkk. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Android Pada Pokok Bahasan Gerak Lurus. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*. 1(1): 53-57
- Ariawan, Vina Anggia. (2018). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Melalui Implementasi Model CIRC Berbantuan Media Cetak. *Journal of Islamic Education*, 1(2): 95-104.
- Arini, F.D., dkk. (2017). The Use Of Comic As A Learning Aid To Improve Learning Interest Of Slow Learner Student. *European Journal of Special Education Research*. 2(1):71-78
- Ariyanto, Ayok. (2017). Pembelajaran IPS dengan Media Komik Strip Di Kelas 4. *Studi Kependidikan dan Keislaman*, 7(2)
- Arsyad, A. (2013). *Media pembelajaran*. Jakarta: PT Grafindo Prasaja.
- Aslamiyah. L., Masturi., & S. E. Nugroho. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Berbasis Integrasi_Interkoneksi Nilai- Nilai Alquran. *Unnes Physics Education Journal*, 4(2), 44-52. Book Company. 1981.
- Azizi, Mukhlas, & Prasetyo, Sigit. 2017. Kontribusi Pengembangan Media Komik Ipa Bermuatan Karakter Pada Materi Sumber Daya Alam Untuk Siswa Mi/Sd. *AL-BIDAYAH: Jurnal Pendidikan Dasar Islam*. 9(2): 185
- Bowkett. S & Hitchman. T (2012). *Using comic art to improve speaking, reading and writing*. New York.USA: Routledge.
- Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Mengingatn Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233—242.
- Dalman. (2013). *Keterampilan membaca*. Jakarta: PT Grafindo Prasaja.

- Daryanto. (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Alfabeta
- Daulay, M.I. (2017). Developing Social Science-History's Comics- Based Learning Media for the Fifth Grade of Promary Scool in Pekanbaru City. *International Journal of Research in Counseling and Education*. 1(1): 15-21
- Fahyuni, E., & 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
- Fajrin, Emilia Rohmawati & Mulyani. (2015). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas IV pada Tema Indahnnya Negeriku Di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. 3(2): 107-108.
- Fapriyani, Novita., Widodo, Susilo Tri & Jaino. (2017). Pengembangan Media Popscrap Book Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS Siswa Kelas IV. *Joyful Learning Journal*, 6(1):44-50.
- Farida Rahim. 2008. *Pembelajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara
- Farr, B. *Reading: What Can be Meassured?* Deleware: International Reading Association. 1969.
- Febriandari, Efi Ika. 2016. Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Model Round Table Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita Siswa Kelas Iv Sd. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*. 2(3): 297
- Gumelar. (2011). *Comic making*. Jakarta Barat: PT. Indeks
- Hidayah, Nurul. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar*, 4(1).
- Indiria Maharsi. (2011). *Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas*. Yogyakarta: Kata Buku

- Iskandarwassid, dan Dadang Sunendar. (2011). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Jailani, I. d. (2016). Pengembangan Media Komik Pembelajaran Matematika Meningkatkan Motivasi dan Prestasi Belajar Siswa Kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 87. doi:10.21831/jpe.v3i1.4067.
- Kanti, F. Y., dkk. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran Dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X Ips Di Man 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*. 12(1): 135-141
- Lestari, D. I., & Projosantoso, A. K. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 2 (2):145-155
- Lestari, K.E., dan Yudhanegara. (2015). *Penelitian Pendidikan Matematika*. Bandung: PT. Refika Aditama.
- Mamolo, Leo, A. (2019). Development of digital interactive math comics (DIMaC) for senior high school students in general mathematics. *Cogent Education* (2019), 6: 1689639
- Mardianto, Resa., Purnamasari, Iin & Arifin, Zaenal. (2016). Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berfikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*, 2 (2): 145-155.
- Muhafidin. (2016). Pembelajaran Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V SD Negeri 1 Cidempet Kecamatan Arahan Kabupaten Indramayu. *Profesi Pendidikan Dasar*, 3(1): 66-70
- Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: Prestasi Pustakarya.
- Nismalasari., Santiani., & Rokhmadi, H. M. (2016). Penerapan Model Pembelajaran Learning Cycle Terhadap Keterampilan Proses Sains dan Hasil Belajar Siswa pada Pokok Bahasan Getaran Harmonis. *Edusains*, 4(2), 74-94

- Noer, R.Z. & Abrori, F.M. (2018). Pengembangan Komik Pembelajaran pada Materi Bumi dan Alam Semesta untuk Siswa Sekolah Dasar Kelas VI di SDN Utama 2 Tarakan dan SDN 17 Tarakan. *Jurnal Bidang Pendidikan Dasar*. 2(1A):59-69
- Ntobuo, N.E., dkk. (2018). The Development Of Gravity Comic Learning Media Based On Gorontalo Culture. *Jurnal Pendidikan IPA Indonesia*. 7(2): 246-251
- Panjaitan, R.G.P., dkk. (2016). Pengembangan Media E-Comic Bilingual Sub Materi Saluran Dan Kelenjar Pencernaan. *Unnes Science Education Journal* 5 (3): 1379-1387
- Pengembangan (Def.1) (n.d). Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online. Diakses melalui://kbbi.web.id/pengembangan, 2 Agustus 2020.
- Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia No.21 Tahun 2016 tentang Standar isi Pendidikan Dasar
- Prabowo, T.A., dkk. (2014). Pengembangan Media Bimbingan Dan Konseling Melalui Komik Edukasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Bimbingan Konseling*. 3(1):41-45
- Prasetyo, Adi. (2012). Pengembangan Media Komik Bermuatan Gender Dalam Peningkatan Keterampilan Bercerita Siswa Sekolah Dasar Tingkat Tinggi. Seloka: *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*. 1(2):103-107
- Prihanto, D. A., & Yunianta, T. N. (2018). Pengembangan Media Komik Matematikapada Materi Pecahan Untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *MAJU*. 5(1): 79-90
- Rasiman, dkk. (2014). Development of Mathematics Learning Media E- Comic Based on Flip Book Maker to Increase the Critical Thinking Skill and Character of Junior High School Students. *International Journal of Education and Research*. 2(11):535-544
- Roong, Jenni Dina. (2015). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Untuk Menentukan Ide Pokok Paragraf Dengan Menggunakan Metode Inquiry Bagi Siswa Kelas Vii B Smp Negeri 7 Sigi. *E-Jurnal*

Bahasantodea. 3(4):1-9

- Saputri, S.M., & Estiastuti, A. (2018). Pengembangan Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Dengan Model Inquiry Ips Kelas Iv. *Joyfull Learning Journa*. 7 (3): 29-38
- Sari, Yunita. (2017). Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai Budai Pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*, 3(2).
- Septy, Liana, dkk. (2015). Pengembangan Media Pembelajaran Komik pada Materi Peluang di Kelas VIII. *Jurnal Didaktik Matematika*. 2(2):16-26
- Setyaningsih, Ninis. (2016). Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Penggunaan Komik Edukatif. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 5(23)2217-2228
- Smith, C. *Teaching in Secondary School Content Subjects: A Book Thinking Process*. New York: Holt, Rinehart, and Winston. 1978.
- Somadoyo, Samsu. (2011). *Strategi dan teknik pembelajaran Membaca*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Subroto, E. N., dkk. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan* 5(2):135-141
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media pembelajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo offset.
- Sugiyono. (2010). *Statistika untuk penelitian*. Bandung: Alfabeta
- Suharsimi Arikunto. (2010). *Penelitian Tindakan Untuk Guru, Kepala Sekolah dan Pengawas*. Yogyakarta: Aditya Media
- Sukmanasa, Elly, dkk. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 3(2):

177-180

- Sukmawati, D., & Cahyani, I. (2016). Efektivitas Model Concentrated Language Encounter (Cle) Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. 2(1):26-38
- Suryani, Nunuk. dkk. 2018. *Media Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Sutirman. 2013. *Media dan Model-model Pembelajaran Inovatif*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Tarigan, Henry Guntur. 2015. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Topkaya, Yavuz and Şimşek,Ufuk. (2016). The Effect of Educational Comics on the Academic Achievement and Attitude towards Earthquake. *International Online Journal of Educational Sciences*, Vol 8 (3), 46-54.
- Untari, M., & Saputra, A. (2016). Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 29-39.
- Von Vulte, M.J (2014). *Comic books and other hooks 21st century education*. Bloomington. USA: Author House.
- Wahyudin, H., & Permatasari, R. R. N. (2017). Pengembangan Media Komik Misugi Anaya Pembelajaran IPA Kelas III Materi Sumber Energi dan Kegunaannya. *Pncasakti Science Education Journal*, 2(2): 98-103
- Wurwiarwin, dkk. (2018). Pengembangan Komik Fisika Kontesktual Berbasis Android Pokok Bahasan Tekanan Untuk Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Fisika*. VI(2): 230-243
- Yamin, Martinis. 2008. *Desain Pembelajaran Berbasis Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Gaung Persada Press