



JURNAL PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Departemen Pedagogik Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Pendidikan Indonesia



Gd. FIP B Lantai 5. Jln. Dr. Setiabudhi No. 229 Kota Bandung 40154. e-mail: jpgsd@upi.edu website: <http://ejournal.upi.edu/index.php/jpgsd/index>

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR

Inda Assaidah¹, Effy Mulyasari², Dwi Heryanto³
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Departemen Pedagogik
Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Pendidikan Indonesia
e-mail: indassaidah@upi.edu; effy@upi.edu; dwi_heryanto@upi.edu

Abstract: *This research was motivated by the results of field observations at a Kuningan Regency State Elementary School which showed the condition of reading comprehension skills of fifth grade elementary school students who still did not understand the conclusions of the readings they had read and the absence of special learning media for reading comprehension. Referring to this, this research aims to: (1) describe the development design of Digital Comic Media; (2) describe the results of the media development; and (3) describe the results of the validity of the media. This research uses a development research method with the ADDIE model (analyze, design, develop, implement, and evaluate). The stages of the research carried out include: (1) the analysis stage; (2) design stage; (3) development stage; (4) implementation stage; (5) and evaluation stage. Data were collected through work logs for data analysis, design, product manufacturing, questionnaire techniques for expert validation data, and interview techniques for student interview data. Participants were determined using purposive sampling consisting of material experts, media experts, and fifth grade elementary school students. In processing the data, data analysis of the Miles and Huberman models was carried out in the form of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results and discussion of this development research resulted in a draft of the media design that was developed including (1) GBPM; (2) flowcharts; (3) storylines; and produced learning media products, namely Digital Comic Media. This digital comic product was validated by material experts, and media experts were categorized as "Very Eligible" with development revisions referring to expert suggestions for improvement. Thus, the implication of this research is that the Digital Comic Media developed is feasible and can be used by educators and students as a medium for learning explanatory text material to improve reading comprehension skills of fifth grade elementary school students.*

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

PENDAHULUAN

Pendidikan bahasa Indonesia terdiri atas empat aspek keterampilan berbahasa

yang berarti, di antara lain ialah keterampilan mendengar, berbicara, membaca, serta menulis. Tarigan (2015,

hlm. 1) menjelaskan kalau tiap-tiap keterampilan tersebut erat sekali hubungannya dengan tiga keterampilan yang yang lain. Pada dasarnya keempat keterampilan tersebut mempunyai peranan berarti dalam penyampaian materi, tetapi dalam pemakaian bahasa selaku proses komunikasi tidak bisa dipisahkan antara satu keterampilan dengan keterampilan yang yang lain.

Keterampilan membaca ialah salah satu aspek keterampilan berbahasa yang ada dalam kurikulum pendidikan. Keterampilan membaca senantiasa terdapat dalam tiap tema pendidikan. Nurhadi (1995, hlm. 340) membaca merupakan mengenali simbol- simbol serta mengasosiasikan dengan arti. Tujuan membaca untuk siswa yaitu memperoleh informasi baru dari suatu yang berbentuk tulisan ataupun teks yang sedang dibaca oleh tiap pesertadidik. Dengan membaca diharapkan siswa dapat menguasai arti teks yang di informasikan oleh si penulis. Tujuan lain dari keterampilan membaca juga dapat menambah pengetahuan/informasi, untuk menanggapi sesuatu persoalan / pertanyaan, serta dapat membuat simpulan dari sesuatu wacana.

Membaca pemahaman ialah salah satu aktivitas yang berarti selaku upaya buat mendapatkan pengetahuan, data, ataupun hanya mendapatkan hiburan. Bagi Burns, dkk (2008, hlm. 1) keterampilan membaca ialah suatu yang vital dalam sesuatu warga terpelajar. Buat itu, supaya siswa mempunyai keahlian membaca uraian perlunya dilatih lewat lembaga pembelajaran. Keterampilan membaca pemahaman ialah bekal serta kunci keberhasilan seseorang siswa dalam menempuh proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan ilmu dicoba siswa lewat kegiatan membaca, dalam perihal ini membaca pemahaman. Ilmu yang diperoleh siswa tidak cuma didapat dari proses belajar mengajar di sekolah, namun pula lewat aktivitas membaca

dalam kehidupan siswa tiap hari. Oleh sebab itu, keinginan membaca serta keahlian menguasai isi teks jadi prasyarat berarti untuk kemampuan serta kenaikan pengetahuan siswa.

Adapun indikator dari membaca pemahaman menurut Abidin (dalam Fathonah, hlm 171) adalah sebagai berikut: pembaca memberikan respon secara fisik terhadap perintah membaca; pembaca memilih alternatif bukti pemahaman (baik secara lisan maupun tulisan); mampu menyampaikan secara lisan apa yang telah dibacanya; mampu menjawab pertanyaan tentang isi bacaan; mampu menggaris bawahi atau mencatat pesan-pesan penting yang terkandung dalam bacaan; mampu memperluas bacaan atau minimalnya mampu menyusun bagian akhir cerita (khusus untuk bacaan fiksi); mampu membuat wacana serupa dengan wacana yang dibacanya (menuliskan berdasarkan versi membaca); mampu memainkan peran cerita yang dibacanya; mampu mengubah wacana ke dalam bentuk wacana lain yang mengindikasikan adanya pemrosesan informasi.

Oleh sebab itu, supaya bisa menuntaskan permasalahan mengenai minimnya keterampilan membaca pemahaman siswa, butuh terdapatnya media yang cocok dengan karakteristik siswa. Maka penulis bermaksud untuk membuat suatu media komik digital agar dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Hal yang mendorong pemilihan media ini sebab komik digital merupakan media yang mempermudah siswa dalam menguasai teks secara merata dengan dilengkapi gambar yang membagikan kemudahan untuk siswa buat menguasai arti yang tersirat pada teks tersebut. Terpadunya antara teks cerita serta gambar, akan memudahkan siswa dalam mengolah isi dari cerita yang dibaca. Sehingga siswa sanggup merumuskan isi dari cerita yang sudah dibaca serta dimengerti.

Dengan memakai media komik digital, diharapkan bisa menghasilkan pendidikan yang aktif, kreatif, serta inovatif dan bisa mempermudah siswa dalam menguasai suatu materi yang di informasikan. Dari permasalahan serta kenyataan yang ditemui tersebut, penulis memfokuskan riset ini untuk menuntaskan permasalahan dengan membuat media komik digital. Perihal tersebut diperuntukan agar dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V sekolah dasar. Dari simpulan tersebut penulis melakukan riset pengembangan DnD (Design and Development Research) dengan mengangkat judul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

Secara umum penelitian ini bertujuan untuk mengenali media yang dibutuhkan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar. Adapun secara khusus tujuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Mendeskripsikan rancangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar.
2. Mendeskripsikan validasi media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar.
3. Mendeskripsikan hasil pelaksanaan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar.

Secara teknis bahasa adalah seperangkat ujaran yang memiliki arti atau makna yang dihasilkan dari alat ucap. Pengertian secara praktis bahasa merupakan alat komunikasi antara anggota masyarakat yang berupa sistem lambang bunyi yang bermakna. Sehingga dapat dikatakan bahwa bahasa memiliki

dua aspek yaitu sistem (lambang) bunyi dan makna.

Pembelajaran adalah proses, cara menjadikan orang atau makhluk hidup belajar. Sedangkan belajar menurut KBBI adalah berusaha memperoleh kepandaian atau ilmu, berusaha tingkah laku atau anggapan yang disebabkan oleh pengalaman. Sedangkan menurut Tarigan (dalam Samsiyah, 2016, hlm.11) pembelajaran adalah pengalaman belajar yang dialami oleh siswa dalam proses mencapai tujuan khusus pembelajaran. Adapun karakteristik pembelajaran bahasa Indonesia diantaranya adalah: setiap pembelajaran berkaitan dengan kegiatan siswa; setiap kegiatan pembelajaran berkaitan dengan kegiatan berbahasa; setiap pembelajaran dimulai dengan kata kerja dan dapat dikembangkan secara kreatif; dan setiap pembelajaran berkaitan dengan komponen proses belajar mengajar (PBM) dan pendekatan cara belajar siswa aktif (CBSA), keterampilan proses serta pendekatan komunikatif.

Bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang dipelajari di sekolah dasar dari mulai kelas 1 sampai dengan kelas 6. Sehingga dapat dibagi menjadi pembelajaran kelas rendah dan kelas tinggi. Pembelajaran bahasa Indonesia di kelas rendah dan kelas tinggi memiliki kekhasan masing-masing. Kekhasan ini tampak dari pendekatan pembelajaran yang digunakan yaitu pendekatan tematik. Kekhasan pada materi pelajaran bahasa Indonesia dibuat agar tujuan pengajaran bahasa Indonesia tercapai yaitu. Pembelajaran bahasa Indonesia bertujuan agar peserta didik memiliki kemampuan sebagai berikut: berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tertulis; menghargai dan bangga menggunakan bahasa Indonesia sebagai bahasa persatuan dan bahasa Negara; memahami bahasa Indonesia dan menggunakan dengan tepat

dan kreatif untuk berbagai tujuan; menggunakan bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan intelektual, serta kematangan emosional dan sosial; menikmati dan memanfaatkan karya sastra untuk memperluas wawasan, memperluas budi pekerti, serta meningkatkan pengetahuan dan kemampuan berbahasa; menghargai dan membanggakan sastra Indonesia sebagai khazanah budaya dan intelektual manusia Indonesia.

Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kurikulum 2013 menggunakan pendekatan berbasis teks. Teks dapat dibagi menjadi dua yaitu teks tertulis maupun teks lisan. Teks adalah ungkapan pikiran manusia yang lengkap dan didalamnya memiliki situasi keadaan yang bersifat konteks. Untuk itu maka pembelajaran bahasa Indonesia harus berbasis teks karena teks merupakan satuan bahasa yang memiliki struktur berpikir yang lengkap dan mempelajari soal makna atau bagaimana memilih kata yang tepat. Sehingga peran pembelajaran Bahasa Indonesia sebagai pengintegrasian ilmu/mata pelajaran lain dapat dicapai.

Membaca terdapat berbagai macam jenisnya. Di sekolah dasar membaca dibagi menjadi membaca permulaan dan membaca lanjut atau membaca pemahaman. Membaca permulaan dilakukan di kelas I dan II, sedangkan membaca lanjut dilakukan di kelas III, IV, V, dan IV. Membaca pemahaman merupakan tahapan membaca yang lebih tinggi setelah membaca permulaan.

Menurut Fahrudin (dalam Hidayah, 2016) membaca pemahaman adalah kesanggupan memahami ide atau isi pesan yang tersurat maupun tersirat yang hendak disampaikan penulis melalui teks bacaan atau bahasa tulis. Menurut Sujianto (dalam Hidayah, 2016) membaca pemahaman adalah salah satu jenis membaca di antara macam-macam membaca yang jumlahnya cukup banyak. Membaca pemahaman sebagai salah satu

macam membaca memiliki tujuan memahami isi bacaan.

Berdasarkan uraian di atas dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu proses pemerolehan makna yang melibatkan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki oleh pembaca serta dihubungkan dengan isi bacaan. Dalam penelitian ini keterampilan membaca pemahaman ditekankan pada kemampuan siswa untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh. Keterampilan membaca pemahaman ini dilakukan untuk memahami hal penting dari bahan bacaan, mengetahui ide pokok, dan seluruh pengertian.

Tarigan (2015, hlm. 40) mengatakan bahwa membaca pemahaman termasuk kedalam jenis membaca telaah isi karena menelaah isi suatu bacaan menuntut ketelitian, pemahaman, kekritisian berpikir, serta keterampilan menangkap ide-ide yang tersirat dalam bahan bacaan. Adapun semakin tinggi tiap tingkatan yang dikuasai maka semakin berbeda pengetahuan yang diperolehnya.

Menurut Yang & Wu (dalam Sudiyanto dkk, 2021) penggunaan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa mengenai isi pelajaran, menambah keinginan siswa dalam mengeksplorasi dan meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Sehingga pembelajaran melalui komik digital akan lebih mudah dipahami oleh siswa dan memudahkan proses belajar menjadi lebih menyenangkan.

Nur'aini (dalam Eni Fariyatul Fahyuni, dkk, 2017, hlm 21) mengungkapkan mengenai hal yang berkaitan dengan komik, bahwa pada alam pikir anak, yaitu gambar. Pada alam pikir anak dapat berarti juga dengan kata lain adalah bahasa gambar. Tentang informasi yang peserta didik terima, dapat dipikirkan dalam bentuk konkret. Bentuk konkret sendiri yaitu dari bentuk yang sesuai dengan pemikirannya.

Pada media komik yang dibuat zaman sekarang banyak disukai anak Sekolah Dasar karena komik melalui identifikasi dan karakter di dalam komik. Ketika peserta didik membaca komik ia akan memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapatkan wawasan yang luas terutama mengenai masalah pribadi dan sosialnya, komik dapat menarik imajinasi peserta didik, komik mudah dibaca, bahkan peserta didik yang kurang mampu membaca sekalipun akan dapat memahami arti dari gambar tersebut.

Tahap perkembangan anak menurut Piaget, siswa Sekolah Dasar berada pada tahap operasional konkret yaitu pada usia 7-12 tahun. Anak-anak pada tahap ini mengalami kesulitan dalam memahami konsep-konsep belajar dan membuat keputusan yang praktis dan masuk akal. Untuk itu diperlukan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, yang bercirikan pada visualisasi materi dengan ilustrasi gambar, menambah pengetahuan pemahaman, dan dapat menarik siswa untuk belajar. Sehingga salah satu media yang tepat digunakan karena disertai dengan ilustrasi gambar adalah media komik. Sejalan dengan pemikiran Prastowo (dalam Ariesta, 2017) media komik dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah kejelasan konsep-konsep dan dapat mengkonstruksi pengetahuan pada siswa.

Sebagai salah satu media visual, komik tentunya memiliki kelebihan yang dapat digunakan dalam kegiatan proses belajar mengajar. Adapun kelebihan media komik Menurut Trimo (dalam Suci Lestari, dkk. 2009) :

1. Dapat menambah kosa kata bagi pembacanya,
2. Mempermudah siswa menangkap hal-hal atau inti dari tujuan penulis,

3. Dapat mengembangkan minat baca anak akan bidang studi yang disukainya,
4. Dapat digunakan untuk menyampaikan pesan/amanat kebaikan pada jalan cerita komik.

METODE

Richey dan Klein (2007, hlm. 1) menyatakan bahwa pemakaiian *Design and Development* (DnD) adalah sebagai berikut,

the systematic study of design, development, and evaluation processes with the aim of establishing an empirical basis for the creation of instructional and non-instructional product and tools and new or enhanced models that govern their development.

DnD ini biasa digunakan untuk menekuni suatu proses desain, pengembangan serta penilaian dengan tujuan membentuk suatu dasar empiris untuk menghasilkan produk serta alat perlengkapan baik untuk aktivitas pembelajaran maupun non-pembelajaran serta menghasilkan ataupun meningkatkan model yang mengendalikan perkembangannya. Hal utama dalam penelitian D&D meliputi analisis, perencanaan, produksi, serta ataupun evaluasi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran yaitu Komik Digital dalam materi teks eksplanasi untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V Sekolah Dasar. Dalam penelitian ini peneliti memakai pendekatan kualitatif dengan metode penelitian pengembangan model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, Evaluate*). Pemilihan model ADDIE tersebut dikarenakan peneliti hendak mengembangkan media pembelajaran. Branch (2009) menyatakan bahwa model penelitian pengembangan ADDIE ialah model yang sesuai untuk digunakan

dalam pengembangan produk media pembelajaran.

Partisipan dalam penelitian ini dipilih sesuai dengan kategori orang-orang yang terlibat dalam ranah yang akan diteliti. Peneliti memberdayakan ahli, yakni ahli media merupakan salah satu Dosen aktif di Prodi PGSD UPI Bumi Siliwangi dan ahli materi merupakan Dosen aktif di UPI Kampus Daerah Cibiru, kemudian siswa kelas V SD.

Instrumen yang digunakan adalah catatan observasi dan kuesioner. Kuesioner menurut Margono (2007) adalah suatu alat pengumpul data dan informasi dengan cara mengungkapkan sejumlah pertanyaan atau pernyataan untuk menjawab secara tertulis oleh responden. Kuesioner yang digunakan adalah kuesioner tertutup berupa pernyataan. Pada penelitian ini peneliti akan menggunakan dua tipe data yaitu instrumen lembar catatan kerja sebagai alat pengumpulan *in-progress project data* serta kuesioner lembar validasi ahli sebagai bentuk pengumpulan *try-out data*.

Lembar catatan kerja atau worklogs digunakan untuk meninjau perkembangan proses pembuatan media. Menurut Richey dan Klien (2007) catatan kerja digunakan mengacu pada pencatatan perkembangan pada tugas-tugas khusus yang telah dikerjakan. Penggunaan catatan kerja memudahkan untuk meningkatkan perkembangan proses pengembangan yang dilakukan.

Instrumen angket digunakan untuk memperoleh penilaian kuantitatif dari para ahli terhadap desain dan produk media komik digital sebagai dasar perbaikan sebelum penggunaan dan penyebaran. Instrumen ini terdiri dari angket penilaian materi dan angket penilaian media. Diisi oleh ahli atau pakar yang terdiri dari dosen ahli dalam media pembelajaran dan dosen ahli dalam

bidang materi pelajaran untuk Sekolah Dasar.

Instrumen ini digunakan untuk mengetahui pendapat dan hasil dari siswa setelah membaca dan belajar dengan media komik digital berjudul berkemah, dengan menggunakan media komik digital ini apakah siswa lebih mudah memahami materi daripada dengan cara belajar dengan metode ceramah yang biasa.

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan teknik analisis data yakni analisis kualitatif. Analisis kualitatif digunakan dalam penjabaran instrumen pengumpulan data yang telah dianalisis dan penyajian penarikan kesimpulan dalam proses desain dan pengembangan serta berdasarkan nilai yang diperoleh dalam uji coba oleh para ahli.

Metode analisis data deskriptif yang digunakan ini digunakan dalam menganalisis data yang diperoleh pada lembar catatan kerja dan lembar validasi para ahli. Dalam menganalisis data hasil validasi ahli (*expert review*) pada tahapnya menggunakan metode statistik deskriptif untuk mengolah data ordinal dari kuesioner, lalu dideskripsikan kembali pada bab empat.

Adapun yang digunakan adalah perhitungan rata-rata persentil yang hasilnya merujuk pada pemerolehan skor. Sebagaimana menurut Sudjana (2011) mengatakan bahwa rumus untuk mendapatkan nilai rata-rata kelas diperoleh dengan cara menjumlahkan seluruh skor dibagi dengan banyaknya subjek. Secara sederhana rumus perhitungan persentase *expert review* tiap ahli adalah sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Skor yang di peroleh}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

Gambar 3.1 Perhitungan Persentase

Tabel 3.6 Interpretasi Data Validasi

Tingkat Pencapaian	Validasi	Kategori Hasil
80%-100%	Sangat valid	Sangat layak
60%-79%	Cukup valid	Cukup layak
50%-59%	Kurang valid	Kurang layak
0%-49%	Tidak valid	Tidak layak

(Arikunto: 2008)

Tabel 3.6 menunjukkan interpretasi data persentase berdasarkan hasil validasi para ahli. Dalam penelitian ini interpretasi data persentil ini diharapkan mencapai 75%-100% validasi dari setiap ahli agar tervalidasinya pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas V Sekolah Dasar agar bisa diimplementasikan dan diuji cobakan kemudian.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Dalam mengembangkan media dilakukan beberapa tahap. Pada tahap desain yang dikembangkan ini diperlukan analisis untuk mengurai bahan informasi yang diperlukan selama mendesain. Hal utama pada tahap ini adalah menganalisis data berdasarkan informasi yang telah dikumpulkan untuk menentukan desain pengembangan media yang cocok digunakan untuk mencapai tujuan penelitian berdasarkan tujuan, karakteristik pengguna, materi dan medianya. Agar proses desain terlaksana dengan baik maka dilakukan proses pengembangan produk sesuai dengan prosedur ADDIE yaitu ada lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi.

Analisis dilakukan bertujuan untuk mengumpulkan sejumlah informasi mengenai masalah dan tujuan, analisis pengguna, analisis materi dan analisis kebutuhan media.

Desain dilakukan untuk menyusun GBPM, Merancang *Flowchart*, Merancang *Storyline*, dan Membuat *Storyboard*. Keempat hal tersebut bertujuan untuk langkah awal membuat desain pada media komik digital.

Pada tahap pengembangan bertujuan menghasilkan bentuk akhir produk media komik digital yang telah dianalisis dan di desain sebelumnya. Adapun pada tahap pengembangan ini dilakukan pembuatan yang dalam prosesnya terdapat penyusunan dari desain dan revisi berdasarkan validasi dari ahli materi, dan ahli media. Dan dalam proses menggambar ilustrasi ini, penulis menggunakan aplikasi MediBang Paint.

Evaluasi atau penilaian keseluruhan penilaian ahli materi dengan satu kali revisi pengembangan merujuk pada saran dan perbaikan, maka hasil dari perhitungan dan uraian diatas, diperoleh rata-rata hasil validasi dengan persentase sebesar 95% yang menjadikan materi dalam media komik digital yang dikembangkan tergolong kategori "Sangat Layak". Dan juga berdasarkan keseluruhan penilaian ahli media dengan satu kali revisi pengembangan merujuk pada saran dan perbaikan, maka hasil dari perhitungan dan uraian diatas, diperoleh rata-rata hasil validasi dengan persentase sebesar 100% yang menjadikan media pada komik digital yang dikembangkan tergolong kategori "Sangat Layak".

Dan ada beberapa hal yang perlu dilakukan revisi sebelum diuji coba pada siswa yaitu: perbaikan tampilan cover, perbaikan warna kulit pada tokoh, perbaikan penyebutan produk, dan perbaikan tanda baca.

Pada tahap implementasi atau sering disebut uji coba produk. Tahap uji coba produk dilakukan setelah rancangan produk sudah divalidasi oleh para ahli. Uji coba produk pada penelitian seharusnya dilaksanakan di kelas. Namun karena situasi pandemi yang tidak

kunjung usai maka, peneliti melakukan implementasi kepada lima orang siswa kelas V Sekolah Dasar. Yang berinisial D, I, N, E, dan A. Peneliti melakukan wawancara secara tatap muka untuk mengetahui respon siswa terhadap media yang sudah dikembangkan.

Penelitian ini menghasilkan produk media pembelajaran yaitu media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar. Penelitian pengembangan ini menggunakan prosedur ADDIE (*Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate*).

Peneliti melakukan tahap analisis terlebih dahulu untuk mengumpulkan informasi yang dibutuhkan dengan penelitian. Ada empat analisis yang dilakukan oleh peneliti yaitu analisis tujuan, analisis pengguna, analisis materi, serta analisis kebutuhan media. Berdasarkan analisis yang dilakukan menggunakan korelasi antara kondisi lapangan dengan studi literatur, disimpulkan bahwa analisis berdasarkan tujuan adalah untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman; analisis pengguna menunjukkan bahwa subjeknya adalah siswa kelas V Sekolah Dasar; analisis materi meninjau Kompetensi Dasar yang relevan dengan analisis tujuan yaitu ada pada KD 3.3 dan 4.8 tentang teks eksplanasi; analisis kebutuhan media menunjukkan media yang dibutuhkan untuk membantu siswa dalam mencapai tujuan pembelajaran.

Setelah melakukan analisis, tahap selanjutnya itu peneliti merancang desain. Pembuatan desain meliputi: menyusun GBPM, membuat *Flowchart*, dan membuat *Storyline*. Ketiga hal tersebut dibuat dalam rangka menjadi dasar awal pada tahap desain untuk nantinya dikembangkan pada tahap selanjutnya.

Proses pengembangan merupakan tahap lanjutan dari desain yang meliputi pembuatan produk, dan mengembangkannya berdasarkan arahan

dan bimbingan dari dosen pembimbing. Produk yang dimaksud ialah media komik digital. Pada pembuatan produk, yang dilakukan pertama kali adalah memvisualisasikan skrip cerita kedalam ilustrasi gambar sesuai dengan naskah yang sudah dibuat. Pada hal ini peneliti menggunakan bantuan aplikasi *MediBang Paint*.

Implementasi atau uji coba produk dilakukan di SD Negeri Kab. Kuningan dengan lima orang siswa kelas V Sekolah Dasar. Uji coba produk terbatas ini dilakukan karena sistem pembelajaran yang masih *online*. Siswa diwawancarai dengan sepuluh pertanyaan. Dan adanya implementasi kepada siswa ini adalah untuk mengetahui apakah keterampilan membaca pemahaman siswa meningkat melalui media komik digital. Sejalan dengan pendapat Greane dan Patty (dalam Tarigan, 1985) bahwa indikator membaca pemahaman yaitu siswa dapat menarik kesimpulan, siswa dapat merangkum bacaan, siswa dapat memperoleh informasi, dan siswa dapat membedakan fakta dan opini. Untuk itu pada tahap uji coba produk yang dilakukan peneliti, siswa dapat memahami keempat indikator tersebut walaupun harus dibimbing. Maka media komik digital dapat menjadi alternatif untuk mengembangkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Setelah produk berupa media komik digital selesai dibuat selanjutnya dilakukan validasi oleh para ahli. Validasi yang dilakukan oleh dua ahli yaitu ahli materi dan ahli media. Berdasarkan hasil penilaian oleh para ahli dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan termasuk dalam kategori

Pada produk dinilai berdasarkan kelayakan materi, dan kelayakan media. Penilaian para ahli dapat dilihat pada Tabel 4.9.

Tabel 4. 1 Tabel penilaian para ahli

No	Validator	Rata-rata (%)	Kategori Penilaian
1	Ahli materi	95	Sangat Layak
2	Ahli media	100	Sangat Layak
Rata-rata		97,5	Sangat Layak

Ditinjau dari penilaian para ahli yang mengungkapkan bahwa media komik digital ini sangat layak digunakan dengan syarat saran perbaikan para ahli maka peneliti mengevaluasi dengan melakukan revisi produk. Adapun saran perbaikan telah dilakukan peneliti sebagaimana dipaparkan pada bagian revisi produk. Serta mengungkapkan peran media komik digital yang layak untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar sebagai media pembelajaran.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil dan pembahasan penelitian yang telah dilakukan, peneliti dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Rancangan pada media komik digital meliputi tahap analisis, desain, dan pengembangan. Analisis desain pengembangan media dilandasi oleh analisis tujuan, analisis pengguna, analisis materi, dan analisis kebutuhan media. Adapun Pengembangan media menghasilkan produk media pembelajaran yaitu Media Komik Digital. Media yang dikembangkan adalah media yang sudah dibuat sesuai dengan analisis yang telah dilakukan.
2. Validitas pengembangan media Komik Digital diuji validitas oleh dua ahli yaitu ahli materi, dan ahli media yang sesuai dengan

bidangnya. Nilai rata-rata persentase yang didapatkan adalah 97,5% maka Media Komik Digital dikategorikan sangat layak digunakan.

3. Hasil pelaksanaan berupa wawancara pada lima siswa kelas V Sekolah Dasar dan dilakukan uji coba produk. Uji coba produk dilakukan secara tatap muka dan siswa diberikan sepuluh pertanyaan tentang media tersebut. Hasil akhir dari tahap ini adalah siswa dapat memahami bacaan pada media komik digital, namun harus diberikan arahan karena materi tersebut diajarkan pada semester genap.

DAFTAR RUJUKAN

- Ariesta. (2017). Peran Media Komik dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar. [Online]. Diakses dari <https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/peran-media-komik-dalam-pembelajaran-ips-di-sekolah-dasar/> Bandung: CV Angkasa.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: the ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Fahyuni & Fauzi. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal*, 1 (1), 21.
- Fathonah, Fauziah S. (2016). Penerapan Model POE (Predict Observe Explain) untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1) 171-178. doi: <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.9070>
- Hidayati, dkk. (2014). Penerapan Strategi Cooperative Script Dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa

Indonesia Di Sd Negeri Ii Gedong Tahun Ajaran 2013/ 2014. Jurnal Profesi Pendidikan Dasar, 1(1) 42-48.

Klein, R. R. (2007). Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues. Michigan, US: L. Erlbaum Associates.

Margono. (2007). Metodologi Penelitian Pendidikan . Jakarta: Rineka Cipta.

Samsiyah, Nur. (2016). Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi. Magetan: CV AE Media Grafika

Tarigan, H.G. (2015). Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa.