

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
DI KELAS III SD NEGERI 101118
SAYURMATINGGI**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
dalam bidang guru Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh :

**SUHAYLA MUMTAZA ANGGINA HASIBUAN
NIM. 22 205 00074**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
DI KELAS III SD NEGERI 101118
SAYURMATINGGI**



SKRIPSI

*Diajukan Sebagai syarat
Memperoleh gelar sarjana pendidikan (S.Pd)
dalam bidang guru Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh :

**SUHAYLA MUMTAZA ANGGINA HASIBUAN
NIM. 22 205 00074**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
DI KELAS III SD NEGERI 101118 SAYURMATINGGI**



SKRIPSI

*Diajukan sebagai syarat
Memperoleh gelar sarjana Pendidikan (S.Pd)
dalam bidang Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*

Oleh:

**SUHAYLA MUMTAZA ANGGINA HASIBUAN
NIM. 22 205 00074**

PEMBIMBING I

**Nursyidah, M.Pd
NIP. 197707262003122001**

PEMBIMBING II

**Nur Azizah Rutri Hasibuan, M.Pd
NIP. 199307312022032001**

PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH

**FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEIKH ALI HASAN AHMAD ADDARY
PADANGSIDIMPUAN**

2026

SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING

Hal : Skripsi
a.n. Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
Lampiran :

Padangsidempuan, 15 Mei 2026
Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu
Keguruan UIN Syekh Ali Hasan
Ahmad Addary Padangsidempuan
di Padangsidempuan

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah membaca, menelaah dan memberikan saran-saran perbaikan sepenuhnya terhadap a.n. Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan yang berjudul "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatinggi" maka kami berpendapat bahwa skripsi ini telah dapat diterima untuk melengkapi tugas dan syarat-syarat mencapai gelar sarjana pendidikan (S.Pd) dalam bidang Ilmu Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

Seiring dengan hal di atas, maka saudara tersebut dapat menjalani sidang munaqosyah untuk mempertanggung jawabkan skripsi ini.

Demikian kami sampaikan, semoga dapat dimaklumi dan atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

PEMBIMBING I



Nursyaidah, M.Pd
NIP. 197707262003122001

PEMBIMBING II



Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd
NIP. 199307312022032001

SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI

Dengan menyebut nama Allah Yang Maha Pengasih lagi Maha Penyayang, bahwa saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
NIM : 2220500074
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatiggi

Dengan ini menyatakan bahwa saya telah menyusun skripsi ini sendiri tanpa meminta bantuan yang tidak syah dari pihak lain, kecuali arahan tim pembimbing dan tidak melakukan plagiasi sesuai dengan Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan Pasal 14 Ayat 12 Tahun 2023.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan apabila di kemudian hari terdapat penyimpangan dan ketidakbenaran pernyataan ini, maka saya bersedia menerima sanksi sebagaimana tercantum dalam Pasal 19 Ayat 3 Tahun 2023 tentang Kode Etik Mahasiswa UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan yaitu pencabutan gelar akademik dengan tidak hormat dan sanksi lainnya sesuai dengan norma dan ketentuan hukum yang berlaku.

Padangsidempuan, 15 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
NIM. 2220500074

HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIK

Sebagai civitas akademika Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
NIM : 2220500074
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan, Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non Exclusive Royalti-Free Right*) atas karya ilmiah saya yang berjudul “ Pengembangan Media Komik Untuk meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatiggi” Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (*database*), merawat dan mempublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai peneliti dan sebagai pemilik hak cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Padangsidimpuan

Pada Tanggal : 15 Juni 2026

Saya yang Menyatakan,



a Mumtaza Anggina Hasibuan
NIM. 2220500074



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang Kota Padangsidimpuan 22733
Telephone (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

DEWAN PENGUJI
SIDANG MUNAQASYAH SKRIPSI

Nama : Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
NIM : 2220500074
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Fakultas : Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatinggi.

Ketua

Nursyaidah, M.Pd
NIP. 197707262003122001

Sekretaris

Wilda Rizkyanur Nasution, M.Pd
NIP. 199106102022032002

Anggota

Dr. Almira Amir, M.Si
NIP. 197309022008012006

Rahmadani Tanjung, M.Pd
NIP. 199106292019032008

Pelaksanaan Sidang Munaqasyah

Di : Ruang F Aula FTIK Lantai 2
Tanggal : Senin, 15 Juni 2026
Pukul : 13.30 WIB s.d Selesai
Hasil/Nilai : Lulus/84 (A)
Indesk Prediksi Kumulatif : 4.00
Predikat : Pujian



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN

Jalan T. Rizal Nurdin Km 4,5 Sihitang Kota Padang Sidempuan 22733
Telepon (0634) 22080 Faximili (0634) 24022

PENGESAHAN

JUDUL SKRIPSI : Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatiggi

NAMA : Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
NIM : 2220500074

Telah dapat diterima untuk memenuhi
syarat dalam memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd)



Padangsidempuan, 15 Juni 2026

Dekan,

Dr. Hamka, M.Hum.

NIP 19840815 200912 1 005

ABSTRAK

Na ma : Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
NIM : 2220500074
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di kelas III SD Negeri 101118 Sayurminatinggi

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa media komik guna meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas III SD Negeri 101118 Sayurminatinggi. Latar belakang penelitian ini didasari oleh rendahnya keterampilan membaca peserta didik yang disebabkan oleh pembelajaran membaca yang masih bersifat monoton serta kurangnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan inovatif. Media komik dipilih karena memiliki keunggulan berupa tampilan visual yang menarik, bahasa yang sederhana, serta alur cerita yang dekat dengan dunia anak sehingga diharapkan mampu meningkatkan motivasi dan keterlibatan peserta didik dalam kegiatan membaca. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE, yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas III SD Negeri 101118 Sayurminatinggi. Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi angket validasi media yang melibatkan ahli materi, bahasa dan media, angket respon guru, angket respon siswa dan tes keterampilan membaca. Hasil validasi materi yang dilakukan yaitu 93,75% dengan kategori sangat layak, hasil validasi bahasa yaitu 92,85 dengan kategori sangat layak dan hasil validasi media yaitu 86,11% dengan kategori sangat layak. Sedangkan hasil respon guru yaitu 96,42% dengan kategori sangat layak, hasil respon siswa mencapai rata-rata 90,20% dengan kategori sangat layak. Hasil rata-rata tes keterampilan membaca siswa sebelum menggunakan komik yaitu 60,25%, sementara hasil rata-rata tes setelah menggunakan komik 90,75% terjadi peningkatan sebanyak 30,5 poin. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik ini mampu meningkatkan minat dan keterampilan membaca peserta didik, khususnya dalam aspek kelancaran membaca, pemahaman isi bacaan, dan kemampuan menyampaikan kembali ide pokok bacaan. Dengan demikian, media komik layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di sekolah dasar.

Kata kunci: Penelitian Pengembangan, ADDIE, Media Komik, Keterampilan Membaca, Sekolah Dasar

ABSTRACT

Name : Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
No. Reg : 2220500074
Study Program : *Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education*
Title : Development of Comic-Based Learning Media to Improve Reading Skills of Third-Grade Students at elementary school 101118 Sayurmatinggi

This study aimed to develop a comic-based learning medium to improve the reading skills of third-grade students at elementary school 101118 Sayurmatinggi. The study was motivated by the low reading skills of students, which were caused by monotonous reading instruction and the limited use of engaging and innovative learning media. Comic media were selected because they offer attractive visual displays, simple language, and storylines that are closely related to children's daily lives, thereby increasing students' motivation and engagement in reading activities. This study employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model, which consists of five stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The research subjects were third-grade students of elementary school 101118 Sayurmatinggi. Data were collected through media validation questionnaires involving material experts, language experts, and media experts, teacher response questionnaires, student response questionnaires, and reading skills tests. The results showed that the material expert validation achieved a score of 93.75%, categorized as very feasible; the language expert validation achieved 92.85%, categorized as very feasible; and the media expert validation achieved 86.11%, also categorized as very feasible. The teacher response questionnaire obtained a score of 96.42%, categorized as very feasible, while the average student response score reached 90.20%, categorized as very feasible. The average reading skills test score before the implementation of the comic media was 60.25, while the average score after implementation increased to 90.75, indicating an improvement of 30.5 points. Based on these findings, it can be concluded that the developed comic-based learning media are feasible and effective in improving students' reading skills, particularly in reading fluency, reading comprehension, and the ability to retell the main ideas of a text. Therefore, comic media can serve as an alternative learning medium to enhance reading skills among elementary school students.

Keywords: *Research and Development, ADDIE, Comic Media, Reading Skills, Elementary School*

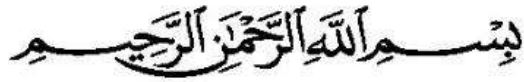
خلاصة

رقم القيد	: ٢٢٢٠٥٠٠٧٤	إسم	نؤيسه كننجا وائمه لائيه
قسم	: تعليم معلم المدرسة الابتدائية		
الموضوع	: تقييد التلاميذ في المدارس في مناطقهم من سجن قوصلا صقلا الى اعمق ثاق تقييد طائمو روطه تقييد كل واحد ١٠١١٨ اي جنين او ياسه		

تهدف هذه الدراسة إلى تطوير وسائط تعليمية على شكل قصص مصورة لتحسين مهارات القراءة لدى طلاب الصف الثالث في مدرسة سايبورماتينجي الابتدائية الحكومية رقم ١٠١١١٨. وتستند خلفية هذه الدراسة إلى ضعف اهتمام الطلاب بالقراءة ومهاراتهم فيها، نتيجةً لرتابة أساليب التعلم وقلة استخدام الوسائط التعليمية المبتكرة والشيقة. وقد تم اختيار القصص المصورة لما تتميز به من جاذبية بصرية، ولغة بسيطة، وقصص قريبة من عالم الأطفال، مما يُتوقع أن يزيد من دافعية الطلاب وانخراطهم في أنشطة القراءة. تستخدم هذه الدراسة منهجية البحث والتطوير، مع نموذج للتطوير، والذي يشمل مراحل التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. وشملت عينة البحث طلاب ADDIE الصف الثالث في مدرسة سايبورماتينجي الابتدائية الحكومية رقم ١٠١١١٨. وتضمنت تقنيات جمع البيانات استبيانات التحقق من صحة الوسائط بمشاركة خبراء في المواد واللغة والوسائط، واستبيانات استجابة المعلمين، واستبيانات استجابة الطلاب، واختبارات مهارات القراءة. بلغت نتائج التحقق من صحة المواد ١٠٠٪، وهي نسبة مناسبة جدًا. أما نتائج التحقق من صحة اللغة فكانت ١٠٠٪، وهي أيضًا نسبة مناسبة جدًا. وبلغت نتائج التحقق من صحة الوسائط ١٠٠٪، وهي أيضًا نسبة مناسبة جدًا. في حين بلغت نتائج استجابة المعلم ١٠٠٪، وهي أيضًا نسبة مناسبة جدًا، وبلغ متوسط نتائج استجابة الطالب ١٠٠٪، وهي أيضًا نسبة مناسبة جدًا. وكان متوسط نتائج اختبار مهارات القراءة لدى الطلاب قبل استخدام القصص المصورة ١٠٠٪، بينما بلغ متوسط نتائج الاختبار بعد استخدامها ١٠٠٪، أي بزيادة قدرها ١٠٠ نقطة. تُظهر نتائج التحقق أن هذا النوع من الوسائط القصصية المصورة يحسّن اهتمام الطلاب ومهاراتهم القرائية، لا سيما في الطلاقة القرائية، والفهم، والقدرة على إعادة صياغة الفكرة الرئيسية للنص. لذا، تُعدّ الوسائط القصصية المصورة وسيلة تعليمية بديلة مناسبة لتحسين مهارات القراءة لـ.

الإعلام الهزلي، مهارات القراءة، المدرسة الابتدائي، ADDIE البحث والتطوير، نموذج

KATA PENGANTAR



Syukur Alhamdulillah peneliti ucapkan kehadiran Allah Subahanahu Wata'ala, yang telah memberikan limpahan kasih dan sayang-Nya dalam berbagai bentuk cinta kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi”.

Penulisan skripsi ini dimaksud untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd) pada Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Dalam menyusun skripsi ini banyak kendala dan hambatan yang dihadapi oleh peneliti. Namun berkat bantuan, bimbingan, dorongan dari dosen pembimbing, keluarga, dan rekan seperjuangan baik yang bersifat material maupun nonmaterial, akhirnya skripsi ini dapat diselesaikan. Oleh karena itu peneliti mengucapkan banyak terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Ibu Nursyaidah, M.Pd selaku pembimbing I, dan Ibu Nur Azizah Putri Hasibuan, M.Pd selaku pembimbing II yang telah banyak memberikan arahan, bimbingan dengan penuh kesabaran dan kebijaksanaan serta motivasi pada peneliti dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi ini.
2. Bapak Prof. Dr. H. Sumper Mulia Harahap, M. Ag selaku rektor UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan.
3. Bapak Dr. Hamka, M. Hum selaku Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang telah memberikan izin dalam penulisan skripsi ini.
4. Bapak Akhiril Pane, S.Ag, M.Pd, sebagai Wakil Dekan Bidang Akademik Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan. Bapak Suparni, S. Si, M.Pd sebagai Wakil

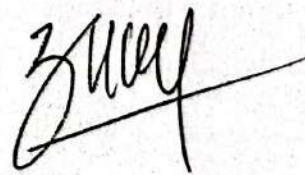
Dekan Bidang Administrasi, dan Bapak Dr. Muhlison, M.Ag, sebagai Wakil Dekan Kemahasiswaan UIN Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidempuan.

5. Ibu Asriana, M. Pd selaku Ketua Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah sekaligus panutan peneliti yang selalu memberikan semangat, motivasi, serta arahan dan bimbinganya dengan penuh cinta dan juga staf prodi yang telah memberikan dukungan, bantuan, dan kesempatan kepada peneliti selama perkuliahan.
6. Bapak Yusri Fahmi, S. Ag, M. Hum selaku Kepala UPT Perpustakaan beserta pegawai perpustakaan yang telah membantu penulis dalam peminjaman buku dalam menyelesaikan skripsi.
7. Terimakasih kepada Ibu Anita Murni Lubis S.Pd selaku Kepala Sekolah SD Negeri 101118 Sayurmatinggi beserta Bapak Ibu Guru selaku tenaga Pendidik disekolah tersebut yang telah memberikan kesempatan, arahan dan bimbinganya selama peneliti melakukan penelitian ini.
8. Teruntuk Alm. Bapak Junjung Hasibuan selaku cinta pertama peneliti yang telah memilih keabadian sehingga tidak sempat menemani peneliti dilangkah-langkah terakhir menyelesaikan skripsi ini. Terimakasih atas segala bentuk cintanya skripsi ini peneliti persembahkan sebagai bentuk bakti dan upaya memenuhi janji dan mewujudkan mimpi beliau yang paling peneliti rindukan peluknya. Semoga Allah Swt melimpahkan karunia surga-Nya kepada beliau dan semoga beliau dapat menatap Peneliti dari surga-Nya dengan bangga karna berhasil berdiri disini dengan sekuat-kuatnya tanpa beliau.
9. Teruntuk yang tersayang Ibu Riswanni Hasibuan selaku Ibu kandung Peneliti, terimakasih atas segala bentuk cintanya dan telah menjadi alasan satu-satunya bagi peneliti untuk tidak pernah menyerah atas mimpinya. Karna do'a beliau yang menembus langitlah yang menerangi setiap langkah peneliti sehingga mampu menyelesaikan penelitian ini.

10. Teruntuk kakak Kandung Peneliti Asty wulan Dani Hasibuan, S.Pd dan Abang Kandung Peneliti Randy Endar Muda Hasibuan S.E yang selalu memberikan semangat, kasih sayang, mengayomi dan mendukung peneliti disetiap langkahnya terutama untuk menyelesaikan skripsi ini.
11. Kepada sahabat-sahabat tersayang peneliti : Mutiara Fadhilah, Surya Anggara, Rifaldi, Fitriyani, Annisa Khairani, Bella Novita Yusuf, Elsa Surya Dini, Maya Hsb, Dinie Fitriani, Putri amalia dan masih banyak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah berkontribusi banyak dalam mendukung langkah peneliti untuk menyelesaikan skripsi ini.
12. Kepada pemilik NIM 2220500205 yang telah membersamai Langkah peneliti dalam Menyusun skripsi ini memotivasi, belajar dan tumbuh besama peneliti ucapkan terimakasih atas semua benuk kontribusinya utamanya telah mempercayai peneliti bahkan saat peneliti tidak percaya pada dirinya sendiri.
13. Teristimewa untuk diriku sendiri, terimakasih telah berdiri dengan sekuat-kuatnya, berusaha semaksimal mungkin, terimakasih sudah bertahan sejauh ini dan tidak pernah menyerah pada petualangan ini.

Atas segala bantuan dan bimbingan yang telah diberikan, kiranya tiada kata yang indah selain do'a dan berserah diri kepada Allah SWT. Semoga kebaikan dari semua pihak mendapat imbalan dari Allah SWT. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya khususnya dan pembaca umumnya.

Padangsidempuan, 15 Juni 2026
Peneliti



Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
NIM. 2220500074

DAFTAR ISI

SAMPUL DEPAN	
HALAMAN JUDUL	
HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN PEMBIMBING	
SURAT PERNYATAAN MENYUSUN SKRIPSI SENDIRI	
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI	
DEWAN PENGUJI SIDANG MUNAQOSYAH	
HALAMAN PENGESAHAN DEKAN	
ABSTRAK.....	i
KATA PENGANTAR	iv
DAFTAR ISI.....	vii
DAFTAR TABEL.....	x
DAFTAR GAMBAR.....	xi
DAFTAR LAMPIRAN.....	xii

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Batasan Masalah.....	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian.....	7
F. Manfaat Penelitian.....	8
G. Spesifikasi Produk yang diharapkan	9
H. Defenisi Istilah	10
1. Penelitian Pengembangan.....	10
2. Media Pembelajaran	10
3. Media Komik.....	11
4. Keterampilan Membaca.....	11

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran.....	13
1. Pengertian Media Pembelajaran	13
2. Kriteria Media Pembelajaran.....	14
3. Ciri-ciri Media Pembelajaran	15
4. Jenis-jenis Media Pembelajaran	17
5. Fungsi Media Pembelajaran	21

6. Manfaat Media Pembelajaran	22
B. Media Pembelajaran Komik.....	24
C. Pembelajaran Membaca	29
D. Keterampilan membaca.....	35
E. Penelitian Terdahulu	36
F. Kerangka Berpkir	39

BAB II METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian.....	41
B. Pendekatan Penelitian	41
C. Prosedur Pengembangan	43
1. <i>Analysis</i> (Analisis)	43
2. <i>Desain</i> (Perencanaan).....	46
3. <i>Development</i> (Pengembangan)	48
4. <i>Implementation</i> (Implementasi)	49
5. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	49
D. Subjek Penelitian	49
1. Populasi.	50
2. Sampel	50
E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data.....	51
1. Instrumen dalam Penelitian Lapangan	51
2. Instrumen dalam Uji Lapangan.....	54
F. Pengembangan Instrumen	56
1. Teknik Analisis Data Kuantitatif	58
2. Teknik Analisis Kualitatif	60

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	61
1. Analisis (<i>Analysis</i>)	62
2. Rancangan (Design)	68
4. Implementasi (<i>Implementation</i>).....	75
5. Evaluasi (<i>Evaluation</i>)	77
B. Pembahasan Hasil Penelitian.....	79
1. Kevalidan Media Komik.....	80
2. Kepraktisan Media Komik.....	82

3. Keefektifan Media Komik.....	84
4. Keterbatasan Penelitian.....	86
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan.....	85
B. Saran	87
DAFTAR PUSTAKA.....	88
LAMPIRAN	

DAFTAR TABEL

Tabel III.1 Lokasi dan Waktu Penelitian	41
Tabel III.2 Tahapan Pengembangan	42
Tabel III.3 CP dan ATP Membaca dan Memirsa Fase B Kurikulum merdeka.....	44
Tabel III.4 Skala Angket	52
Tabel III.5 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi.....	52
Tabel III.6 Kisi- kisi Angket Validasi Ahli Bahasa.....	53
Tabel III.7 Kisi- kisi Angket Validasi Ahli Media	53
Tabel III.8 Kisi-kisi Angket Respon Guru	55
Tabel III.9 Kisi-kisi Angket Respon Peserta Didik	55
Tabel III.10 Pedoman Penskoran tes	56
Tabel III.11 Kriteria Kevalidan dan Praktivitas	58
Tabel III.12 Kriteria Skor Kevalidan.....	59
Tabel III.13 Kriteria Skor Praktisan	59
Tabel III.14 Kriteria Gain Termomalisasi.....	60
Tabel III.15 Kriteria Tingkat keefektifan.....	60
Tabel III.16 Kriteria Tes Skor Keterampilan Membaca	60
Tabel IV.1 Hasil Wawancara Guru.....	65
Tabel IV.2 Hasil Wawancara Peserta Didik.....	66
Tabel IV.3 Hasil Penilaian Validasi Materi	72
Tabel IV.4 Hasil Penilaian Validasi Bahasa	73
Tabel IV.5 Hasil Penilaian Validasi Media.....	74
Tabel IV.6 Hasil Angket Respon Guru.....	76
Tabel IV.7 Hasil Angket Respon Peserta Didik	77
Tabel IV.8 Hasil N-Gain Ternomalisasi	78
Tabel IV.9 Hasil N-Gain Evektifitas	79

DAFTAR GAMBAR

Gambar II.1 Kerangka Berfikir	40
Gambar III.1 Desain Cover Komik.....	47
Gambar III.2 Desain Tokoh Komik.....	47
Gambar III.3 Tahap Validator	57
Gambar IV.1 Tampilan Awal Canva	70
Gambar IV.2 Pengenalan Tokoh Komik.....	70
Gambar IV.3 Pembatan Awal Animasi.....	71
Gambar IV.4 Proses pembuatan Animasi dan Balon Percakapan.....	71

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I Wawancara Pra-Penelitian (Guru).....	91
Lampiran II Wawancara Pra-Penelitian (Peserta Didik).....	94
Lampiran III Lembar Angket Validasi Ahli Materi	96
Lampiran IV Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa	98
Lampiran V Lembar Angket Validasi Ahli Media	100
Lempiran VI Angket Kepraktisan Respon Guru	102
Lampiran VII Angket Kepraktisan Peserta Didik	104
Lampiran VIII Tes Keterampilan Membaca	105
Lampiran IX Hasil Validasi Ahli Meteri	106
Lampiran X Hasil Validasi Ahli Bahasa	107
Lampiran XI Hasil Validasi Ahli Media	108
Lampiran XII Hasil Angket Respon Guru	119
Lampiran XIII Hasil Angket Respon Siswa.....	110
Lampiran XIV Hasil Pre-test.....	111
Lampiran XV Hasil Post-Test	112
Lampiran XVI Hasil N-Gain	113
Lampiran XVII Presentase Efektivitas	114
Lampiran XVIII Modul Pre-Test.....	115
Lampiran XIX Modul Post-Test.....	123
Lampiran XX Dokumentasi	132
Lampiran XXI Tampilan Akhir Komik	136

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan suatu proses yang menjadikan manusia lebih bermartabat, pendidikan merupakan kunci dari kesejahteraan hidup yang baik. Proses yang terjadi dalam pendidikan adalah proses melatih, membimbing, dan menjadikan manusia berpengetahuan serta mengasah keterampilan. Berdasarkan undang-undang No. 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional menyebutkan bahwa pengertian pendidikan adalah tindakan perbaikan secara sadar dan memiliki perencanaan yang dituangkan pada tujuan Pendidikan Nasional dan Pendidikan Sekolah Dasar yaitu menciptakan suatu proses pembelajaran dan susunan belajar yang berguna sebagai pengembangan potensi peserta didik secara aktif agar peserta didik memiliki pemahaman spiritual keagamaan, pengendalian diri, kecakapan diri, cerdas, memiliki ahlak mulia, serta memiliki keterampilan yang dikembangkan dalam masyarakat, bertanggung jawab dan jujur dalam berbangsa dan bernegara.¹

Pada hakikatnya pendidikan tidaklah terlepas dari proses pembelajaran, adapun pembelajaran adalah interaksi antara guru dan peserta didik dalam satuan pendidikan. Pembelajaran juga dapat diartikan sebagai alat bantu yang menjembatani peserta didik untuk memperoleh ilmu pengetahuan,

¹ Ignatia Martha Hendrati dan Mochamad Muchson, "Latar Belakang Pendidikan, Pelatihan dan Jiwa Kewirausahaan Terkait Kinerja Keuangan UKM," *Jurnal Riset Ekonomi dan Bisnis*, Volume 10, No. 1, Maret 2010, hlm. 2.

penguasaan diri, serta pembentukan karakter. Pendidikan dan pembelajaran merupakan dua aspek yang tidak bisa dipisahkan satu sama lainnya.²

Membaca merupakan salah satu aspek penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Keterampilan membaca sangatlah fundamental dan krusial bagi peserta didik dalam proses perkembangannya baik secara kognitif, afektif, emosional bahkan sosial. Melalui kegiatan membaca peserta didik dapat meningkatkan kemampuan berfikir kritis, meningkatkan pemahaman tentang berbagai konsep, memperluas wawasan pengetahuan, serta menumbuhkan kreativitas peserta didik. Pembelajaran membaca disekolah secara umum haruslah diarahkan agar mencapai tujuan-tujuan pembelajaran. Diantara tujuan tersebut adalah agar siswa menyukai kegiatan membaca yang dilakukan mengingat membaca adalah fondasi dari ilmu pengetahuan yang dimiliki seseorang. Oleh karena itu pembelajaran membaca haruslah mendorong dan memotivasi peserta didik untuk mencintai kegiatan tersebut sehingga pembelajaran membaca menjadi suatu kegiatan yang menyenangkan bagi peserta didik.³

Namun, ditemukan fakta di lapangan adanya permasalahan tentang rendahnya keterampilan membaca siswa, utamanya dijenjang Sekolah Dasar. Mengutip informasi dari hasil wawancara guru kelas III dan dari hasil observasi awal yang dilakukan di SD Negeri 101118 Sayurimatinggi, menunjukka bahwa,

² Lelya Hilda, "Pendekatan Saintifik pada Proses Pembelajaran (Telaah Kurikulum 2013)," *Jurnal Darul Ilmi*, Volume 03, No. 01, Januari 2015, hlm. 70.

³ Dewi, K. C., & Pratiwi, I. P. (2023). Efektivitas Penggunaan Komik Digital dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 15(2), 112-125.

partisipasi dan antusiasme peserta didik terhadap kegiatan membaca sangatlah rendah. Hal ini dibuktikan dengan kurangnya inisiatif peserta didik untuk membaca di luar jam pembelajaran, kecenderungan memilih kegiatan lain dibandingkan membaca pada saat waktu luang serta rendahnya minat siswa untuk berpartisipasi aktif dalam mendiskusikan materi bacaan.

Ada beberapa penyebab yang menjadikan rendahnya minat membaca diantaranya adalah pembelajaran membaca yang dilakukan cenderung monoton diakibatkan kurangnya variasi dalam penyajian materinya, metode pembelajaran yang dilakukan kurang interaktif dan belum mampu memotivasi siswa untuk terlibat secara aktif dalam proses pembelajaran, serta materi bacaan yang kurang menarik dengan minat dan dunia anak-anak⁴. Jika kondisi ini terus berlanjut maka dikhawatirkan akan menghambat perkembangan dan kemampuan literasi siswa secara keseluruhan, maka dari itu dibutuhkan strategi dan inovasi untuk meningkatkan keterampilan baca siswa secara efektif.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang dapat membantu dalam kegiatan proses belajar mengajar adalah media komik. Komik merupakan kombinasi dari teks bacaan yang ringkas dan gambar-gambar yang menarik dengan gaya visual yang kuat untuk anak-anak. Alur cerita yang disajikan sedemikian rupa dalam bentuk balon kata dan panel-panel gambar mampu memvisualisasikan narasi secara lebih hidup dan tentunya mudah dipahami.

⁴ Megawati Hasibuan, Wali Kelas III, wawancara (SD Negeri 101118 Sayurimatinggi, Kamis, 10 Juli 2025. Pukul 10.15 WIB)

Petualangan seru dalam komik serta karakter-karakter yang unik dapat mendorong rasa ingin tau siswa untuk terus mengikuti alur cerita yang disajikan, hal ini secara tidak langsung dapat meningkatkan kualitas hidup peserta didik pada aspek kognitif, afektif, dan psikomotorik. Fungsi komik bukan hanya sebagai hiburan semata, tetapi juga dapat menjadi alat pembelajaran yang efektif jika diintegrasikan dengan baik dalam proses pembelajaran. Kelebihan komik yang memiliki gambar-gambar yang menarik serta teks ringkas dan mudah dipahami menjadikan media komik berpotensi untuk menjembatani pemahaman peserta didik di sekolah dasar yang masih abstrak menjadi lebih konkret.⁵

Penggunaan media komik memiliki dampak positif terhadap peningkatan keterampilan membaca pada peserta didik hal ini di buktikan dengan adanya beberapa penelitian terdahulu yang sudah mengkaji tentang hal tersebut. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Zahra Salsabil dan Rudi Ritonga tentang “Pengembangan Media Komik Audio Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III”, menggunakan model pengembangan *Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate (ADDIE)*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik audio digital yang dikembangkan telah dinyatakan layak oleh para validator (ahli materi, media, dan bahasa), dan penggunaannya terbukti memberikan peningkatan signifikan pada keterampilan membaca pemahaman

⁵ Sundahry, “Peningkatan Hasil Belajar IPA Siswa Kelas IV Melalui Model Pembelajaran Terbalik,” *Jurnal Tunas Pendidikan*, Volume 3, No. 1, Oktober 2020, hlm. 4.

siswa. Media tersebut diintegrasikan dengan narasi audio dan ilustrasi visual, sehingga siswa dapat lebih tertarik dan terbantu dalam memahami konten bacaan.⁶

Melihat dan menimbang potensi media komik yang menarik dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca, serta kondisi peserta didik di kelas III SD Negeri 101118 Sayurimatinggi, maka penelitian ini dianggap penting untuk dilaksanakan dengan tujuan menginvestigas lebih dalam bagaimana pengembangan media komik yang ditemukan dapat di implementasikan dalam pembelajaran membaca serta bagaimana dampaknya terhadap peningkatan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri 101118 Sayurimatinggi. Model *ADDIE* dipilih peneliti sebagai desain pengembangan pada penelitian ini karena adanya kesesuaian dengan masalah yang terjadi di sekolah tersebut. Model *ADDIE* adalah salah satu metode dalam pembelajaran yang memiliki desain yang terstruktur serta adanya tahap uji coba dan validasi dalam pengembangan produk.⁷

Melalui penelitian ini diharapkan dapat ditemukanyan solusi yang inovatif serta praktis untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik di kelas III SD Negeri 101118 Sayurimatinggi dengan pengembangan dan pemanfaatan media komik. Hasil penelitian ini diharapkan bermanfaat bukan hanya untuk siswa dan guru di sekolah tersebut tetapi juga untuk semua tenaga

⁶ Salsabil, Z., & Ritonga, R. (2025). Pengembangan media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN Larangan 1 Utara. *Academy of Education Journal*, 16(2), 251–260.

⁷ Nur, Muhammad. "Pengaruh Penggunaan Komik sebagai Media Pembelajaran terhadap Pemahaman Konsep IPA Siswa Kelas III SD." *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Sekolah Dasar* 3, no. 1 (2018): 45-56.

pendidik sebagai inspirasi dan referensi dalam pengembangan strategi pembelajaran membaca yang lebih menarik dan efektif. Dengan demikian upaya meningkatkan kualitas literasi peserta didik sejak dini dapat tercapai secara optimal.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perlu dilakukan penelitian mengenai sejauh mana media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca pada anak sekolah dasar, dengan judul penelitian **“Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi”**.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut:

1. Pembelajaran masih berfokus pada guru dan buku konvensional di kelas saja sehingga langkah kegiatan pembelajaran terbimbing yang dibutuhkan tidak terarah dengan baik.
2. Keterbatasan penggunaan variasi bahan bacaan dalam proses pembelajaran, sehingga kegiatan membaca cenderung membosankan.
3. Kurangnya media pembelajaran yang kontekstual dan menarik sehingga peserta didik cenderung tidak sepenuhnya memahami apa yang mereka baca.

C. Batasan Masalah

Batasan permasalahan dalam penelitian ini adalah

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 101118 Sayurmasinggi

2. Subjek penelitian terbatas pada siswa kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi
3. Pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pengembangan media komik dengan materi pembahasan perubahan cuaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.
4. Penelitian ini menggunakan model *ADDIE*

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan penjabaran dan keterangan dari latar belakang masalah yang telah disampaikan di atas maka dapat di ambil rumusan masalah berupa:

1. Bagaimana validitas pengembangan media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi?
2. Bagaimana kepraktisan media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi?
3. Bagaimana efektivitas pengembangan media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui validitas Pengembangan media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi.
2. Untuk mengetahui kepraktisan media komik dalam meningkatkan keterampilan membaca di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi.

3. Untuk mengetahui efektivitas pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi.

F. Manfaat Penelitian

Manfaat dari penelitian ini dapat dilihat dari dua aspek yaitu secara teoritis dan secara praktis, yaitu:

1. Secara Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan sebagai inspirasi dan masukan untuk pendidik dalam melakukan proses belajar mengajar agar menerapkan media komik untuk meningkatkan minat membaca peserta didik di kelas III SDN 101118 Sayurmasinggi.

2. Secara Praktis

- a. Bagi peneliti, penelitian ini memberikan manfaat dan kegunaan terutama bagi peneliti sendiri untuk mengembangkan kreatifitas dalam penggunaan media komik yang inovatif, serta praktis dalam kegiatan belajar mengajar khususnya di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi.
- b. Bagi sekolah, sebagai bahan pertimbangan bagi seorang guru untuk dapat menggunakan media komik untuk meningkatkan hasil pembelajaran membaca peserta didik di SD Negeri 101118 Sayurmasinggi.
- c. Bagi siswa, untuk meningkatkan minat membaca peserta didik, menjadikan peserta didik lebih aktif berpartisipasi dalam proses

pembelajaran, supaya peserta didik tidak mudah bosan dan jenuh di dalam ruangan, meningkatkan kualitas literasi peserta didik sejak dini.

- d. Bagi sekolah penelitian ini memberikan dampak yaitu memberikan informasi dalam meningkatkan proses belajar mengajar guru dikelas, serta menjadi bahan referensi dalam mengenal model dan media pembelajaran pengembangan.

G. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang akan dikembangkan berupa media komik pada materi Bahasa Indonesia tentang perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia adapun spesifikasinya adalah sebagai berikut:

1. Jenis media pembelajaran berupa komik yang ini dibuat dengan aplikasi “Canva” dan di *print out* kembali kedalam kertas.
2. Setiap lembaranya berisi tentang penjelasan perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap kehidupan manusia
3. Gambar dibuat semenarik mungkin, agar peserta didik tertarik untuk membacanya.
4. Jenis huruf yang digunakan yaitu huruf yang menarik dan mudah dibaca serta dipahami oleh peserta didik.
5. Media komik ini juga disajikan dengan warna yang bervariasi agar menarik minat peserta didik.
6. Pemilihan karakter-karakter yang di sajikan diupayakan adalah hal-hal yang dekat dengan kehidupan sehari-hari peserta didik, guna meningkatkan ketertarikan peserta didik untuk membaca.

7. Aspek isi disesuaikan dengan capaian pembelajaran pada fase B kurikulum merdeka. Bahasa yang digunakan dalam komik disusun berdasarkan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia (PUEBI)

H. Defenisi Istilah

Bagian ini membahas tentang defenisi istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan produk yang akan dihasilkan.

1. Penelitian Pengembangan

Penelitian pengembangan merupakan metode yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu dengan melihat masalah dengan analisis kebutuhan⁸. Dengan adanya penelitian pengembangan ini peneliti dapat mengembangkan atau menghasilkan produk media pembelajaran yang disesuaikan dengan masalah yang ditemukan pada saat proses belajar mengajar, dan tentunya sesuai dengan kebutuhan peserta didik.

2. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu guru dalam proses belajar mengajar dan berfungsi untuk membantu dalam menyampaikan pesan kepada peserta didik sehingga dapat mencapai tujuan pendidikan dan hasil belajar peserta didik menjadi lebih baik. Dengan media pembelajaran maka kualitas belajar menjadi meningkat karena tidak hanya guru yang aktif memberikan materi kepada peserta didik, tetapi peserta didik

⁸ Gingga Prananda, Ali Wardana, dan Yuliadarmianti, "Ppengembangan Media Vidio Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 untuk siswa kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai, "*Jurnal Dharma PGSD* Volume 1, 2020 hlm 41.

juga dapat aktif di dalam kelas dan terlibat dalam proses pembelajaran sehingga peserta didik lebih mudah menerima materi yang disampaikan oleh guru⁹

3. Media Komik

Komik merupakan selembaran kertas yang berisi tulisan dengan kalimat-kalimat yang singkat, padat, mudah dimengerti, dan gambar-gambar yang sederhana dan dapat memberikan keterangan singkat tentang suatu masalah¹⁰. Komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran karena mampu menyampaikan informasi secara kontekstual, tampilan komik yang menarik tentunya juga menjadi salah satu alasan yang menjadikan komik banyak diminati oleh kalangan anak-anak, remaja bahkan dewasa.

4. Keterampilan Membaca

Keterampilan membaca adalah kemampuan seseorang untuk memahami, menafsirkan, dan mengevaluasi informasi yang disampaikan melalui teks tertulis. Keterampilan ini mencakup berbagai aspek, seperti mengenali huruf dan kata, memahami struktur kalimat, dan menangkap makna keseluruhan dari suatu bacaan. Membaca bukan sekadar aktivitas visual; membaca juga melibatkan proses kognitif yang kompleks, termasuk

⁹ Gingga Prananda, Ali Wardana, dan Yuliadarmianti, "Ppengembangan Media Vidio Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 untuk siswa kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai, "*Jurnal Dharma PGSD* Volume 1, 2020 hlm 41.

¹⁰ Maulana Arafat Lubis, *Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn) di SD/MI Peluang dan Tantangan di Era Industri 4.0* (Jakarta: Kencana,2020), hlm 162

menghubungkan informasi baru dengan pengetahuan sebelumnya, menarik kesimpulan, dan memperoleh makna tersirat

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Media Pembelajaran

1. Pengertian Media Pembelajaran

Secara etimologi media berasal dari bahasa latin yang artinya alat sedangkan secara terminologi ialah menyajikan suatu informasi ilmiah yang dapat membuat seseorang paham dengan mudah.¹¹ Media berasal dari bahasa latin yaitu “*medius*” yang dijamakkan menjadi “*medium*” yang berarti perantara atau pengantar. Dalam dunia komunikasi, media berperan sebagai saluran yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari komunikator kepada komunikan. Oleh karena itu dalam konteks pendidikan, media pembelajaran merupakan komponen penting dalam menjalankan proses belajar mengajar, media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk menyampaikan informasi oleh pendidik kepada peserta didik agar proses pembelajaran dapat berlangsung lebih efektif dan efisien.¹²

Media pembelajaran merupakan perantara atau pengantar yang dapat digunakan oleh guru sebagai alat bantu dalam menyampaikan informasi berupa materi pembelajaran kepada peserta didik. Penggunaan media pembelajaran ini dapat mendukung pembelajaran yang berpusat pada siswa (*student centered*).

¹¹ Fauzan, Syafrilianto, dan Maulana Arafat Lubis *Microteacing di MI/SD* (Jakarta:Kencana, 2020), hlm 60

¹² Jatmiko Sidi dan Mukminan, “Penggunaan Media Audiovisual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar IPS di SMP, “*Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial* 15, No. 1 (2016), hlm. 53-72.

Media pembelajaran dapat mengatasi keterbatasan pengalaman yang dimiliki oleh parasiswa, media pembelajaran dapat melampaui batasan ruang kelas, media pembelajaran memungkinkan adanya interaksi langsung antara siswa dengan lingkungan media menghasilkan keseragaman pengamatan, media dapat menanamkan konsep dasar yang benar, kongkrit, dan realistis, media membangkitkan motivasi dan merangsang anak untuk belajar.¹³

2. Kriteria Media Pembelajaran.

Agar pemilihan media tepat, perlu diperhatikan beberapa faktor yang menjadi dasar pemilihan lingkungan belajar, kriteria lingkungan belajar yang baik harus diperhatikan dalam proses pemilihan media. adalah sebagai berikut:¹⁴

- a. Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai. Pemilihan media didasarkan pada tujuan instruksional yang telah ditentukan sebelumnya, yang biasanya berhubungan dengan satu atau kombinasi dari dua atau tiga ranah kognitif, afektif, dan psikomotorik.
- b. Sesuai untuk mendukung isi mata pelajaran yang berupa fakta, konsep, prinsip atau generalisasi media yang berbeda, seperti film dan grafik, membutuhkan simbol dan kode yang berbeda dan karena itu proses mental dan keterampilan yang berbeda untuk memahaminya untuk

¹³ Fitriyah, N., Putri, M., & Darmansyah, A. (2022). *Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Carenang I. Jurnal Pendidikan dan Sains (JUPISI)*, 2(1), 59-62.

¹⁴ Rahmatullah dkk, “*Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard untuk Pembuatan Multimedia Interaktif*” (Sorong: Eureka Media Aksara, 2022), hlm 10.

mendukung proses pembelajaran yang efektif, media harus disesuaikan dengan kebutuhan tugas belajar dan kemampuan mental siswa.

- c. Praktis, fleksibel dan tahan lama. Kriteria ini membantu pengajar memilih media yang tersedia, mudah diperoleh, atau mudah disiapkan oleh pengajar media pilihan harus dapat digunakan di mana saja, kapan saja dengan perangkat di sekitarnya, dan harus mudah dipindahkan dan dibawa kemana saja.
- d. Pengajar mengetahui cara menggunakannya ini adalah salah satu kriteria terpenting. Apapun lingkungannya, guru harus dapat memanfaatkannya dalam proses pembelajaran nilai dan kegunaan media ditentukan oleh pengajar yang menggunakannya dalam proses pembelajaran.



3. Ciri-ciri Media Pembelajaran

Terdapat tiga ciri media yang merupakan petunjuk mengapa media digunakan dan apa-apa saja yang dapat dilakukan oleh media yang mungkin pendidik tidak mampu untuk melakukannya ialah sebagai berikut:¹⁵

a. Ciri Fiksatif

Ciri fiksatif menggambarkan kemampuan media untuk merekam, menyimpan, mengabadikan, dan membangun sebuah peristiwa atau objek. Sebuah peristiwa tersebut disusun kembali dengan dikumpulkan oleh suatu media seperti fotografi, video tape, audio tape, disket

¹⁵ Muhammad Hasan dkk. "*Media Pembelajaran*" (Klaten: Tahta Media Group, 2021), hlm 18

komputer, dan film. Sehingga dapat dilihat atau didengar kembali di waktu yang berbeda. Melalui sifat ini, informasi yang disampaikan tidak hilang begitu saja setelah digunakan, melainkan dapat didokumentasikan secara permanen dalam bentuk tertentu seperti tulisan, gambar, atau rekaman suara. Ciri fiksatif sangat penting bagi pendidik sifat fiksatif menjadikan media sebagai alat penting dalam proses pembelajaran, komunikasi, dan pelestarian informasi karena mampu menjaga keberlangsungan pengetahuan dari waktu ke waktu.

b. Ciri Manipulatif

Kejadian yang memakan waktu sehari-hari misalnya dapat dipersingkat menjadi hanya beberapa menit dengan adanya fitur *timelapse*. Misalnya bagaimana proses terjadinya larva menjadi kepompong kemudian menjadi kupu-kupu membutuhkan waktu yang lama tetapi dapat dipersingkat menjadi 2-3 menit karena dipercepat menggunakan fitur *time lapse*. Tetapi, selain adanya fitur *time lapse* ada juga fitur *slow motion* yang dapat memperlambat sebuah gerakan *divideo*. Misalnya gerakan reaksi sebuah benda, maka gerakan tersebut dapat diperlambat agar peserta didik dapat melihat dengan jelas gerakan-gerakan tersebut.

c. Ciri Distribusi

Memungkinkan suatu objek atau kejadian ditransportasikan melalui ruang, dan secara bersamaan kejadian tersebut disajikan kesejumlah peserta didik dengan stimulus pengalaman yang relatif

mengenai peristiwa yang seakan-akan ikut terlibat dalam peristiwa tersebut. Ciri distributif pada media pembelajaran adalah kemampuan media untuk menyebarkan informasi atau pesan pembelajaran secara merata kepada semua peserta didik, kapan pun dan di mana pun mereka berada. Media dengan ciri distributif memungkinkan materi pembelajaran diakses oleh banyak orang sekaligus tanpa terbatas ruang dan waktu, seperti melalui video pembelajaran, modul digital, atau platform daring. Dengan demikian, media pembelajaran yang bersifat distributif membantu pemerataan kesempatan belajar dan memperluas jangkauan proses pendidikan.

4. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Media pembelajaran terdiri dari berbagai jenis yang masing-masing memiliki keunggulan dan karakteristik yang berbeda, sehingga penggunaannya dapat disesuaikan dengan kebutuhan dan tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori berdasarkan stimulus yang digunakan, yaitu media visual, media audio, media audiovisual, dan media interaktif. Penggunaan media ini tidak hanya membantu dalam penyampaian materi, tetapi juga memperkaya pengalaman belajar siswa dengan menggabungkan berbagai saluran komunikasi, sehingga memungkinkan pembelajaran yang lebih efektif dan mendalam.¹⁶

¹⁶ Endi, Akhsanul Faudi dan Diyahsin “*Pengembangan Media Pembelajaran*” (Yogyakarta: Itera Press, 2024), hlm 15

a. Media Visual

Media visual merupakan media pembelajaran yang menyampaikan informasi melalui pesan berbentuk gambar baik itu dalam keadaan diam seperti grafik dan foto, maupun dalam keadaan bergerak seperti video atau animasi dan lain-lain, yang disajikan secara kreatif dan inovatif serta diterapkan menggunakan indra pengelihatannya. Dengan tujuan untuk merangsang peserta didik agar lebih tertarik mengikuti pembelajaran serta lebih mudah untuk memahami materi pembelajaran. Kelebihan dan kekurangan media visual sebagai berikut:

1) Kelebihan media visual adalah:

- a) Bentuknya sederhana.
- b) Mudah di akses.
- c) Ekonomis.
- d) Dapat membandingkan suatu perubahan.
- e) Dapat divariasikan dengan media lain.

2) Kekurangan media visual adalah:

- a) Penekanan pada indra pengelihatannya.
- b) Tidak dapat menjangkau kelompok besar.

Dalam konteks media pembelajaran, elemen visual tidak hanya berfungsi sebagai pendukung, tetapi juga sebagai elemen utama yang memfasilitasi pengolahan informasi secara efektif. Oleh karena itu, desain visual yang baik harus mempertimbangkan keseimbangan antara menarik perhatian dan memberikan informasi yang mendalam, serta menghindari

desain yang terlalu rumit atau tidak relevan. Dengan mengaplikasikan prinsip-prinsip tersebut, media pembelajaran dapat menjadi alat yang efektif dalam mendukung proses belajar peserta didik.¹⁷

b. Media Audio

Media audio merupakan media pembelajaran yang hanya bisa dijangkau dengan indra pendengaran, dalam kata lain media audio menyajikan informasi tentang pembelajaran melalui suara, contohnya seperti radio, audio dan lain sebagainya. Media audio memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut:

1) Kelebihan media audio:

- a) Mudah di dapatkan.
- b) Bisa di variasikan dengan media lain. Bisa di putar ulang untuk digunakan kembali.

2) Kelemahan media audio adalah:

- a) Bersifat komunikasi satu arah
- b) Penekanan hanya pada indra pendengaran.
- c) Hanya bisa melayani pendengar atau penerima pesan yang sudah mampu berfikir.

c. Media audio visual

Media audio visual merupakan kombinasi antara media audio dan visual yaitu media yang menyampaikan informasi atau pesan melalui gambar dan suara, media ini mengandalkan indra pengelihat dan

¹⁷ Endi, Akhsanul Faudi dan Diyahsin “*Pengembangan Media Pembelajaran*” hlm 95

pendengaran sehingga informasi yang disampaikan menggunakan media ini tentu jauh lebih mudah di pahami. Contohnya seperti *Smartphone*, *Televisi* dan lain sebagainya. Media audio visual memiliki kelebihan dan kekurangan sebagai berikut: ¹⁸

- 1) Kelebihan media audio visual
 - a) Menyajikan proses komplek
 - b) Fleksibel dalam penggunaan
 - c) Mengatasi keterbatasan pengalaman
 - d) Menggunakan perpaduan warna, gambar, animasi tiga dimensi.
- 2) Kekurangan media audio visual
 - a) Biaya produksi tinggi.
 - b) Memerlukan keahlian khusus.
 - c) Aksesibilitas yang terbatas.

d. Multimedia

Multimedia, yaitu media yang memuat beberapa jenis media dan perangkat yang berbeda yang terintegrasi dalam proses atau kegiatan pembelajaran multimedia meliputi indera penglihatan dan pendengaran dengan menggunakan teks, keheningan visual, gerak dan suara visual, serta media interaktif berbasis komputer dan teknologi informasi dan komunikasi.

¹⁸ Endi, Akhsanul Faudi dan Diyahsin “*Pengembangan Media Pembelajaran*” hlm 19

e. Media tiga dimensi

Media tiga dimensi yaitu berupa model bodi, misalnya model potong, model tumpuk, model kerja, dll. Perangkat proyeksi seperti *slide*, film, penggunaan OHP (*Transparency Projector*) dan lain-lain.

f. Menggunakan lingkungan sebagai sarana belajar.

Berdasarkan pendapat ahli di atas, dapat disimpulkan bahwa media dapat dibedakan dan penggunaannya menentukan apa yang dapat diterapkan di dalam kelas, sehingga guru dapat menggunakan media sesuai dengan kebutuhannya¹⁹

Media pembelajaran merupakan alat bantu komunikasi untuk menyampaikan pesan atau informasi terkait materi dalam proses belajar mengajar. Media pembelajaran juga memiliki tujuan yang dapat membantu guru dalam proses penyampaian materi pelajaran kepada peserta didik, proses tersebut dilakukan agar semua materi pelajaran yang disampaikan dapat dimengerti dengan mudah oleh peserta didik, dan menjadikan pembelajaran yang menarik maupun mengasyikkan.²⁰

5. Fungsi Media Pembelajaran

Media pembelajaran sejatinya sudah menjadi bagian yang dapat memberikan pengalaman yang bermakna pada proses pembelajaran. Secara umum media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu komunikasi dalam proses pembelajaran. Berikut adalah tiga fungsi utama media

¹⁹ Rahmatullah dkk, “Buku Ajar Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Storyboard untuk Pembuatan Multimedia Interaktif” hlm 9.

²⁰ Fauzan, Syafrilianto, dan Lubis M.A., *Microteaching di SD/MI*...hlm 61

pembelajaran:²¹

- a. Memotivasi minat atau tindakan. Media pembelajaran dapat direalisasikan dengan teknik drama atau hiburan. Hasil yang diharapkan adalah melahirkan minat dan merangsang para peserta didik untuk bertindak.
- b. Menyajikan informasi. media pembelajaran dapat digunakan dalam rangka penyajian informasi di hadapan sekelompok peserta didik. Isi dan bentuk penyajian bersifat amat umum, berfungsi sebagai pengantar, ringkasan laporan, atau pengetahuan latar belakang. Penyajian dapat pula berbentuk hiburan, drama, atau teknik motivasi.
- c. Tujuan pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi untuk tujuan belajar di mana informasi yang terdapat dalam media itu harus melibatkan peserta didik baik dalam benak atau mental maupun dalam bentuk aktivitas yang nyata sehingga pembelajaran dapat terjadi. Di samping menyenangkan, media pembelajaran harus dapat memberikan pengalaman yang menyenangkan dan memenuhi kebutuhan peserta didik secara personal.

6. Manfaat Media Pembelajaran

Media pembelajaran memiliki manfaat utama dalam membantu siswa memahami materi secara lebih mudah dan mendalam. Melalui penggunaan media seperti gambar, video, animasi, hingga aplikasi

²¹ Muhammad Hasan dkk. "*Media Pembelajaran*" hlm 34

interaktif, materi yang sebelumnya abstrak atau sulit dijelaskan secara lisan dapat divisualisasikan dengan lebih konkret. Hal ini membuat siswa tidak hanya menghafal konsep, tetapi juga mampu memahaminya secara menyeluruh.²²

Selain mempermudah pemahaman, media pembelajaran juga terbukti dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dalam proses belajar. Suasana kelas yang monoton sering membuat siswa cepat bosan, namun dengan media yang menarik seperti video edukatif atau kuis interaktif siswa menjadi lebih antusias untuk mengikuti pelajaran. Penggunaan media berbasis teknologi seperti *Wordwall* dan *Canva* berhasil meningkatkan minat belajar siswa secara signifikan. Hal ini karena media tersebut membuat siswa merasa belajar adalah sesuatu yang menyenangkan, bukan beban. Dengan meningkatnya motivasi siswa pun lebih aktif dan partisipatif dalam kelas.²³

Manfaat lainnya adalah fleksibilitas dan efisiensi dalam proses pembelajaran. Di era digital saat ini, media pembelajaran memungkinkan proses belajar tidak hanya terbatas di ruang kelas, tetapi bisa dilakukan kapan saja dan di mana saja. Guru juga lebih mudah menyampaikan materi dalam waktu yang lebih singkat namun tetap efektif.

²² Lailiyah, M. (2021). *Pengaruh penggunaan media pembelajaran visual terhadap pemahaman konsep siswa pada pembelajaran tematik*. *Jurnal PGSD Unars*, 9(3), 72–80.

²³ Arifin, M., & Nurhalim, A. (2022). *Penerapan media pembelajaran interaktif Wordwall untuk meningkatkan minat belajar siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 8(2), 155–164.

B. Media Pembelajaran Komik

1. Pengertian Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik adalah cerita bergambar yang biasanya dimuat dalam majalah atau surat kabar dan umumnya bersifat mudah dicerna serta lucu.²⁴ Komik merupakan salah satu jenis seni visual tidak bergerak. Komik merupakan perpaduan dari gambar dan tulisan yang berpadu menghasilkan suatu kisah. Pada awal penciptaannya komik dirancang di atas kertas. Namun, seiring perkembangan zaman komik bisa dirubah ke format digital dan diupload ke dunia maya, sehingga bisa dibaca melalui komputer atau gadget. Namun dalam buku ajar ini pembatasan materi adalah merancang komik dalam bentuk buku. komik adalah gambar gambar dan berbagai lambang lain yang terjukstaposisi atau saling berdampingan dalam urutan tertentu, ditujukan untuk menyampaikan informasi atau mencapai tanggapan estetis dari pembacanya²⁵

Pada awalnya komik bukanlah diperuntukan untuk media pembelajaran, namun hanya sebatas bacaan yang bersifat hiburan Akan tetapi seiring dengan berjalannya waktu, dan perkembangan pengetahuan serta inovasi-inovasi baru terkait perkembangan metode pembelajaran, komik pun menjadi salah satu opsi yang dipilih sebagai media belajar yang dimanfaatkan di ranah pendidikan. Tersebar luasnya komik menjadi suatu

²⁴ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2024). *Komik*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

²⁵ Ayyub H.B. “*Cara Mudah Merancang Buku Komik*” (Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2022), hlm 7

media pembelajaran tidak terlepas pula dari perkembangan teknologi utamanya pengaruh penggunaan media massa.

Komik merupakan alat yang digunakan dengan menggunakan gambar dan kalimat untuk mempermudah guru dalam mengajarkan materi pembelajaran di dalam kelas. Media komik memiliki ilustrasi gambar dari cerita yang disajikan, serta memiliki gambar yang berwarna memiliki daya tarik tersendiri bagi peserta didik sehingga mereka senang membacanya. Media pembelajaran komik merupakan media yang dapat menggabungkan informasi melalui gambar dan teks bacaan secara konseptual, yang dibuat dengan kreatif, inovatif, dan variative sesuai dengan kebutuhan materi pembelajaran yang ingin disampaikan kepada peserta didik. Penggunaan media komik dapat membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran menjadi lebih mudah di pahami oleh peserta didik. Komik yang memiliki gambar-gambar yang menarik, susunan kata yang singkat, padat, dan mudah di mengerti, alur cerita yang seru, serta karakter-karakter yang unik menjadikan daya tarik tersendiri bagi peserta didik dalam menumbuhkan motivasi dan minat belajar mereka.

2. Karakteristik Media Komik

Adapun karakteristik yang di berikan dari media komik adalah sebagai berikut:

- a. Cara yang digunakan untuk membuat karakter.
- b. Ekspresi wajah karakter.
- c. Balon kata.

- d. Garis gerak, panel, latar.

3. Ciri-ciri Media Komik

Menurut Pendapat Ricky W. Komik memiliki ciri-ciri sebagai berikut:²⁶

a. Proporsional

Komik yang baik adalah komik yang mampu membangkitkan emosi dari para pembacanya, jadi membuat pembaca seakan terlibat secara langsung dalam kisah komik, dan komik yang proporsional wajib memberikan sensasi atau kesan bagi para pembaca setelah mereka selesai atau tuntas membaca buku komik tersebut.

b. Adanya Dialog

Seperti halnya kisah di dunia nyata, komik wajib mengisahkan suatu cerita dari dialog berbagai tokoh atau karakter di dalam komik tersebut, baik percakapan antara tokoh utama dan tokoh pendukung, termasuk antara tokoh utama dan antagonis pada kisah komik tersebut.

c. Menunjukkan watak yang beragam dari karakter komik.

Komik identik dengan watak dari tokoh-tokoh yang beragam sebagai penguat alur cerita yang tersusun di dalamnya. Jadi bisa disimpulkan bahwa komik merupakan paduan dari seni gambar dan seni menulis, tersusun dari panel-panel yang memiliki tutur gambar secara runtut, dan menampilkan tokoh untuk menyampaikan sebuah kisah.

²⁶ Ayyub H.B. “*Cara Mudah Merancang Buku Komik...*” hlm 8

4. Fungsi Media Komik

Adapun fungsi media komik antara lain:²⁷

- a. Menjadi media hiburan
- b. Mencerdaskan para pembaca
- c. Mengabarkan informasi
- d. Melatih sinkronisasi
- e. Memberi kesan bahagia bagi para pembaca.

5. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Dalam menyampaikan informasi atau pesan tentunya media komik memiliki kelebihan dan kekurangan, adapun kelebihan dan kekurangannya, yaitu.²⁸

- a. Kelebihan media komik
 - 1) Dapat menambah perbendaharaan kata pembaca
 - 2) Mengandung unsur cerita dan visual yang kuat
 - 3) Mempermudah peserta didik memahami hal-hal bersifat abstrak
 - 4) Memiliki unsur cerita yang memuat pesan besar, namun disajikan dalam bentuk ringkas dan mudah dipahami.
 - 5) Ekspresi yang di visualisasikan dapat membuat pembaca terlibat secara emosional sehingga menciptakan keinginan untuk membaca terus menerus

²⁷ Ayyub H.B. “*Cara Mudah Merancang Buku Komik....*” hlm 18

²⁸ Wayan Sumerta, I Made Sukadana, dan Ni Luh Putu Yuliana, “E-Komik Pendidikan untuk Membentuk Karakter dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia,” *Jurnal Elektronik Universitas Pendidikan Ganesha* 12, no. 3 (2023): 45–56,

b. Kekurangan media komik

- 1) Membutuhkan waktu yang cukup lama untuk mengembangkan komik pembelajaran.
- 2) Perlunya keterampilan khusus dalam penyajian media komik.

6. Jenis-jenis Media Komik

a. Komik *Online (Web Comic)*

Merupakan komik yang disajikan dalam bentuk *online* sehingga dapat di akses kapan saja dan dimana saja karna memiliki jangkauan yang luas.

b. Buku Komik (*Comik Book*)

Buku komik inilah yang paling sering kita jumpai, komik yang berbentuk cetak berisi gambar-gambar yang menarik serta alur cerita yang konseptual menjadikan buku komik ini banyak diminati bukan hanya dari kalangan anak-anak, tetapi juga kalangan remaja bahkan orang dewasa. Kemampuan komik untuk menyajikan cerita yang mudah dipahami menjadikan buku komik ini alternatif yang banyak diminati di lingkup pendidikan khususnya disekolah dasar, hal ini dikarenakan komik dapat membantu peserta didik di sekolah dasar memahami hal-hal yang abstrak menjadi lebih konkrit.

c. Komik ringan (*Simple Comic*)

Merupakan komiks sederhana yang hanya terdiri dari 3-6 panel memuat cerita ringkas dengan dialog dan mudah dipahami.

d. Komik Instruksi dalam Format Komik (*Instructional Comics*)

Komik ini biasanya digunakan di dunia Pendidikan yang dijadikan sebagai landasan penginstruksian format sebuah komik Pendidikan.²⁹

C. Pembelajaran Membaca

1. Pengertian Membaca

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), membaca adalah kegiatan melihat serta memahami isi dari apa yang tertulis, baik dengan melisankan maupun dalam hati, serta dapat berarti mengeja atau melafalkan kata-kata tertulis. Dalam konteks pembelajaran, membaca tidak sekadar mengucapkan kata-kata, tetapi merupakan proses berpikir aktif yang melibatkan pemahaman makna dan penafsiran informasi dari teks.

Membaca adalah memahami wacana tertulis. Membaca adalah proses interaktif, yaitu suatu proses manakala pembaca terlibat dalam pertukaran gagasan dengan penulis melalui teks. Pertukaran ini selalu memiliki tujuan dan selalu terjadi dalam suatu konteks atau setting. Kemampuan pembaca dalam memahami bahasa lisan menjadi prasyarat memahami wacana tulis. Membaca adalah sebuah proses interaktif, dalam proses itu pembaca menggunakan kode, analisis konteks, pengetahuan awal, bahasa, dan strategi kontrol eksekutif untuk memahami teks.³⁰

²⁹ Ayyub H.B. “*Cara Mudah Merancang Buku Komik*” (Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, 2022), hlm 33

³⁰ Subadiyono, “*Pembelajaran Membaca*” (Palembang: Noer Fikri, 2014), hlm 2

Membaca juga dapat diartikan sebagai wadah untuk mengungkapkan suatu imajinasi seorang penulis yang kemudian dapat dibaca dan disukai khalayak ramai. Kegiatan membaca mencakup dua hal, yaitu membaca dengan suara lantang dan membaca dalam hati. Membaca suara lantang merupakan suatu kegiatan membaca yang dilaksanakan dengan cara membaca lantang ataupun keras di depan umum. Berbeda dengan membaca dalam hati, kegiatan membaca yang satu ini dilakukan dengan cara membaca secara seksama yang diperuntukkan untuk mendapat simpulan dan memahami maksud serta tujuan penulis yang tertuang pada media tulisan.³¹

Undang undang No 3 Tahun 2017 tentang sistem pembukuan, menyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi sebagai upaya dalam meningkatkan kualitas hidupnya. Rendahnya minat baca penduduk Indonesia sangat mempengaruhi kualitas bangsa Indonesia, sebab dengan rendahnya minat baca, tidak dapat mengetahui dan mengikuti perkembangan ilmu pengetahuan dan informasi di dunia, yang pada akhirnya berdampak pada perkembangan bangsa Indonesia. Untuk dapat mengejar kemajuan yang dicapai oleh negara tetangga, perlu dikaji apa yang menjadikan negara mereka lebih maju dan berkembang. Ternyata negara mereka lebih unggul

³¹ Rusma Nooryani “*Dasar-dasar Membaca*” (Bamjarmasin: K-Media,2022), hlm 1

dalam sumber daya manusianya. Budaya membaca sudah menjadi kebutuhan mutlak dalam kehidupan sehari-hari di negara tersebut.³²

Dari penjabaran tersebut dapat diartikan bahwa membaca merupakan sebuah kegiatan aktif, yang tidak hanya menuntut kemampuan teknis, tetapi juga pemahaman, keterlibatan emosional dan penalaran logis dari setiap teks yang dibaca.

2. Tujuan dan Manfaat Membaca

Pada dasarnya membaca memiliki banyak tujuan sesuai dengan kondisi si pembaca tersebut, misalnya membaca untuk menambah wawasan, memahami petunjuk, untuk tugas sekolah, untuk hiburan dan mengisi waktu luang, semua tergantung pada kebutuhan si pembaca. Tujuan utama membaca adalah untuk mendapatkan informasi, data, atau konsep baru yang relevan dengan kebutuhan individu. Dalam konteks akademik, ini mencakup pemahaman teori, metodologi, dan hasil penelitian terdahulu yang dapat digunakan untuk menyusun kerangka berpikir.³³

Tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi dalam suatu bacaan serta memahami isi bacaan tersebut. Secara umum, tujuan membaca menurut Farida Rahim mencakup: (1) kesenangan; (2) menyempurnakan membaca nyaring; (3) menggunakan strategi tertentu; (4) memperbaharui pengetahuannya tentang suatu topik;

³² Revy Hotmariani Purba dan Eunice Widyanti Setyaningtyas, "Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD," *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 5572–5578,

³³ Luthfiyah, R. & Sianto, A. (2024). Pentingnya Membaca Buku dalam Mengoptimalkan Perkembangan Otak Anak. *Central Publisher Journal*.

(5) mengaitkan informasi baru dengan informasi yang telah diketahuinya; (6) memperoleh informasi untuk laporan lisan atau tertulis; (7) mengkonfirmasi atau menolak prediksi; (8) menampilkan suatu eksperimen atau mengaplikasikan informasi yang diperoleh dari suatu teks dalam beberapa cara lain dan mempelajari tentang struktur teks; (9) menjawab pertanyaan-pertanyaan yang spesifik.³⁴

Sementara itu ada banyak sekali manfaat membaca antara lain meningkatkan kemampuan kognitif, memperluas wawasan, dan yang paling utama meningkatkan kualitas akademik. Membaca merupakan pondasi awal bagi seluruh ilmu pengetahuan. Selain manfaat akademik, membaca juga bisa mendorong munculnya kreativitas dan ide-ide baru. Misalnya, saat membaca novel atau bacaan inspiratif, pembaca sering kali diajak membayangkan hal-hal di luar kebiasaan, yang bisa memicu pemikiran kreatif dan membantu mencari solusi dari berbagai masalah.³⁵

Berdasarkan firman Allah SWT dalam Qur'an surah Al-alaq ayat 1 yang berbunyi:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ

Artinya: Bacalah dengan (menyebut) nama tuhanmu yang menciptakan
(Qs. Al- alaq:1)³⁶

³⁴ Muammar, "Membaca Pemula di Sekolah Dasar" (Mataram: Sanabil,2020), hlm 13

³⁵ Luthfiyah, R., & Sianto, A. (2024). Pentingnya membaca buku dalam mengoptimalkan perkembangan otak anak untuk meningkatkan kecerdasan dan kreativitas. *Central Publisher Journal*, 4(1), 22–31.

³⁶ Al-Qur'an (96):1.

Berdasarkan pada dalil tersebut dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan sebuah kewajiban bagi ummat muslim, karena membaca merupakan perintah langsung dari Allah SWT. Dapat disimpulkan bahwa membaca merupakan kewajiban peserta didik, karna melalui membacalah peserta didik memperoleh ilmu pengetahuan yang bermanfaat yang nantinya akan ia gunakan dalam menjalani hidup dan mencapai segala bentuk tujuan yang diinginkannya.

3. Proses Membaca

Menurut para ahli terdapat beberapa model pemahaman untuk proses membaca, yaitu model *bottom-up*, *top-down*, dan model interaktif. Model *bottom-up* mengartikan bahwa pemahaman dari proses membaca sebagai proses *decoding* yang mana maksud dari kata tersebut adalah menerjemahkan simbol-simbol tulis atau teks menjadi simbol simbol yang berbunyi.

Pembaca yang sudah mahir, biasanya akan memperkirakan apa yang dibacanya dan setelah itu ia akan menguatkan atau menolak perkiraan tersebut berdasarkan apa yang ia dapat dari proses membacanya, model membaca seperti ini disebut dengan model *top-down*. Akhirnya, kedua pendapat dari model *bottom-up* dan model *top-down* dipersatukan oleh Rumelhart dengan nama baru yaitu model interaktif. Penggabungan dua pendapat ini memiliki alasan tersendiri yaitu proses belajar membaca awalan bergantung pada informasi grafis atau visual dan pengetahuan yang ada di dalam skemata. Membaca merupakan kegiatan yang menyusun

makna lewat interaksi dinamis antara wawasan yang telah dimiliki pembaca dengan informasi tersebut sudah dinyatakan oleh bahasa tulis dan konteks kondisi pembaca³⁷

4. Jenis-Jenis Membaca

Adapun jenis-jenis membaca anatara lain sebagai berikut:

a. Membaca Bahasa

Membaca bahasa merupakan jenis membaca yang menekankan pada bahasa bacaan. Membaca bahasa menegaskan pada segi bahasa bacaan. Ada beberapa hal yang harus diperhatikan saat membaca bahasa yaitu keserasian pikiran dengan bahasa, perbendaharaan bahasa yang mencakup kosakata, struktur kalimat, dan ejaan.

b. Membaca Intelijen atau membaca dalam hati

Membaca secara intelijen ialah jenis membaca yang memprioritaskan isi bacaan sebagai wadah untuk mengungkapkan pikiran, perasaan, dan keinginan penulis. Jika hanya ingin mengetahui isi bahan bacaan, membaca secara intelijen akan bersifat lugas. Jika ingin memaknai sebuah bacaan, maka disebut sebagai membaca belajar.

c. Membaca Teknis

Membaca teknis, jenis membaca yang satu ini akan mengarahkan bacaan secara sewajarnya saja. Yang dimaksud sewajarnya adalah sesuai ucapan, tekanan, dan intonasi, serta pikiran, perasaan, dan keinginan yang tersimpan dalam bacaan dapat diaplikasikan dengan baik.

³⁷ Rusma Nooryani “*Dasar-dasar Membaca*” hlm 15

d. Membaca Secara Emosional

Membaca secara emosional merupakan jenis membaca yang menjadikan proses membaca sebagai sebuah jembatan untuk menyelami perasaan berupa keindahan isi bacaan, dan keindahan bahasanya.

e. Membaca Bebas

Jenis yang terakhir yaitu jenis membaca bebas. Membaca bebas dapat diartikan sebagai kegiatan membaca yang dilakukan atas kehendak sendiri tanpa adanya unsur paksaan dari pihak lain atau sejenisnya.³⁸

D. Keterampilan membaca.

Menurut Asih Riyanti dalam bukunya Keterampilan Membaca, keterampilan membaca merupakan kemampuan berbahasa yang melibatkan proses mengenali, memahami, menafsirkan, serta mengambil makna dari lambang-lambang bahasa tulis sehingga pembaca tidak hanya mampu memperoleh informasi, tetapi juga dapat memahami isi bacaan secara kritis, logis, dan menyeluruh sebagai sarana untuk menambah wawasan, pengetahuan, serta mendukung keberhasilan dalam kegiatan belajar dan komunikasi. Adapun indikator keterampilan membaca menurut Asih Riyanti antara lain sebagai berikut:³⁹

1. Siswa mampu mengucapkan bacaan dengan jelas
2. Siswa mampu melafalkan huruf dengan tanda baca yang tepat
3. Siswa mampu membaca kalimat dengan jelas tanpa mengulang-ulang

³⁸ Rusma Nooryani “*Dasar-dasar Membaca*” hlm 17

³⁹ Asih Riyanti, *Keterampilan Membaca*, (Yogyakarta: Penerbit K-Media, 2021), hlm. 26-

4. Siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan umum sesuai isi bacaan
5. Siswa mampu menceritakan Kembali ide pokok dan topik pembahasan dalam bacaan

E. Penelitian Terdahulu

1. Penelitian Ahmad Rasyidin (2024) dengan judul *“Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas III SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan”*, penelitian ini bertujuan untuk menguji kelayakan media komik dalam pembelajaran IPA di kelas III SDN 100210 T.N. Siopat-opat, serta untuk mengetahui respon peserta didik terhadap media komik dalam pembelajaran IPA. Penelitian ini merupakan penelitian *Riset and Development* dengan model EDDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carry. Untuk menguji validasi produk maka dilakukan validasi menggunakan lembar validasi oleh 2 ahli media, 2 ahli materi, dan 2 ahli bahasa sedangkan untuk melihat respon penggunaan media komik dilakukan uji coba terhadap satu guru, kemudian uji coba terhadap respon siswa dengan kelompok kecil (sebanyak 7 orang) dan kelompok besar (sebanyak 17 orang). Penilaian dari ahli media sebelum direvisi dikategorikan “sangat layak” dan setelah direvisi validasi dari media yaitu 86,11% dikategorikan “sangat layak”. Penilaian dari ahli materi sebelum direvisi dikategorikan “sangat layak” dan setelah direvisi validasi dari materi 87,5% dikategorikan sangat layak. Penilaian dari ahli Bahasa sebelum revisi dikategorikan “sangat layak” dan setelah revisi validasi Bahasa 89,59%. Hal ini diperkuat lagi dengan uji coba skala kecil mencapai

74,4% dan dengan skala besar mencapai 70,34%. Sebelum adanya media komik ini rata-rata hasil belajar IPA siswa hanya 0-50 sementara setelah digunakannya media komik meningkat menjadi 60-90. Hal ini membuktikan bahwa hasil penelitian ini valid.⁴⁰

2. Penelitian yang dilakukan oleh Lusiana (2023) dengan judul *“Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh”*, adapun tujuan dari penelitian ini dapat menghasilkan desain bahan ajar komik singga menganalisis validitas (kelayakan) bahan ajar komik yang dikembangkan. Metode pengembangan yang digunakan adalah *Research and Development (R&D)*. Berdasarkan hasil yang diperoleh secara keseluruhan, bahan ajar materi berbasis komik ini sangat efektif untuk meningkatkan minat baca siswa, hasil validasi bahan ajar komik mendapatkan rata-rata 4.13 dan 4.14 dari kedua validator ahli. Pengisian angket respon siswa terhadap bahan ajar komik terdapat 25 siswa yang memberikan tanggapan sangat baik, 7 siswa yang memberikan tanggapan baik dan 1 siswa yang memberikan tanggapan kurang baik. Berdasarkan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa bahan ajar komik efektif digunakan pada kelas IV Sekolah Dasar Negeri 12 Banda Aceh.⁴¹

⁴⁰ Ahmad Rasyidin. *Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran IPA Menggunakan Aplikasi Canva di Kelas III SDN 100210 T.N Siopat-opat Kecamatan Angkola Selatan*. Skripsi. (Padang Sidimpunan: UIN Syahada Padang Sidimpunan, 2024)

⁴¹ Lusiana. *“Pengembangan Bahan Ajar Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri 12 Banda Aceh”*. Skripsi. (Banda Aceh: UBBG Banda Aceh, 2023)

3. Penelitian Emilia, Ratnawati, dan Muhammad Subhan (2022) dengan judul *"Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar"*, dijelaskan bahwa tidak ditemukannya dalam proses belajar mengajar suatu media pembelajaran yang bersifat kreatif dan inovatif sehingga peserta didik sukar mengerti materi yang disampaikan oleh guru. Oleh sebab itu, perlunya pengembangan media pembelajaran yang bermaterikan kerja dengan kategori efektif, praktis, dan efektif yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar mengajar di kelas.⁴²
4. Penelitian yang dilakukan oleh Tia Dita Putri Latifa Yuwono (2021) yang berjudul *"Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV Sekolah Dasar Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru"* tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan desain dan kevalidan *comic book* materi sumber daya alam serta mendeskripsikan respon peserta didik dan guru terhadap *Comic Book* materi sumber daya alam. Penelitian ini merupakan penelitian *Research and Development* menggunakan model pengembangan *Borg and Gall*. Untuk melihat kevalidan komik dilakukan validasi oleh 2 ahli desain dan 2 ahli materi menggunakan lembar validasi sedangkan untuk melihat respon pengguna komik dilakukan uji coba terhadap 6 guru dan 15 peserta didik kelas IV SD IT Raudhaturrahmah Pekanbaru menggunakan angket. Validasi oleh ahli desain memperoleh skor 94% dengan kategori "Sangat Baik" dan ahli materi memperoleh skor 90%

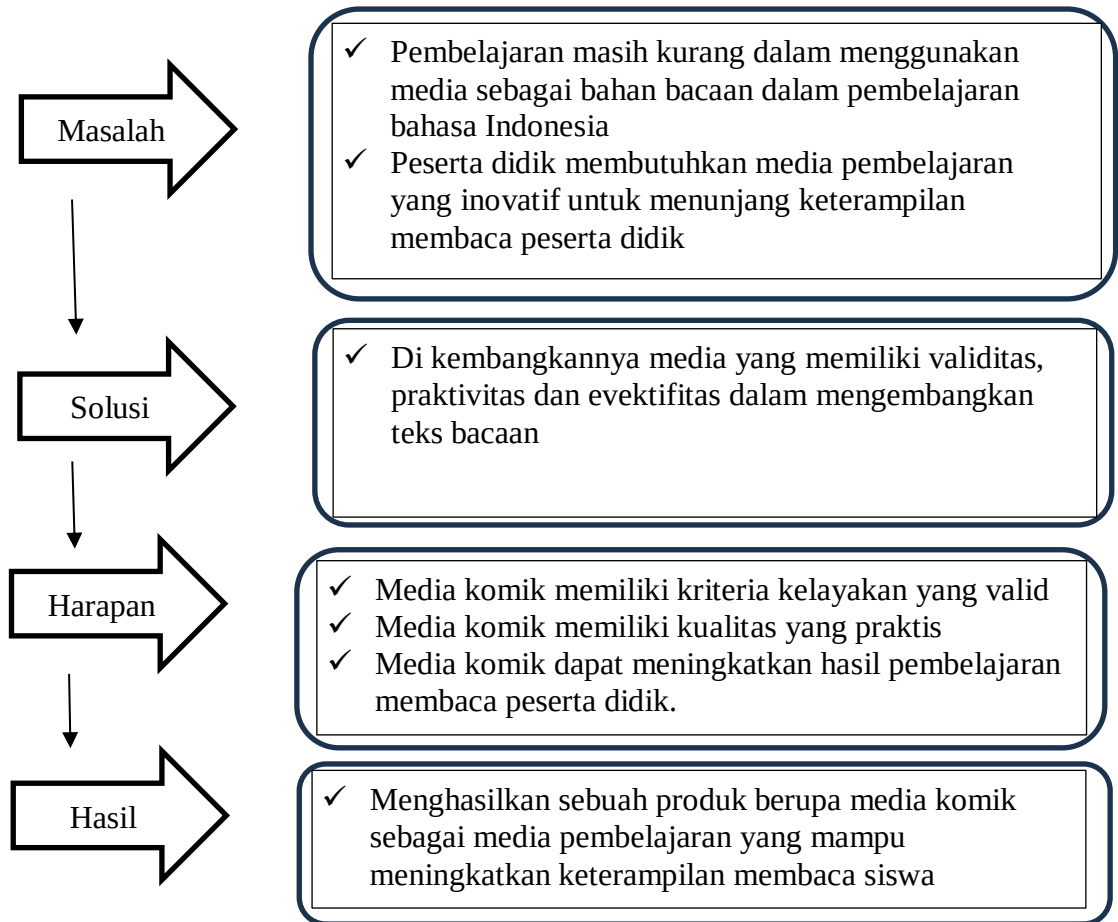
⁴² Emilia, Ratnawati, dan Muhammad Subhan, "Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar", dalam *Jurnal BASICEDU*, Volume 6, No. 5, 2022, hlm 8259

dengan kategori "Sangat Baik" dengan perolehan ini komik dinilai telah valid dan telah layak diujicobakan. Pada tahap uji coba komik mendapatkan skor 90,7% dengan kategori "Sangat Baik" untuk uji coba produk respon guru dan skor 98,5% dengan kategori "Sangat Baik" untuk uji coba produk respon peserta didik. Hasil dari penelitian ini adalah valid.⁴³

F. Kerangka Berpikir

Berdasarkan penganalisisan serta pengalaman dalam kegiatan mengajar, masih banyak ditemukan guru yang minim dalam menggunakan media pembelajaran. Hal ini dikarenakan dibutuhkannya kreativitas, alat dan bahan untuk membuat media serta waktu untuk membuat media tersebut dan untuk memudahkan guru dalam menyampaikan materi, serta memudahkan peserta didik memahami materi yang disampaikan media pembelajaran ini merupakan elemen penting dalam menciptakan proses pembelajaran yang efektif. Sama halnya dengan kondisi yang dialami siswa kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatangi, untuk meningkatkan hasil pembelajaran membaca mereka peneliti memilih mengembangkan media komik, hal ini dikarenakan media komik memiliki keunggulan dengan tampilan yang menarik, bahasa yang mudah di mengerti, serta dapat membantu pemahaman peserta didik yang masih abstrak menjadi lebih konkret.

⁴³ Tia Dita Putri, Latifa Yuwono, Susilawati, dan Muhammad Ilham Syarif, "Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru," *Jurnal Pendidikan Dasar* 9, no. 3 (2022): 123–135



Gambar II.1 Kerangka Berfikir

BAB III

METODOLOGI PENELITIAN

A. Lokasi Dan Waktu Penelitian

Penelitian ini di lakukan di SD Negeri 101118 Sayurimatinggi yang terletak di Kecamatan Sayurimatinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan, Provinsi Sumatera Utara. Waktu Penelitian dilaksanakan pada bulan Januari 2026.

Tabel III. 1 Waktu Penelitian

No	Kegiatan	Bulan
1.	Pendahuluan.	September 2025
2.	Kajian pustaka	Oktober 2025
3.	Metode penelitian	Oktober 2025
4.	Penyusunan Instrument	November 2025
5.	Uji coba instrument ahli materi	Desember 2025
6.	Uji coba instrument ahli bahasa	Desember 2025
7.	Uji coba Instrument ahli media	Desember 2025
8.	Uji coba instrument siswa	Januari 2026
9.	Penyusunan bab 4 dan 5	Maret 2026
10.	Uji referensi	April 2026

B. Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah pendekatan *Research and Development (R&D)* atau biasa juga kita dengar dengan penelitian pengembangan. Menurut Rahayu, “penelitian pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut” dalam konteks penggunaan nyatanya. Dalam praktiknya, *R&D* tidak hanya berakhir pada pengembangan produk, tetapi juga mencakup proses validasi, revisi, dan penyempurnaan berdasarkan

hasil uji coba lapangan.⁴⁴ Merujuk pada penjelasan tersebut, peneliti berusaha menghasilkan produk yang nantinya akan menjadi media pembelajaran dengan pedoman pengembangan untuk menguji keefektifannya.

Ada banyak desain pengembangan salah satunya adalah model pengembangan yang dikembangkan oleh Lee and Owens yaitu *ADDIE*. Merupakan salah satu model desain pembelajaran yang bersifat sistematis dan terstruktur. Model ini pertama kali diperkenalkan pada tahun 1978 melalui buku yang berjudul “*The Systematic Design of Instruction.*” Berbeda dengan model *ADDIE* yang lebih umum, Lee and Owens memandang pembelajaran sebagai suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen yang saling berkaitan, seperti tujuan, peserta didik, materi, strategi, dan evaluasi. Setiap komponen dalam model ini harus dirancang dan dianalisis secara menyeluruh untuk memastikan bahwa pembelajaran dapat berlangsung secara efektif dan efisien.⁴⁵

Tabel III.2 Tahapan Pengembangan

Tahapan Pengembangan	Aktivitas
<i>a. Analysis</i> (Analisis)	Mengidentifikasi kebutuhan peserta didik dalam menjalankan proses pembelajaran membaca, mengidentifikasi tujuan belajar, mengidentifikasi materi pelajaran, lingkungan belajar, dan strategi dalam penyampaian pembelajaran.
<i>b. Desain</i> (Perencanaan)	Merancang konsep media pembelajaran komik pada aplikasi Canva untuk pengembangan sebuah

⁴⁴ Rahayu, A. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 4(3).

⁴⁵ Eny Winaryati dkk, “Cerculer Model of RD&D Model RD&D Pendidikan dan Sosial” (Semarang:Penerbit KBI Indonesia,2021), hlm 22

	produk. Rancangan media komik ini disesuaikan dengan materi dan tujuan pembelajaran.
c. <i>Development</i> (Pengembang)	Mengembangkan media pembelajaran komik yang perlu untuk dikembangkan dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik, pada tahapan ini komik sudah dalam bentuk cetak
d. <i>Implementation</i> (Implementasi)	Memulai menggunakan produk yaitu media pembelajaran komik dalam proses pembelajaran, melihat Kembali tujuan pengembangan produk, serta keantusiasan peserta didik, dan umpan balik sebagai respon peserta didik.
e. <i>Evaluation</i> (Evaluasi)	Melihat Kembali umpan balik dari pembelajaran dengan mengukur capaian tujuan pengembangan produk. Mengukur kesesuaian dengan tujuan pembelajaran, mencari apa saja yang menjadikan peserta didik mencapai hasil yang baik. Harapannya pendidik mampu meningkatkan hasil belajar membaca peserta didik dalam kegiatan belajar tersebut.

C. Prosedur Pengembangan

Guna mengembangkan media komik perubahan cuaca untuk meningkatkan keterampilan membaca yang dilakukan menggunakan model *ADDIE*. Adapun tahapan-tahapan yang akan dijalankan dalam proses penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. *Analysis* (Analisis)

Hal pertama yang dilakukan peneliti adalah menganalisis, hal ini bertujuan untuk mengetahui kondisi awal disekolah tersebut, analisis yang dimaksud berupa analisis kebutuhan, analisis kurikulum, media, guru dan analisis peserta didik.

a. Analisis Kurikulum

Analisis kurikulum bertujuan untuk menentukan materi pelajaran yang digunakan dalam proses belajar mengajar kemudian disesuaikan dengan media pembelajaran yang akan digunakan di dalam kelas. SD Negeri 101118 Sayurmatinggi menggunakan kurikulum merdeka. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis terhadap Capaian Pembelajaran Bahasa Indonesia Fase B dengan elemen membaca dan memirsa (Umumnya untuk kelas III dan IV SD/MI/Program Paket A) pada kurikulum merdeka.

Tabel III. 3 CP elemen membaca dan memirsa dan ATP Fase B Kurikulum merdeka⁴⁶

Elemen	Capaian Pembelajaran (CP)	Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan ide pendukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yang dihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.	1) Membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenali, dan memaknai kata-kata tersebut dari beragam teks yang dibaca. 2) Memahami dan memaknai teks yang dibaca menuliskan dan menyampaikan ide pokok dan ide pendukung teks bacaan.

⁴⁶ Kemendikbudristek 2022. (2022). Capaian Pembelajaran Pada Jenjang Pendidikan Dasar. In *Kemendikbudristek* (Issue 021)

b. Analisis Peserta Didik

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan pada peserta didik di SD Negeri 1011118 Sayurmasinggi di dapatkan informasi bahwa peserta didik masih merasa bosan dan tidak tertarik dengan pembelajaran membaca, dikarenakan suasana dan cara belajar yang kurang variatif, monoton dan belum adanya media pembelajaran yang menarik dalam mendukung pembelajaran, sehingga dapat disimpulkan bahwa kualitas pembelajaran membaca masih kurang. Berdasarkan kondisi peserta didik tersebut maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang menarik untuk mengatasi permasalahan yang ada, maka dari itu peneliti mengembangkan media komik, adapun tujuan pengembangan ini adalah untuk memberikan motivasi kepada peserta didik agar lebih efektif dalam belajar dan meningkatkan kualitas literasi peserta didik. Materi yang dipilih sebagai bahan bacaan dalam penelitian ini adalah perubahan cuaca.

c. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan ini dilakukan dengan studi pendahuluan wawancara dengan guru dan peserta didik SD Negeri 1011118 Sayurmasinggi. Berdasarkan hasil analisis kajian pustaka dan fakta-fakta yang ada dari beberapa sumber kajian. Penelitian ini difokuskan pada muatan komik dengan materi perubahan cuaca sebagai topik pembahasan dalam cerita komik yang akan dikembangkan. Informasi yang ditemukan dari hasil wawancara bahwa masih jarang adanya media pembelajaran

berbasis komik di sekolah tersebut, dan media pembelajaran yang kurang bervariasi inilah yang mengakibatkan kurangnya hasil pembelajaran membaca di sekolah tersebut.

2. Desain (Perencanaan)

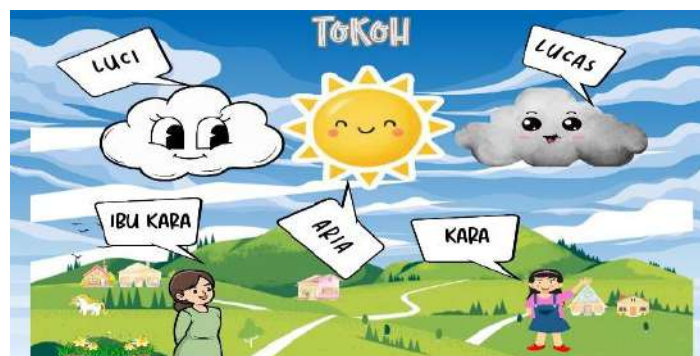
Berdasarkan analisis kebutuhan yang dilakukan, kemudian peneliti melakukan desain produk yang disesuaikan dengan pemilihan materi, serta perancangan terkait fitur dan materi dalam sebuah produk. Pada tahapan ini ditentukan bagaimana media akan dirancang sesuai dengan capaian pembelajaran, alur tujuan pembelajaran, dan bagaimana tampilan media komiknya, karakter-karakter dalam cerita, rancangan alur cerita dengan topik perubahan cuaca dan rancangan elemen-elemen lainnya. Tahapan yang dilakukan dalam perancangan media pembelajaran ini yaitu:

- a. Merancang tampilan dan warna dari media komik yang akan digunakan menggunakan aplikasi *canva* dan menetapkan desain judul materi.
- b. Menyesuaikan materi dengan CP, TP dan ATP kurikulum merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase B.
- c. Lember pertama adalah cover yang berisi tentang judul media, dan identitas penulis, kemudian lembar kedua berisi pengenalan tokoh.

Berikut rancangan yang telah dipersiapkan:



Gambar III. 1 Desain Cover Komik



Gambar III. 2 Desain Tokoh Komik

- d. Lembar berikutnya berisi uraian materi yang dibentuk dalam alur cerita komik dilengkapi dengan tokoh-tokoh dan visualisasi yang menarik serta disajikan dalam bentuk bahasa Indonesia yang baik dan mudah di mengerti sesuai dengan tingkat kognitif peserta didik.
- e. Bentuk akhir komik akan *print out* kedalam kertas dan di jilid berbentuk buku dan siap pakai dalam proses pembelajaran.
- f. Tokoh yang digunakan dalam komik dirancang semenarik mungkin. Dimana penokohan awan, matahari, berinteraksi secara langsung dengan tokoh utama.

3. *Development (Pengembangan)*

Tahapan pengembangan ini bertujuan menghasilkan media pembelajaran visual berupa komik dan sesuai dengan kurikulum merdeka. Media pembelajaran yang telah disusun nantinya akan divalidasi oleh validator.

a. Validasi Media Pembelajaran Komik

Media pembelajaran komik dengan topik perubahan cuaca dikembangkan terlebih dahulu kemudian akan di validasi. Tujuan validasi ini adalah memastikan kebenaran konsep-konsep serta tatanan bahasa dalam isi komik. Validator pada penelitian ini terdiri dari ahli materi, media dan ahli bahasa. Hasil media pembelajaran yang telah di validasi oleh tiga orang validator akan mendapat saran dan kritik, dan juga mendapatkan pernyataan tentang kelayakan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Pernyataan tersebut diperoleh dari penilaian angket.

b. Uji Kelayakan Validator

Setelah dilakukan validitas media komik oleh guru maupun dosen ahli media dan bahasa serta telah mendapatkan tanggapan dan saran dari masing-masing ahli maka langkah selanjutnya adalah melakukan uji kelayakan terbatas terhadap media komik kepada peserta didik dengan meminta respon peserta didik terhadap komik bertopik perubahan cuaca yang sudah dikembangkan. Adapun *sample* penelitian ini diambil dari peserta didik kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi yang telah

belajar menggunakan media tersebut. Responden yang yang dipilih berjumlah 20 Peserta didik. *Sample* yang diambil oleh peneliti sebanyak 20 tersebut berasal dari populasi peserta didik kelas III.

4. Implementation (Implementansi)

Setelah media komik perubahan cuaca dinyatakan valid oleh ahli materi, media, bahasa dan pengguna media yaitu guru dan peserta didik produk berupa komik perubahan cuaca diimplementasikan dalam proses kegiatan pembelajaran. Implementasi ini dilakukan untuk mengukur peningkatan keterampilan membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media komik menggunakan *pre-test* dan *post-test*.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi adalah proses untuk melihat apakah pengembangan media komik berhasil sesuai dengan yang diharapkan diawal penelitian. Tahap evaluasi digunakan untuk mengukur ketercapaian produk, mengukur ketercapaian sasaran dan untuk mengetahui apakah media telah efektif untuk digunakan. Hal ini dinilai dari berpengaruh atau tidaknya hasil rata-rata nilai tes keterampilan membaca siswa yang dilakukan sebelum dan sesudah menggunakan media komik.

D. Subjek Penelitian

Subjek penelitian berupa populasi dan sampel. Populasi merupakan keseluruhan subjek yang memiliki ciri-ciri serta karakteristik tertentu yang telah ditetapkan oleh peneliti, dan dari populasi tersebut diambil kesimpulan. Sampel

adalah bagian dari populasi tersebut. Penggunaan sumber data dilakukan dengan teknik tertentu agar sumber data dapat mewakili populasi secara keseluruhan. Sampel bertujuan untuk mengumpulkan informasi mengenai objek penelitian dengan hanya mengamati sebagian populasi.

1. Populasi.

Menurut Sugiyono, populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas obyek atau subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk dipelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya⁴⁷. Adapun populasi dalam penelitian ini berasal dari SD Negeri 101118 Sayurmasinggi.

2. Sampel

sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Penggunaan sampel dilakukan apabila populasi berjumlah besar dan peneliti memiliki keterbatasan waktu, dana, atau tenaga, sehingga kesimpulan yang diperoleh dari sampel yang diambil secara representatif akan diberlakukan untuk seluruh populasi. Sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi Kecamatan Sayurmasinggi sebanyak 20 peserta didik.

⁴⁷ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D* (Bandung: Alfabeta, 2019), hlm. 126-127.

E. Instrumen dan Teknik Pengumpulan Data

Instrumen penelitian adalah alat bantu yang dipilih dan digunakan oleh peneliti dalam kegiatannya mengumpulkan data agar kegiatan tersebut menjadi sistematis dan dipermudah olehnya. Dalam konteks evaluasi pembelajaran, instrumen berfungsi sebagai alat ukur untuk mengetahui ketercapaian tujuan instruksional atau kompetensi siswa sementara teknik pengumpulan data adalah cara atau metode yang dilakukan untuk memperoleh data atau informasi yang diperlukan dalam penelitian. Menurut perspektif evaluasi pembelajaran Asriana Harahap, teknik ini merupakan langkah strategis karena tujuan utama dari evaluasi adalah mendapatkan data yang akurat⁴⁸. Instrumen yang digunakan dalam pengumpulan data adalah sebagai berikut:

1. Instrumen dalam Penelitian Lapangan

a. Angket

Angket adalah Teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara memberi seperangkat pertanyaan atau pernyataan tertulis kepada responden untuk dijawabnya,⁴⁹ Dalam penelitian ini angket digunakan untuk pengumpulan data yang dilakukandengan cara memberi pertanyaan kepada peserta didik, guru, dan juga para tim ahli untuk diberikan respon sesuai dengan permintaan pengguna. Angket dalam

⁴⁸ Asriana Harahap, *Evaluasi Pembelajaran* (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2023), hlm. 45.

⁴⁹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2013), hlm.199

penelitian ini digunakan untuk mengumpulkan data mengenai kebutuhan peserta didik.

Penganalisisan data yang dilakukan pada penelitian ini adalah dengan menggunakan metode skala likert. Analisa data pada penelitian ini adalah lembar validasi. Penilaian yang termuat pada lembar validasi untuk menentukan kriteria tingkat kevalidan yaitu menggunakan Skala Likert 1-4 yaitu Sangat Tidak Setuju (1), Tidak Setuju (2), Setuju (3), Sangat Setuju (4)⁵⁰. Setelah data didapat dari validator, data dikumpulkan dalam bentuk tabel (tabulasi) lalu dihitung skornya.

Tabel III. 4 Skala Angket

No	Kriteria	Skor
1.	Sangat Setuju (SS)	4
2.	Setuju (S)	3
3.	Tidak Setuju (TS)	2
4.	Sangat Tidak Setuju (STS)	1

1) Lembar Angket Validasi ahli Materi, Media dan Bahasa

Media pembelajaran yang akan dikembangkan diuji validasinya menggunakan lembar validasi. Tujuannya untuk menguji validitas dari media yang dikembangkan. Validasi dilakukan oleh validasi ahli media, validasi ahli materi dan validasi ahli bahasa. Kisi-kisi instrumen validasi ahli materi, ahli media dan ahli bahasa terhadap media pembelajaran dapat dilihat pada tabel III.4, III.5, dan III.6 sebagai berikut:⁵¹

Tabel III. 5 Kisi- kisi Angket Validasi Ahli Materi

⁵⁰ Komang Sukendra dan Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian (Pontianak: Mahameru Press, 2020)*, hlm. 6-7

⁵¹ Rasyidin, *Pengembangan Media Komik dalam pembelajaran IPA....*, hlm 55-57

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah pertanyaan
Kesesuaian dengan kurikulum	Materi mengacu pada kurikulum Merdeka.	3
	Sesuai dengan CP yang ada di elemen membaca dan memirsanya.	
	Fase B di kurikulum Merdeka ATP dirancang sesuai dengan CP yang ada.	
Kesesuaian Materi	Materi yang disampaikan sesuai referensi yang jelas.	2
	Materi yang disampaikan sesuai dengan kognitif peserta didik.	
Kelengkapan Materi	Materi yang disajikan berurutan	3
	Materi yang disampaikan menggunakan contoh yang tepat	
	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik.	
Total		8

Tabel III. 6 Kisi-kisi Instrumen Ahli Bahasa

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah pertanyaan
Bahasa	Bahasa dan tulisan yang digunakan dalam komik tersebut sesuai PUEBI	2
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangan bahasa peserta didik.	3
	Media mudah dipahami oleh peserta didik	2
Total		7

Tabel III. 7 Kisi-kisi Angket Ahli Media

Aspek Penilaian	Indikator	Jumlah pertanyaan
-----------------	-----------	-------------------

Kemenarikan	Kemenarikan elemen-elemen cover	3
Isi Komik	Kesesuaian dengan materi, elemen-elmennya yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan penelitian	3
Kepraktisan penggunaan	Kesesuaian dengan materi, elemen-elmennya yang menarik dan sesuai dengan kebutuhan penelitian	3
Total		9

2. Instrumen dalam Uji Lapangan

a. Angket respon peserta didik dan guru

Kuesioner atau angket adalah sejumlah pertanyaan atau pernyataan yang diberikan kepada responden untuk dijawab. Kuesioner memiliki bentuk yang beragam, yaitu kuesioner terbuka yang dimana respondennya bebas menjawab dengan kalimat sendiri; kuesioner tertutup, dimana responden memilih jawaban yang telah tersedia; kuesioner langsung, dimana bentuk instrumen yang respondennya menjawab pertanyaan seputar diri sendiri; kuesioner tidak langsung, dimana responden menjawab pertanyaan seputar orang lain; check list, dimana respondennya tinggal membubuhkan tanda check pada kolom yang tersedia; dan kuesioner bertingkat, dimana jawaban responden dilengkapi dengan jawaban-jawaban bertingkat, yang menunjukkan skala sikap mulai dari rentang sangat setuju sampai sangat tidak setuju.⁵²

⁵² Komang Sukendra dan Kadek Surya Atmaja, *Instrumen Penelitian* (Pontianak: Mahameru Press, 2020), hlm. 24-25

Angket yang digunakan dalam penelitian ini diperuntukkan untuk mengukur tingkat kepraktisan media pembelajaran. Angket ini terdiri dari angket respon peserta didik dan guru terhadap media. Adapun kisi-kisi instrumen angket respon peserta didik dan guru dapat dilihat pada tabel 3.8 dan 3.9 berikut:⁵³

Tabel III. 8 Kisi-kisi Angket Respon Guru

No	Aspek	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media komik perubahan cuaca meyenangkan				
2.	Pemilihan warna menarik				
3.	Kemudahan penggunaan media				
4.	Kesesuaian media dengan capaian pembelajaran				
5.	Kesesuaian media dengan alur tujuan pembelajaran				
6.	Meningkatkan minat membaca peserta didik				
7.	Media dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran				

Tabel III. 9 Kisi-kisi Angket Untuk Peserta Didik

No	Aspek	Skor			
		SS	S	KS	SKS
1.	Ketertarikan pada tampilan media komik perubahan cuaca				
2.	Kemenarikan pada pemilihan warna dalam penggunaan media komik perubahan cuaca				
3.	Ketertarikan dalam penggunaan				

⁵³ Rasyidin, Pengembangan Media Komik dalam pembelajaran IPA...., hlm 57-58

4.	Kemudahan dalam pemakaian media komik perubahan cuaca.				
----	--	--	--	--	--

b. Instrumen Tes

Tes ini dirancang sesuai dengan standar kurikulum dan kebutuhan peserta didik untuk memastikan validitas dan penelitian. Tes yang akan digunakan adalah tes lisan dan tulisan dimana pedoman penskoran tes tersebut disesuaikan dengan keterampilan membaca.⁵⁴

Tabel III. 10 Pedoman Penskoran Tes

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Pelafalan	Siswa mampu mengucapkan bacaan dengan jelas.	15
2.	Intonasi	Siswa mampu melafalkan huruf dengan tanda baca yang tepat.	15
3.	Kelancaran	Siswa mampu membaca kalimat dengan jelas tanpa mengulang-ulang	20
4.	Kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan	Siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan umum seputar isi bacaan.	25
5.	Kemampuan untuk menceritakan kembali isi bacaan	Siswa mampu menceritakan Kembali ide pokok dan topik pembahasan dalam bacaan	25
Jumlah			100

F. Pengembangan Instrumen

Pengembangan instrumen merupakan proses sistematis yang digunakan untuk merancang, menguji dan memperbaiki alat pengumpulan data dalam penelitian. proses ini memiliki tujuan untuk menghasilkan alat yang

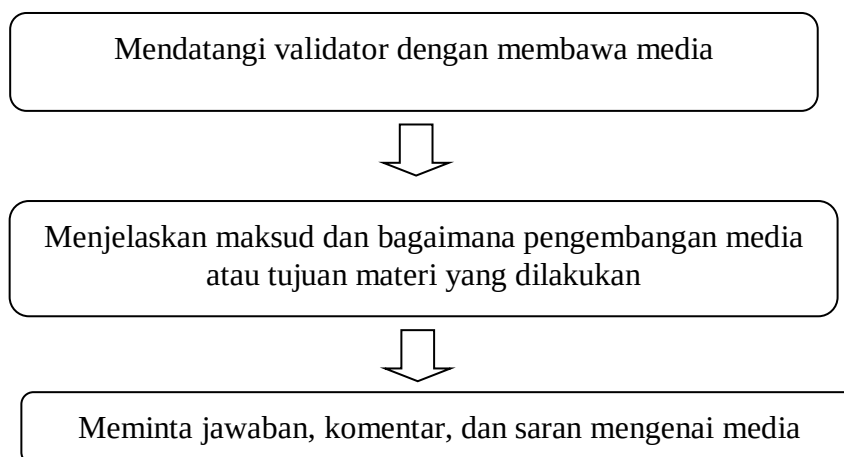
⁵⁴ BSNP.....Pengembangan Bahan Ajar. Buletin BSNP (Jakarta: BSNP, 2008, 1(2): 10-15

efektif dalam mengukur variabel yang akan diteliti sehingga data yang diperoleh akurat dan dapat diandalkan⁵⁵.

1. Uji Validator

a. Validasi Ahli

Validasi produk merupakan suatu proses yang digunakan untuk melihat atau menilai apakah produk yang dikembangkan akan lebih efektif dan cocok digunakan atau diterapkan dalam kegiatan belajar dan mengajar. Validasi produk dilakukan oleh beberapa tenaga ahli yang sudah berpengalaman untuk menilai produk yang telah dirancang sebelumnya, sehingga dapat kita ketahui kekurangan dan kelebihan dari produk tersebut. Berdasarkan pemaparan di atas, maka peneliti akan mengadakan validasi, dimana validasi yang dilakukan oleh validator yang profesional dan sudah berpengalaman.



Gambar III. 3 Tahap Validator

⁵⁵ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*, (Bandung: Alfabeta, 2015), hlm.147.

2. Teknik Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Data Validasi Produk dan Kepraktisan produk

Analisis ini digunakan untuk menilai kevalitan dan ke praktisan media yang dikembangkan dilihat dari hasil lembar angket validasi oleh validator dan angket kepraktisan respon guru dan siswa terhadap Capaian Tujuan. Setelah data diperoleh maka data akan digabungkan dalam bentuk tabel. Kemudian data yang didapat dari skor butir penilaian ditotalkan, lalu dihitung presentase validitas dan kepraktisannya. Adapun skor penelian dapat dilihat, sebagai berikut:

Tabel III.11 Kriteria Penilaian Validitas dan Praktivitas

Kriteria	Skor
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang ayak
1	Tidak Layak

Berdasarkan skor penilaian validitas oleh validator serta respon guru dan siswa, maka akan dihitung presentasenya berdasarkan rumus berikut:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad \dots\dots\dots 3.1$$

Keterangan:

NP : Nilai Presentasi

R : Total skor yang diperoleh

SM : Total skor maksimal yang dicapai

Tabel III. 12 Kriteria Skor Kevalidan

No	Kriteria	Skor
1.	0% - 25%	Tidak Valid
2.	25% - 50%	Kurang Valid
3.	50% - 75%	Valid
4.	75% - 100%	Sangat Valid

Tabel III. 13 Kriteria Skor Kepraktisan

No	Kriteria	Skor
1.	0% - 25%	Tidak Praktis
2.	25% - 50%	Kurang Praktis
3.	50% - 75%	Praktis
4.	75% - 100%	Sangat Praktis

b. Analisis Efektivitas

Untuk mengukur efektivitas penggunaan komik dalam meningkatkan keterampilan membaca dilakukan pengumpulan data dari hasil tes soal dan tes lisan yaitu membaca yang diberikan kepada peserta didik. Tes tersebut digunakan peneliti untuk melihat dan menilai sejauh mana perkembangan keterampilan membaca siswa dalam program pembelajaran yang dilakukan peneliti. Nilai total yang diperoleh tiap siswa kemudian akan ditabulasi dan dicari persentasenya dengan Skor N-Gain yang berkisar antara -1 sampai 1. Nilai positif menunjukkan adanya peningkatan terhadap keterampilan membaca siswa. Adapun rumus skor N-Gain berikut:⁵⁶

$$N_{Gain} = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Maksimal - skor\ Pretest} \dots\dots\dots 3.2$$

⁵⁶Mohammad Irma Sukarelawan, dkk. N-Gain vs Stacking, *Analisis Perubahan Abilitas Peserta Didik dalam Desain One Group Pretest-Posttest*. (Yogyakarta: Surya Cahya, 2024) hal.10

Adapun kategori N-Gain dalam mengukur efektivitas peningkatan keterampilan membaca dan kriteria tes keterampilan membaca Adalah sebagai berikut:

Tabel III. 14 Kriteria Gain Ternormalisasi

No	Nilai N-Gain	Kategori
1.	$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
2.	$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
3.	$0,00 < g < 0,30$	Rendah
4.	$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
5.	$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi Penurunan

Tabel III.15 Kriteria Tingkat keefektifan

No	Presentase	Kategori
1.	$> 40\%$	Tidak Efektif
2.	$40-55\%$	Efektif
3.	$56-57\%$	Cukup Efektif
4.	$> 76\%$	Efektif

Tabel III. 16 Kriteria Skor Tes Keterampilan Membaca⁵⁷

No	Point	Skor
1.	40-45	Tidak Terampil
2.	55-69	Kurang Terampil
3.	70-85	Terampil
4.	85-100	Sangat Terampil

3. Teknik Analisis Kualitatif

Data kualitatif dari hasil validasi produk berupa saran dari validator.

Saran tersebut dipergunakan dalam penelitian untuk memperbaiki produk modul ajar supaya layak digunakan.

⁵⁷Mahmudi, I., Ayu Nurbaha, & Siti Fadilah. "Mengembangkan Rubrik Penilaian Praktis yang Efektif: Pendekatan Komprehensif untuk Meningkatkan Evaluasi Hasil Pembelajaran dalam Pendidikan." *Indonesian Journal of Humanities and Social Sciences* 4, no. 3 (2023): 623-638.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian Pengembangan ini menghasilkan beberapa temuan utama. Pertama, pengembangan media komik dengan materi perubahan cuaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatangi. Media komik ini dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dengan memanfaatkan berbagai fitur yang ada di aplikasi tersebut untuk merancang cerita dengan visualisasi yang menarik, karakter-karakter yang sesuai dengan usia dan minat peserta didik, panel-panel yang beragam dan pemilihan warna yang menarik, sehingga memudahkan peserta didik dalam memahami kandungan dari teks bacaan serta menambah minat membaca peserta didik.

Kedua, Validasi media komik yang dinilai oleh para ahli yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media melalui pengisian angket validasi, untuk memastikan bahwa konten yang disajikan sesuai dengan tujuan pembelajaran. Ketiga, kepraktisan media komik ini dinilai oleh guru dan peserta didik dengan menggunakan angket untuk mengukur sejauhmana kemudahan penggunaan dan efektivitasnya dalam membantu siswa memahami isi bacaan dan menambah minat membaca peserta didik. Pengembangan media komik ini diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik khususnya di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatangi.

Penelitian ini mengikut pengembangan dengan model *ADDIE*. Adapun hasil penelitian ini menghasilkan tahapan sebagai berikut:

1. Analisis (*Analysis*)

Tahap analisis menjadi langkah awal yang harus dilakukan dalam proses penelitian pengembangan ini. Pada tahapan ini, peneliti melakukan analisis dengan tujuan utamanya adalah untuk mengumpulkan berbagai informasi yang dibutuhkan dalam proses penelitian guna merancang media komik yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Proses analisis mencakup evaluasi terhadap kurikulum yang relevan, identifikasi kebutuhan pembelajaran peserta didik, serta analisis karakteristik peserta didik yang menjadi sasaran penggunaan media komik. Melalui analisis ini, diharapkan pengembangan media komik dengan materi perubahan cuaca dapat memberikan solusi pembelajaran yang tepat, menarik, dan efektif bagi peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca.

a. Analisis Kurikulum

SD Negeri 101118 Sayurmasinggi telah menerapkan Kurikulum Merdeka dalam proses pembelajaran, termasuk pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Kurikulum ini menawarkan pendekatan yang lebih fleksibel dan berpusat pada kebutuhan siswa, dengan penekanan pada pemahaman konsep yang lebih mendalam serta pembelajaran yang lebih mandiri. Salah satu strategi yang diimplementasikan untuk mendukung hal ini adalah pengembangan media komik yang dirancang agar sesuai dengan Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP),

dan Tujuan Pembelajaran (TP). Inovasi ini diharapkan dapat meningkatkan efektivitas pembelajaran dan mendorong keterlibatan siswa dalam aktivitas belajar yang lebih interaktif dan menyenangkan.

Hasil analisis menunjukkan bahwa Capaian Pembelajaran (CP) yang diterapkan di SD Negeri 101118 Sayurimatinggi dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia disusun berdasarkan standar yang telah ditetapkan oleh Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia, sesuai dengan regulasi tahun 2022. Standar ini menjadi acuan utama dalam penyusunan Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Tujuan Pembelajaran (TP), yang kemudian diterapkan dalam pengembangan bahan ajar, termasuk media komik ini.

1) Capaian Pembelajaran (CP)

Pada Fase B, Peserta didik, dapat memahami teks lisan dan tulisan dapat berupa narasi, deskripsi atau prosedur sederhana, menyampaikan gagasan secara lisan dengan bahasa yang santun, menulis teks sederhana, dan membaca lancar dengan pemahaman isi bacaan.

2) Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

- a) Membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenali, dan memaknai kata-kata tersebut dari beragam teks yang dibaca.

- b) Memahami dan memaknai teks yang dibaca, menuliskan dan menyampaikan ide pokok dan ide pendukung teks bacaan.

3) Tujuan Pembelajarann (TP)

- a) Mampu membaca kata-kata kombinasi huruf yang telah dikenali, dan memaknai kata-kata tersebut dari beragam teks yang dibaca.
- b) Mampu Memahami dan memaknai teks yang dibaca, menuliskan dan menyampaikan ide pokok dan ide pendukung teks bacaan.

Informasi mengenai tujuan pembelajaran ini menjadi acuan dalam penyusunan materi dan aktivitas pembelajaran dalam komik dengan materi perubahan cuaca yang sedang dikembangkan. Dengan menyusun komik perubahan cuaca berdasarkan Capaian Pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP), dan Tujuan Pembelajaran (TP), proses pembelajaran dapat lebih efektif dan memberikan hasil yang lebih optimal bagi peserta didik

b. Analisis Kebutuhan

Melakukan analisis kebutuhan merupakan tahap krusial dan penting dalam perancangan pembuatan media komik dengan materi perubahan cuaca. Tujuan dari analisis kebutuhan ini adalah untuk mengidentifikasi elemen-elemen yang diperlukan oleh peserta didik dalam memahami isi dari teks bacaan, terutama dalam konteks meningkatkan keterampilan membaca siswa di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi. Peneliti melakukan wawancara langsung dengan guru dan salah satu peserta didik untuk mendapatkan perspektif

mengenai tantangan, kesulitan, dan kebutuhan mereka dalam proses pembelajaran membaca dan hasil wawancara ini akan menjadi dasar dalam merancang media komik yang sesuai dengan kebutuhan pelajaran yang ada. Adapun hasil wawancara yang dilakukan adalah sebagai berikut:

1) Hasil wawancara dengan guru.

Tabel IV. 1 Hasil Wawancara dengan Guru⁵⁸

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Apa kesulitan yang biasanya dialami dalam mengelola kelas saat pembelajaran membaca?	Peserta didik kurang responsif dalam mengikuti pembelajaran membaca, mereka cenderung bermain saat proses pembelajaran dan sulit mengembalikan fokus mereka dalam belajar. Minat membaca mereka terbilang rendah.
2.	Bagaimana cara Ibu mengelola kelas agar siswa tetap fokus dalam kegiatan membaca?	Saya menyesuaikan dengan minat mereka, terkadang agar mereka fokus saya melakukan sistem membaca bersama secara bergantian supaya ketika teman yang lain membaca mereka menyimak.
3.	Media apa saja yang biasanya digunakan dalam pembelajaran membaca?	Sejauh ini masih cenderung menggunakan buku pelajaran mereka saja.
4.	Apakah sebelumnya Ibu tau tentang media komik?	Saya tau, tapi saya belum pernah menggunakan media komik, saya hanya pernah menggunakan poster sebagai media dalam pembelajaran membaca.
5.	Setelah saya jelaskan tentang media komik bagaimana tanggapan Ibu?	Menurut saya media komik ini sangat bagus, dan akan jauh lebih menarik dan menyenangkan bagi

⁵⁸ Megawati Hasibuan, Wali Kelas III, wawancara (SD Negeri 101118 Sayurmatangi, Kamis, 10 Juli 2025. Pukul 10.15 WIB)

		anak-anak jika di aplikasikan dalam pembelajaran membaca.
7.	Bagaimana tanggapan Ibu terhadap rencana penggunaan media komik sebagai alat bantu pembelajaran membaca?	Tampilan komik yang menarik saya rasa akan berpeluang besar menumbuhkan minat baca peserta didik, media ini akan sangat membantu proses pelajaran membaca.
8.	Apakah Ibu biasanya memberikan soal evaluasi di akhir pembelajaran membaca? Jika iya, dalam bentuk apa?	Iya, saya selalu memberikan latihan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca mereka, bisa jadi tes membaca atau menjawab soal yang dengan menganalisis suatu teks.

Tabel IV. 2 Hasil Wawancara dengan peserta Didik⁵⁹

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Apakah Kamu menyukai pelajaran membaca? Kenapa?	Tidak Bu, membaca sangat membosankan
2.	Apa yang kamu rasakan ketika belajar membaca?	Kadang mengantuk Bu, membaca tulisan-tulisan yang panjang di buku bu.
3.	Apakah kesulitan yang kamu rasakan saat belajar membaca?	Sering salah membaca beberapa huruf terbalik-balik bu.
4.	Media apa saja yang sering digunakan guru dalam pembelajaran membaca?	Hanya buku paket Bu, Kami membaca teks yang ada disitu.
5.	Menurutmu apakah media itu menarik ?	Tidak Bu, yang di buku paket hanya sedikit gambar-gambar selebihnya tulisan bu
6.	Pernahkah kamu membaca komik sebelumnya?	Pernah Bu, karna di dalamnya ada gambar-gambar yang bagus Bu
7.	Bagaimana prasaanmu jika belajar membaca dikelas menggunakan Buku Komik?	Senang bu, karna bukunya bagus banyak warnanya.
8.	Apakah kamu mau belajar membaca menggunakan media komik?	Mau Bu, karna itu seperti membaca buku cerita apalagi ada gambar-gambar nya Bu.

⁵⁹ Afifah Zahira Lubis, Siswi Kelas III, wawancara (SD Negeri 101118 Sayurmatangi, Kamis, 10 Juli 2025. Pukul 10.10 WIB)

Berdasarkan hasil wawancara dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya di kelas III SD Negeri 1101118 Sayurmatinggi belum ditemukan penggunaan media komik dalam proses pembelajaran membaca. Guru menghadapi kendala berupa kesulitan untuk mengembalikan fokus mereka dalam belajar, peserta didik juga kurang responsif dalam mengikuti pembelajaran, dan guru juga cenderung menggunakan buku pembelajaran mereka saja, selain itu guru juga menyepakati bahwa media komik merupakan media pembelajaran yang menarik untuk membantu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.

Hasil wawancara yang dilakukan dengan peserta didik menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan membaca peserta didik karena membaca dianggap pembelajaran yang membosankan, hal ini dikarenakan kurangnya variasi teks bacaan yang disajikan dan dominan membaca teks-teks bacaan yang ada di buku paket saja. Pada saat wawancara berlangsung peserta didik juga menggambarkan ketertarikan saat ditawarkan belajar membaca dengan menggunakan media komik sebagai bahan bacaan.

c. Analisis Karakteristik Peserta didik

Dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar, analisis kebutuhan peserta didik menjadi langkah awal yang penting sebelum merancang kegiatan pembelajaran membaca. Hasil analisis kebutuhan tersebut menjadi dasar dalam menentukan strategi, media, dan bentuk

pendampingan yang sesuai agar pembelajaran membaca berlangsung efektif dan responsif terhadap perbedaan kemampuan individu siswa. Penggunaan media komik bertujuan untuk meningkatkan minat membaca peserta didik, membantu mempermudah pemahaman tentang isi dari bacaan, khususnya di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi.

Peserta didik di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi menunjukkan keragaman dalam gaya belajar mereka. Berdasarkan wawancara dengan siswa, mereka lebih tertarik pada teks bacaan yang disajikan dengan elemen visual, seperti gambar, warna, dan ilustrasi. Dari analisis karakteristik ini, peneliti menyimpulkan bahwa siswa membutuhkan bahan ajar yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga terkesan menyenangkan untuk membuat pembelajaran membaca tidak membosankan. Agar teks bacaan dapat dipahami dengan lebih mudah, media pembelajaran harus inovatif, dan kreatif. Penggunaan media komik diharapkan dapat menjadi solusi untuk memenuhi kebutuhan ini dengan cara yang lebih efektif dan menyenangkan

2. Rancangan (Design)

Tahapan kedua dalam penelitian ini adalah perencanaan desain kegiatan perencanaan dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menentukan media yang akan dirancang secara utuh dengan yang kelmuldian disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah Media. Media pembelajaran yang digunakan disesuaikan dengan Capaian pembelajaran (CP), Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) dan Tujuan

Pemelajaran (TP), dan indicator, Komik yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini dibuat menggunakan aplikasi *Canva* dan dibuat menggunakan Bahasa Indonesia yang sesuai dengan kofnitif peserta didik pada tingkat sekolah dasar.

a. Membuat Spesifikasi Media Komik

1) Penentuan Bentuk Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa buku komik yang dirancang menggunakan aplikasi *Canva* dilengkapi dengan gambar yang relevan dan menarik, warna yang memikat minat peseta didik, dan informasi yang akurat dan familiar dengan kehidupan sehari-hari peserta didik kemudian di *print out* berbentuk buku dengan ukuran kurang lebih 15x21 cm.

2) Penentuan Isi Produk

Produk media pengembangan dilegkapi dengan materi perubahan cuaca dan dampaknya bagi kehidupan manusia yang disesuaikan dengan CP, ATP, dan TP kurikulum merdeka fase B.

3) Pilihan warna

Warna yang dipilih dalam pembuatan komik perubahan cuaca ini dibuat dengan warna-warna yang cerah seperti Biru, kuning, putih, hijau dan lainnya pemilihan warna juga disesuaikan dengan realita kehidupan sehari-hari.

4) Penentuan Alat dan Bahan

Alat yang digunakan dalam pembuatan media komik ini yaitu: Kertas A4, gunting, *smarphone*, *Printrer*, *stepler*, Leptop dan aplikasi *Canva*.

b. Membuat Desain Media Komik

1) Desain Bentuk Produk

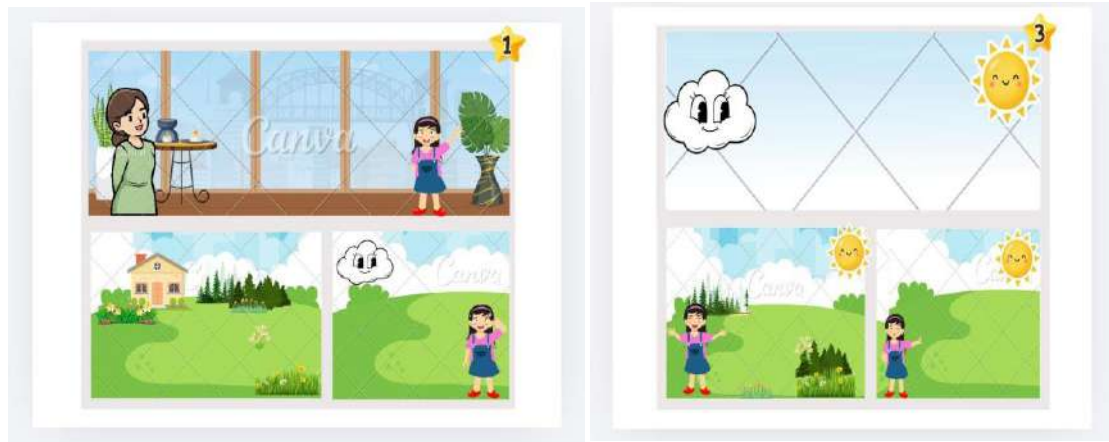
Berikut Desain yang digunakan dalam pembuatan media komik.



Gambar IV.1 Tampilan Awal Aplikasi Canva



Gambar IV.2 Pengenalan tokoh Komik



Gambar IV. 3 Pembuatan Awal Animasi



Gambar IV. 4 Proses Pembuatan Animasi dengan Balon Percakapan

3. Pengembangan (*Development*)

Tahapan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa komik pembelajaran dengan materi perubahan cuaca yang disesuaikan dengan kurikulum merdeka. Langkah-langkah pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini berupa mengembangkan media komik sebagai teks bacaan untuk melangsungkan pembelajaran membaca yang di validasikan beberapa validator.

a. Hasil Validasi Ahli Meteri

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan uji kelayakan produk dengan melibatkan ahli materi sebagai validator. Penilaian difokuskan pada kesesuaian materi yang terdapat dalam produk yang dikembangkan, berupa teks cerita pada komik yang berjudul perubahan cuaca. Validator yaitu Sri Handayani Parinduri seorang dosen di UIN Syahada Padangsidempuan, memiliki peran penting dalam proses validasi meteri untuk pengembangan media komik perubahan cuaca tersebut. Vlidator akan memberikan tanggapan kepada materi yang tercantum di cerita komik kemudian akan menilai komik tersebut. Proses validasi ini berlangsung dari tanggal 09 Desember 2025. Hasil lengkap dari validasi tersebut dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 3 Hasil Penilaian Validasi Materi

Penilaian Validasi	Total skor
Validasi Materi	<i>terlampir</i>
Skor maksimal	32
Presentasi	93,75 %
Kriteria Kevalidan	Sangat Valid

Dari data yang tercantum di atas yang diberikan oleh validator ahli materi dapat diketahui bahwa hasil dari validasi mencapai skor 30 dengan presentase 93,75 dengan keterangan layak tanpa revisi. Data tersebut menunjukkan bahwa komik dengan materi perubahan cuaca tersebut memenuhi standar kevalidan dengan predikat “Sangat Valid”. Adapun saran atau catatan dari validator berupa “mereview Kembali

penggunaan tokoh dalam komik, kemudian disesuaikan dengan cara berfikir peserta didik tingkat MI/SD”.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Pada tahap ini, peneliti melibatkan validator kedua, seorang ahli Bahasa yaitu Eva Juliana seorang dosen di UIN Syahada Padangsidempuan, untuk melakukan penilaian terhadap produk yang telah dikembangkan. Fokus penilaian meliputi penggunaan bahasa dan cara penulisan yang ada dalam komik perubahan cuaca. Proses validasi ini dilaksanakan pada 10 Desember 2025, dengan hasil sebagai berikut:

Tabel IV. 4 hasil Penilaian Validasi Bahasa

Penilaian Validasi	Total skor
Validasi Bahasa	<i>terlampir</i>
Skor maksimal	28
Presentasi	92,85 %
Kriteria Kevalidan	Sangat Valid

Dari data yang tercantum di atas yang diberikan oleh validator ahli bahasa dapat diketahui bahwa hasil dari validasi mencapai skor 26 dengan presentase 92,85 dengan keterangan layak tanpa revisi. Data tersebut menunjukkan bahwa komik dengan materi perubahan cuaca tersebut memenuhi standar kevalidan dengan predikat “Sangat Valid”. Adapun saran atau catatan dari validator berupa “media sudah sesuai dengan ejaan Bahasa Indonesia, review Kembali tanda baca”.

c. Hasil Validasi Ahli Media

Penilaian ini melibatkan validator yaitu Asriana Harahap seorang dosen UIN Syahada, tujuan dari proses validasi media ini adalah

untuk mengevaluasi sejauh mana keabsahan komik Perubahan cuaca yang telah dikembangkan, guna memastikan bahwa produk tersebut siap digunakan dalam uji coba di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatinggi. Validasi ini dilakukan pada tanggal 15 Desember 2025, dan hasil yang diperoleh akan memberikan informasi terkait kekuatan dan kelemahan komik, sehingga memungkinkan perbaikan atau penyempurnaan jika diperlukan. Proses ini melibatkan penilaian terhadap berbagai aspek, seperti desain, materi, dan interaktivitas, yang diharapkan dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Adapun hasilnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel IV. 5 Hasil Penilaian Validasi Media

Penilaian Validasi	Total skor
Validasi media	<i>terlampir</i>
Skor maksimal	36
Presentasi	86,11 %
Kriteria Kevalidan	Sangat Valid

Dari data yang tercantum di atas yang diberikan oleh validator ahli media dapat diketahui bahwa hasil dari validasi mencapai skor 31 dengan presentase 86,11 dengan keterangan layak tanpa revisi. Data tersebut menunjukkan bahwa komik dengan materi perubahan cuaca tersebut memenuhi standar kevalidan dengan predikat “Sangat Valid”. Adapun saran atau catatan dari validator berupa “media sudah dapat digunakan sebagaimana mestinya”.

Dari hasil validasi yang diberikan oleh tiga ahli tersebut dapat disimpulkan bahwa komik ini dinilai sudah memenuhi kriteria layak pakai

sebagai media baca untuk anak-anak sehingga tidak diperlukan lagi revisi. Adapun tampilan akhir dari media komik perubahan cuaca setelah melewati validasi dan penyempurnaan terlampir.

4. Implementasi (Implementation)

Implementasi media komik perubahan cuaca dilakukan untuk mengevaluasi sejauh mana tingkat kepraktisan komik yang telah dirancang dapat meningkatkan keterampilan membaca peserta didik pada kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatangi. Proses implementasi ini dilaksanakan dalam tiga sesi pertemuan, yang bertujuan untuk menilai efektivitas serta kemudahan penggunaan media komik perubahan cuaca dalam upaya meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Pada sesi pertemuan pertama (*pre-test*), peserta didik melakukan aktivitas membaca cerita menggunakan media buku pembelajaran mereka secara bergantian satu persatu kemudian menjawab beberapa pertanyaan seputar topik cerita yang mereka baca. Pada sesi pertemuan kedua (*post-test*), siswa melaksanakan aktivitas membaca menggunakan media komik, kemudian menjawab beberapa pertanyaan seputar topik komik tersebut. Pertemuan ketiga siswa diminta menceritakan Kembali isi komik dengan menulisnya di lembar kertas kemudian membaca hasil kerja mereka di depan kelas.

a. Hasil Angket Respon Guru

Komik perubahan cuaca yang dirancang untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik kelas III di SD Negeri 101118 Sayurmatangi telah mencapai tahap validasi dan dinyatakan siap untuk

digunakan. Setelah itu, penilaian kepraktisan dilakukan dengan memberikan angket respon kepada guru pada tanggal 16 Januari 2026. Hasil dari penilaian yang diberikan tersebut adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 6 Hasil Respon Angket Guru

Penilaian Angket	Total skor
Angket Respon Guru	<i>terlampir</i>
Skor maksimal	28
Presentasi	96,42 %
Kriteria Praktisan	Sangat Praktis

Berdasarkan data yang tertera pada table tersebut mengenai penilaian kepraktisan oleh guru terhadap komik perubahan cuaca dalam rangka meningkatkan keterampilan membaca pada siswa kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi, diperoleh skor 27 dari total skor maksimal 28. Hal ini menunjukkan bahwa produk tersebut memperoleh persentase sebesar 96,42%, yang masuk dalam kategori "sangat praktis". Tidak ada saran atau masukan tambahan dari guru, yang menunjukkan bahwa komik perubahan cuaca ini telah memenuhi standar untuk digunakan tanpa perlu dilakukan revisi.

b. Hasil Angket Respon Siswa

Penilaian kepraktisan media komik perubahan cuaca juga dilakukan dengan memberikan angket kepada peserta didik sebagai bagian dari subjek penelitian setelah angket yang diberikan kepada guru. Angket ini di isis oleh peserata didik pada tangga 10 Februari 2026 untuk menilai tingkat kemudahan dan kepraktisan penggunaan media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Hasil dari pengisian angket ini memberikan informasi

mengenai seberapa efektif dan memuaskan pengalaman belajar yang mereka rasakan selama menggunakan media komik. Hasilnya adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 7 Hasil Angket Respon Peserta Didik

Penilaian Angket	Total skor
Angket Respon Siswa	<i>terlampir</i>
Rata-rata Skor	21,65
Presentasi	90,20 %
Kriteria Praktisan	Sangat Praktis

Setelah dilaksanakan implementasi Komik Perubahan Cuaca, hasil penilaian yang diperoleh dari angket respon siswa menunjukkan nilai rata-rata sebesar 21,65 dari 24 total keseluruhan dengan persentase keseluruhan mencapai 90,20%. Berdasarkan kategori interval skor dan kepraktisan, dapat disimpulkan bahwa komik perubahan cuaca yang dirancang untuk membantu meningkatkan keterampilan menyimak pada peserta didik kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi.

5. Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi ini bertujuan untuk menilai sejauh mana penggunaan media komik perubahan cuaca dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi, evaluasi ini mencakup evaluasi kevalidan media komik setelah diberikan penilaian oleh validator adapun hasil validasi oleh ahli materi 97,75%, ahli bahasa 92,85% dan ahli media 86,11% ketiganya memperoleh kategori sangat layak kemudian mengevaluasi kepraktisan produk dalam proses pembelajaran dengan

menggunakan angket respon guru dan siswa adapun hasilnya respon guru 96,42% dan siswa 96,42% hasil dari kedua responden menunjukkan bahwa media komik memiliki kategori sangat layak.

Tujuan utama dari evaluasi ini adalah untuk mengukur peningkatan yang terjadi di lapangan melalui tes keterampilan membaca siswa dan memastikan bahwa produk dapat diimplementasikan secara optimal tanpa kendala, sambil mengkaji hubungan antara kepraktisan media pembelajaran ini dengan hasil yang dicapai oleh siswa.

Evaluasi efektivitas produk ini berfokus pada penilaian peningkatan keterampilan membaca siswa. Peningkatan tersebut diukur melalui hasil tes yang diberikan kepada siswa sebelum dan sesudah penggunaan media komik. Di samping itu, penilaian juga mencakup pengujian terkait kepraktisan penggunaan produk dalam situasi pembelajaran di kelas. Salah satu cara untuk menilai sejauh mana media komik perubahan cuaca efektif adalah dengan mengukur keterampilan membaca siswa. *Pre-test* dan *post-test* dilakukan untuk mengetahui sejauh mana peningkatan keterampilan membaca siswa. Adapun hasil tes pra dan pascanya adalah sebagai berikut:

Tabel IV. 8 Hasil N gain Ternormalisasi

Penilaian	Rata-rata Skor
Lembar hasil post-tast dan pre-test	<i>terlampir</i>
Pra Tes	60,25
Pasca Tes	90,75
Rata-rata N gain skor	0,76
Kriteria	Tinggi

Tabel IV. 9 Hasil N Gain Efektivits

Penilaian	Rata-rata Skor
Lembar hasil perhiyungan N-Gain	<i>terlampir</i>
Rata-rata Pra Tes	60,25
Rata-rata Pasca Tes	90,75
Rata-rata hasil N-Gain	0,76
Persentasi Hasil N-Gain	76,31%
Kategori	Evektif

Berdasarkan analisis hasil tes, terdapat peningkatan yang jelas antara *pre-test* dan *post-test*. Skor rata-rata pada *pre-test* adalah 60,25 sementara pada *post-test* mengalami kenaikan menjadi 90,75 dengan rata-rata perentase N-Gain efektifitas > 76 memperoleh kategori efektif.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik memberikan dampak yang signifikan terhadap keterampilan membaca siswa skor tes ini mengindikasikan bahwa produk ini dapat membantu siswa untuk lebih memahami materi dengan baik, dan berkontribusi pada peningkatan keterampilan membaca mereka. Hal ini menegaskan bahwa pengembangan produk ini efektif dalam mencapai tujuan pembelajaran yang diinginkan.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

1. Kevalidan Media Komik

Hasil validasi media komik perubahan cuaca yang dilakukan oleh ahli materi media dan bahasa menunjukkan keselarasan dengan penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Yulia Siskawati dan Zaka Hadikusuma tentang pengembangan media komik untuk meningkatkan

kemampuan membaca siswa sekolah dasar mereka mengemukakan bahwa penggunaan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca disekolah dasar efisien digunakan dikarenakan media komik dalam bentuk cetak banyak diminati oleh siswa sekolah dasar karna lebih praktis, mudah didapatkan dan mudah digunakan⁶⁰

Selain itu penelitian yang dilakukan oleh Yulia Darniyanti, Lika Apresta dan Nur Khofifah dengan judul pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis komik untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas III SDN 152 Rantau Panjang juga sejalan dengan hasil validasi yang diperoleh dalam pengembangan media komik perubahan cuaca untuk meningkatkan keterampilan membaca, mereka mengemukakan bahwa untuk mewujudkan suasana belajar yang menarik, menyenangkan dan sejalan dengan tuntutan zaman pengembangan media komik dianggap mampu untuk meningkatkan keterampilan membaca dan meningkatkan motivasi belajar siswa.⁶¹

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan validasi media komik yang dilakukan oleh tiga ahli pada aspek materi, media, dan bahasa. Ahli materi memberikan masukan penting terkait relevansi isi komik dengan kehidupan sehari-hari siswa, kejelasan alur cerita, serta penyusunan kalimat yang lebih mudah dipahami. Sehingga

⁶⁰ Yulia Siskawati dan Zaka Hadikusuma Ramadan, "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar," *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme* 4, no. 2 (2022): hal 516

⁶¹ Yulia Darniyanti, Lika Apresta, dan Nur Khofifah, "Pengembangan Bahan Ajar Bahasa Indonesia Berbasis Komik untuk Meningkatkan Minat Baca," *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4, no. 5 (2022)

materi menjadi lebih lengkap dan sesuai kebutuhan peserta didik. Pada aspek media, ahli menyoroti pentingnya penyesuaian warna, karakter visual yang representatif untuk siswa sekolah dasar, serta ukuran huruf interaktif agar jelas terbaca. Perbaikan ini membuat tampilan media lebih menarik setelah melalui tahapan tersebut maka media komik dinyatakan siap digunakan untuk mendukung pembelajaran.

2. Kepraktisan Media Komik

Tanggapan dari siswa mengenai penggunaan media komik perubahan cuaca menunjukkan hasil yang sangat positif. Berdasarkan angket respon dari siswa, penilaian media komik perubahan cuaca dikategorikan sangat layak, Sehingga penilaian tersebut mencapai kategori kepraktisan “sangat praktis”. Temuan ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Laily Mufadatuz Zahro & Wahyu Sukartiningsih yang juga mengembangkan media komik dengan kepraktisan “sangat tinggi” mengemukakan bahwa perkembangan teknologi sekarang ini menciptakan berbagai inovasi sehingga pengembangan-pengembangan media pembelajaran perlu terus dilakukan guna memudahkan guru dan siswa dalam menjalankan proses belajar dan mengajar.⁶²

Media pembelajaran tidak hanya membantu pendidik dalam menyampaikan informasi secara efektif, tetapi juga memainkan peran penting dalam membangun suasana belajar yang lebih menarik dan

⁶² Laily Mufadatuz Zahro dan Wahyu Sukartiningsih, “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Android untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar,” *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 10, no. 7 (2022)

interaktif. Fungsi media ini terkait erat dengan kemampuannya untuk menjembatani kesenjangan antara konsep-konsep yang sulit dan pemahaman siswa yang beragam, sehingga proses belajar menjadi lebih inklusif dan bermakna.⁶³

Berdasarkan tanggapan di atas, dapat disimpulkan bahwa media komik perubahan cuaca yang dikembangkan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas III SD Negeri 101118 Sayurimatinggi terbukti efektif dan praktis, dan siap untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Hal ini mencerminkan bahwa sebagian besar siswa merasa nyaman dan terbantu dalam menggunakan media komik tersebut selama proses pembelajaran. Siswa melaporkan bahwa media pembelajaran ini mudah dipahami, menyenangkan, dan memberikan kemudahan dalam mengikuti setiap langkah kegiatan belajar. Dengan desain yang menarik media komik ini mampu meningkatkan keterampilan membaca dan memudahkan siswa dalam memahami isi dari teks cerita yang mereka baca. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa media komik perubahan cuaca ini tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga efektif dalam menunjang proses pembelajaran di kelas III SD Negeri 101118 Sayurimatinggi.

3. Keefektifan Media Komik

Hasil kepratisan yang diperoleh menunjukkan kategori signifikan pada skor tes siswa. Peningkatan ini mengindikasikan bahwa produk ini

⁶³ Endi Rochaendi, Akhsanul Fuadi, dan Dyahish Alin Sholihah, *Pengembangan Media Pembelajaran* (Lampung Selatan: ITERA Press, 2024), hlm. 7–8

mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa yang sebelumnya belum maksimal. Menurut Sufi Zakiya Khoirun Nisa dan Didit Darmawan peningkatan kualitas belajar peserta didik tidak terlepas dari faktor penunjang pembelajaran seperti penggunaan media pembelajaran yang mendukung minat yang tentunya memengaruhi kualitas belajar peserta didik.⁶⁴ Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang menarik dan efektif serta mudah di akses oleh peserta didik seperti media komik yang disajikan dalam bentuk cetak. Dari penjelasan tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik dengan visualisasi yang menarik serta penyajian teks bacaan yang sederhana sangat dibutuhkan untuk mendukung proses pembelajaran membaca.

Media komik memudahkan siswa untuk melatih keterampilan membaca pemahaman yang biasanya diajarkan secara monoton dengan mengubahnya ke dalam teks percakapan yang mudah dipahami. media komik dapat meningkatkan hasil belajar, motivasi belajar, kemandirian belajar dan banyak kemampuan lain seperti keterampilan membaca, kemampuan berbahasa, kemampuan berpikir kritis, dan keterampilan menulis dalam mata Pelajaran Bahasa Indonesia⁶⁵

⁶⁴ Sufi Zakiya, Khoirun Nisa, and Didit Darmawan, "Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Dasar Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)" 04, no. 01 (2025): 85–99.

⁶⁵ Vivania Esa Putri et al., "Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD" 1 (2024).

4. Keterbatasan Penelitian

Pelaksanaan dan hasil penelitian ini masih memiliki beberapa kekurangan, baik dari segi pengembangan produk media komik perubahan cuaca maupun dalam proses pelaksanaan penelitian itu sendiri. Penelitian ini memiliki keterbatasan-keterbatasan sebagai berikut:

1. Media komik yang dikembangkan masih dalam golongan sederhana, terutama dalam pengembangan media, ide cerita, dan pengembangan keinteraktifan maupun kekreativitasan.
2. Media pembelajaran komik ini masih tergolongon semi interaktif, berupa media pembelajaran komik ini belum sepenuhnya menjadi sumeber untuk peserta didik dalam berinteraksi dan berkomunikasi, karena peserta didik masih perlu adanya bantuan guru dalam kegiatan proses belajar di dalam kelas.
3. Media pembelajaran komik perubahan cuaca ini dibuat dan dikembangkan hanya untuk mengetahui motivasi dan mengukur keterampilan membaca peserta didik di tempat penelitian saja.
4. Penelitian ini belum mengukur sejauh mana penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa masih sebetas melihat ada atau tidaknya perubahan yang terjadi.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan temuan yang diperoleh dari penelitian dan pengembangan produk media komik perubahan cuaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatenggi, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Hasil validasi terhadap media komik perubahan cuaca untuk meningkatkan ketarampilan membaca di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmatenggi menunjukkan kategori sangat valid. Penilaian dilakukan oleh tiga ahli yang meninjau aspek materi, bahasa, dan media. Ahli materi memberikan skor 93,75% yang menandakan bahwa isi materi dari produk tersebut sudah memenuhi standar pembelajaran, sementara itu ahli bahasa memberikan skor 92,85% yang mengindikasikan bahwa penggunaan bahasa dalam teks cerita komik tersebut sudah sesuai dengan kaidah bahasa, mudah dipahami dan jelas. Ahli media memberikan skor 86,11% yang berarti bahwa media komik perubahan cuaca ini sudah layak pakai dan dianggap mampu mendukung proses pembelajaran. Dengan paparan hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik perubahan cuaca ini memiliki kualitas yang sangat baik dan layak digunakan dalam proses belajar.
2. Kepraktisan Media komik diuji menggunakan anget respon guru dan respon siswa. Hasil penilaian dari guru menunjukkan skor 96,42% yang menandakan bahwa produk ini mudah digunakan dalam pembelajaran.

Siswa juga memberikan tanggapan positif dengan skor rata-rata 90,20% yang menunjukkan bahwa media komik ini membantu mereka dalam memahami teks bacaan dan meningkatkan motivasi membaca mereka. Berdaarkan temuan ini dapat disimpulkan bahwa media komik perubahan cuaca tidak hanya sekedar valid melainkan juga sangat praktis dan mendukung proses pembelajaran bahasa Indonesia di kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi.

3. Efektivitas media komik perubahan cuaca ini diukur berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test*, yang menunjukkan peningkatan keterampilan membaca peserta didik. Skor rata-rata meningkat dari 60,25 menjadi 90,75 dengan kenaikan sebesar 30,5 poin dan hasil N-Gain Persentasi efektivitas 76,31% kategori Efektif. Mayoritas peserta didik mengalami peningkatan keterampilan membaca setelah menggunakan media komik perubahan cuaca dan ini menandakan bahwa media komik tersebut berdampak positif pada peserta didik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media komik perubahan cuaca tidak hanya valid dan praktis tetapi juga sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa.

B. Saran

Berdasarkan temuan dan pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di kelas III SD Negeri 101118 SayurMatinggi, ada beberapa saran yang dapat disampaikan yaitu sebagai berikut:

1. Disarankan agar guru memanfaatkan media komik dalam proses pembelajaran untuk menunjang motivasi membaca peserta didik.
2. Pada pengembangan dan penelitian berikutnya, disarankan agar peneliti meningkatkan kualitas dan kreativitas produk, terutama dalam aspek penggunaan teknologi dan keinteraktifan siswa yang lebih mendalam. Serta validasi materi, media dan bahasa.
3. Peneliti juga meyarankan agar penelitian mendatang dapat mengeksplorasi lebih jauh tingkat efektifitas media komik perubahan cuaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia, bukan hanya mengukur keterampilan membaca, tetapi juga mengukur pemahaman konsep siswa.
4. Peneliti juga menyarankan agar penelitian berikutnya dapat melakukan pengukuran sejauh mana penggunaan media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

DAFTAR PUSTAKA

- Ade Rahayu. (2025). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D) : Pengertian, Jenis dan Tahapan. *DIAJAR: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 4(3), 459–470. <https://doi.org/10.54259/diajar.v4i3.5092>
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas III Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Arifah, R. N. (2019). *Membaca Kritis*. <https://doi.org/10.31227/osf.io/psqrv>
- Dahry, S. (2020). Peningkatan, Hasil belajar, Mode peningkatan hasil belajar ipa siswa kelas IV melalui model pengajaran terbalik. *Jurnal Tunas Pendidikan*, 3(1), 22–32. <https://doi.org/10.52060/pgsd.v3i1.368>
- Dani, N. W. R., Aprizan, & Habibie, Z. R. (2023). Peningkatan keterampilan membaca pemahaman menggunakan strategi directed reading activity. *Jurnal Penelitian Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.58740/jpp.v2i1.558>
- Darniyanti, Y., Apreasta, L., & Khofifah, N. (2022). Pengembangan bahan ajar bahasa Indonesia berbasis komik untuk meningkatkan minat baca. *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, 4(5). <https://journal.universitaspahlawan.ac.id/index.php/jpdk/article/view/6617>
- Elvira, M., Aprilia, E. F., & Sainuddin, S. (2022). Implementasi Model Pembelajaran Science, Technology, Engineering, Art, and Mathematics (Steam) Di Tk Kota Malang. *Preschool*, 4(1), 13–20. <https://doi.org/10.18860/preschool.v4i1.18007>
- Emilia, E., Ratnawati, R., & Subhan, M. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Pembelajaran IPA Tema Berbagai Pekerjaan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(5), 8259–8267. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i5.3663>
- Fauzan, Syafrilianto, dan Lubis, M.A. (2020), *Microteaching di SD/MI*, Jakarta: Kencana
- Fayrus, & Slamet, A. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fitriyah, N., Putri, M., & Darmansyah, A. (2022). Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Siswa Kelas 3 SDN Carenang 1. *Jurnal Pendidikan Dan Sains (JUPISI)*, 2(1), 59–62. <https://doi.org/10.63494/jupisi.v2i1.161>
- Hasan, M., Milawati, Darodjat, Khairani, H., & Tahrim, T. (2021). Media Pembelajaran. In *Tahta Media Group*.
- Hendrati, I. M., & Muchson, M. (2010). Latar Belakang Pendidikan, Pelatihan dan Jiwa Kewirausahaan Terkait Kinerja Keuangan UKM (Studi di Sentra Industri Tenun Ikat Kelurahan Bandar Kidul Kecamatan Mojoroto Kota Kediri).

- Jurnal Riset Ekonomi Dan Bisnis*, 10(1), 27–36.
<https://core.ac.uk/download/pdf/296774585.pdf>
- Hilda, L. (2015). Pendekatan Saintifik pada Proses Pembelajaran. *Darul Ilmi*, 3(1), 69–84.
- Harahap, Asriana. (2023). *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Widina Bhakti Persada.
- Kemendikbudristek 2022. (2022). Capaian Pembelajaran Pada Jenjang Pendidikan Dasar. In *Kemendikbudristek* (Issue 021). Laman litbang.kemdikbud.go.id
- Latifa Yuwono, T. D. P., Syarif, M. I., & Susilawati, S.-. (2022). Pengembangan Comic Book Materi Sumber Daya Alam Kelas IV SD Islam Terpadu Raudhaturrahmah Pekanbaru. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 5(2), 124. <https://doi.org/10.24014/ejpe.v5i2.19278>
- Lusiana. (2023). *Pengembangan Bahan Ajar Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas Iv Sd Negeri 12 Banda Aceh*. 24–25. [https://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/123/%0Ahttps://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/123/1/Lusiana BAB I-V.pdf](https://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/123/%0Ahttps://eprints.bbg.ac.id/id/eprint/123/1/Lusiana%20BAB%20I-V.pdf)
- Mendikbudristek. (2024). salinan Permendikbudristek Nomor 12 Tahun 2024. *Jdih*, 72.
https://jdih.kemdikbud.go.id/detail_peraturan?main=3380#:~:text=Peraturan Menteri-,Peraturan Menteri Pendidikan%2C Kebudayaan%2C Riset%2C dan Teknologi Nomor 12,Dasar%2C dan Jenjang Pendidikan Menengah&text=Biro Hukum.,Kebudayaan%2C Riset%2C dan Teknologi
- Nadin Aminasya1, A. S. (2024). Central publisher. *Central Publisher*, 2, 2048–2054.
- Nurmana, A. H. B. (2016). *Cara Mudah Merancang Buku Komik* (Vol. 19, Issue 5).
- Prananda, G., Wardana, A., & Yuliadarmianti. (2020). Pengembangan Media Video Pembelajaran Tema 6 Subtema 2 Untuk Siswa Kelas SD Negeri 17 Pasar Masurai 1. *JuDha_PGSD: Jurnal Dharma PGSD*, 1, 38–45.
<http://ejournal.undhari.ac.id/index.php/judha>
- Purba, R. H., & Setyaningtyas, E. W. (2022). Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD. *JiIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 5(12), 5572–5578.
<https://doi.org/10.54371/jiip.v5i12.1235>
- Putri Adinda Pratiwi, Fahima Mashalani, Maulia Hafizhah, Azra Batrisyia Sabrina, Nur Hapsi Harahap, & Deasy Yunita Siregar. (2023). Mengungkap Metode Observasi Yang Efektif Menurut Pra-Pengajar EFL. *Mutiara : Jurnal Penelitian Dan Karya Ilmiah*, 2(1), 133–149.
<https://doi.org/10.59059/mutiara.v2i1.877>

- Putri, Vivania Esa, Syauqi Rayhan Pradana, Universitas Mulawarman, and Universitas Negeri Jakarta. “*Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif Untuk Meningkatkan Literasi Siswa SD*” 1 (2024).
- Trimansyah, Bambang. *Model Pembelajaran Literasi Untuk Pembaca Awal*. Jalan Daksinapati Barat IV, Rawamangun, Jakarta Timur: Badan Pengembangan Bahasa Dan Perbukuan kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2019.
- Riyanti, A. (2021). *Keterampilan Membaca*. Yogyakarta: Penerbit K-Media.
- Rochhaendi, E., Fuadi, A., & Sholihah, D. A. (2024). *Pengembangan Media Pembelajaran*. In *ITERA Press*.
- Salsabil, Z., & Ritonga, R. (2025). *Pengembangan Media Komik Audio Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN Larangan 1 Utara*. 16(2), 295–296.
- Sidi, J., & Mukminan, M. (2016). Penggunaan Media Audiovisual untuk Meningkatkan Hasil belajar IPS di SMP. *SOCIA: Jurnal Ilmu-Ilmu Sosial*, 13(1), 53–72. <https://doi.org/10.21831/socia.v13i1.9903>
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Scaffolding: Jurnal Pendidikan Islam Dan Multikulturalisme*, 4(2), 507–519. <https://doi.org/10.37680/scaffolding.v4i2.1745>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sukarelawan, M. I., dkk. (2024). *N-Gain vs Stacking: Analisis perubahan abilitas peserta didik dalam desain one group pretest-posttest*. Yogyakarta: Surya Cahya.
- Zahro, Laily Mufadatuz, & Sukartiningsih, Wahyu. (2022). Pengembangan media komik digital berbasis android untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7). <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/47378>
- Zakiya, Sufi, Khoirun Nisa, and Didit Darmawan.(2025) “*Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT) Pengaruh Media Pembelajaran Terhadap Hasil Belajar Siswa Setingkat Sekolah Dasar Jurnal Pendidikan Transformatif (JPT)*” 04, no1 hal 85–99.
- Sukendra, I Komang, dan I Kadek Surya Atmaja. *Instrumen Penelitian*. Pontianak: Mahameru Press, 2020

Lampiran I

WAWANCARA PRA PENELITIAN (GURU)

Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi

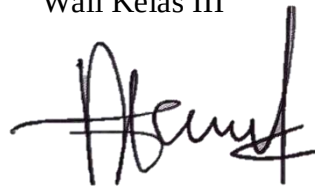
Profil Narasumber

Hari/tanggal : Kamis, 10 Juli 2025
 Waktu : 10.15 WIB s.d Selesai
 Nama : Megawati Hasibuan S.Pd
 Jabatan : Wali Kelas III
 Sekolah : SDN 101118 Sayurmasinggi

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Apa kesulitan yang biasanya dialami dalam mengelola kelas saat pembelajaran membaca?	Peserta didik kurang respnsif dalam mengikuti pembelajaran membaca, mereka cenderung bermain saat proses pembelaaran dan sulit mengembalikan fokus mereka dalam belajar. Minat membaca meraka terbilang rendah.
2.	Bagaimana cara Ibu mengelola kelas agar siswa tetap fokus dalam kegiatan membaca?	Saya menyesuaikan dengan minat mereka, terkadang agar mereka fokus saya melakukan sistem membaca bersama secara bergantian supaya ketika teman yang lain membaca mereka menyimak.
3.	Media apa saja yang biasanya digunakan dalam pembelajaran membaca?	Sejauh ini masih cenderung menggunakan buku pelajaran mereka saja.
4.	Apakah sebelumnya Ibu tau tentang media komik?	Saya tau, tapi saya belum pernah menggunakan media komik, saya hanya pernah menggunakan poster sebagai media dalam pembelajaran membaca.
5.	Setelah saya jelaskan tentang media komik bagaimana tanggapan Ibu?	Menurut saya media komik ini sangat bagus,dan akan jauh lebih menarik dan menyenangkan bagi anak-anak jika di aplikasikan dalam pembelajaran membaca.
6.	Apakah menurut Ibu media komik ini di butuhkan khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik?	Setelah saya perhatikan media ini sangat dibutuhkan khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik.
7.	Bagaimana tanggapan Ibu terhadap rencana penggunaan	Tampilan komik yang menarik saya rasa akan berpeluang besar

	media komik sebagai alat bantu pembelajaran membaca?	menumbuhkan minat baca peserta didik, media ini akan sangat membantu proses pelajaran membaca.
8.	Apakah Ibu biasanya memberikan soal evaluasi di akhir pembelajaran membaca? Jika iya, dalam bentuk apa?	Iya, saya selalu memberikan latihan untuk mengetahui sejauh mana kemampuan membaca mereka, bisa jadi tes membaca atau menjawab soal yang dengan menganalisis suatu teks.

Wali Kelas III



Megawati Hasibuan, S.Pd
NIP.196608111986042001

Lampiran II

WAWANCARA PRA PENELITIAN (PESERTA DIDIK)

Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurimatinggi

Profil Narasumber

Hari/tanggal : Kamis, 10 Juli 2025
 Waktu : 11.10 WIB s.d Selesai
 Nama : Afifah Zahira Lubis
 Jabatan : Siswi Kelas III A
 Sekolah : SDN 101118 Sayurimatinggi

No	Butir Pertanyaan	Jawaban Narasumber
1.	Apakah Kamu menyukai pelajaran membaca? Kenapa?	Tidak Bu, membaca sangat membosankan
2.	Apa yang kamu rasakan ketika belajar membaca?	Kadang m engantuk Bu, membaca tulisan-tulisan yang panjang di buku bu.
3.	Apa saja kesulitan yang kamu rasakan saat belajar membaca?	Sering salah membaca beberapa huruf terbalik-balik bu.
4.	Media apa saja yang sering digunakan guru dalam pembelajaran membaca?	Hanya buku paket Bu, Kami membaca teks yang ada disitu.
5.	Menurutmu apakah media itu menarik ?	Tidak Bu, yang di buku paket hanya sedikit gambar-gambar selebihnya tulisan bu
6.	Pernahkah kamu membaca komik sebelumnya?	Pernah Bu, karna di dalamnya ada gambar-gambar yang bagus Bu
7.	Bagaimana prasaanmu jika belajar membaca dikelas menggunakan Buku Komik?	Senang bu, karna bukunya bagus banyak warnanya.
8.	Apakah kamu mau belajar membaca menggunakan media komik?	Mau Bu, karna itu seperti membaca buku cerita apalagi ada gambar-gambar nya Bu.

Lampiran III

Lembar Angket Validasi Ahli Materi

Nama : Sri Handayani Parinduri, M.Pd

Profesi : Dosen

Instansi : UIN Syahada Padangsidimpuan

Petunjuk Pengisian

Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media

Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor dibawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

- Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
- Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Kesesuain materi dengan CP yang ada pada elemen membaca dan memirs pada fase B di kurikulum merdeka				✓
2	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran				✓
3	Keakuratan materi				✓
4	Penyajian materi secara runtun				✓
5	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik				✓
6	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik				✓
7	Materi mudah dipahami peserta didik			✓	
8	Materi singkat, padat, dan jelas			✓	

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **Layak** tanpa revisi
2. **Layak** dengan revisi

Padangsidempuan, 09 Desember 2025

A handwritten signature in dark ink, featuring a stylized 'S' followed by several loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Sri Handayani Parinduri M.Pd
NIDN.2003029206

Lampiran IV

Lembar Angket Validasi Ahli Bahasa

Nama : Eva Juliana,M.Pd
Profesi : Dosen
Instansi : UIN Syahada

Petunjuk Pengisian

- 1) Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
- 2) Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor dibawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

- 3) Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
- 4) Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai.

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Tulisan pada sampul sesuai PUEBI				✓
2	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami				✓
3	Keakuratan materi			✓	
4	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD			✓	
5	Bahasa yang digunakan sesuai dengan PUEBI				✓
6	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa formal dan bahasa sehari-hari				✓
7	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda				✓

Catatan

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **Layak** tanpa revisi
2. **Layak** dengan revisi

Padangsidimpuan, 10 Desember 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Eva Juliana', is written over a light blue rectangular background.

Eva Juliana,M.Pd

NIP.198707072025212125

Lampiran V

Lembar Angket Validasi Ahli Media

Nama : Asriana Harahap M,Pd

Profesi : Dosen

Instansi : UIN Syahada

Petunjuk Pengisian

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor dibawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai.

Catatan

No	Indikator penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Pemilihan warna				✓
2	Bentuk atau model media			✓	
3	Ukuran media				✓
4	Ukuran huruf			✓	
5	Jenis huruf			✓	
6	Desain media orisinil				✓
7	Media menjadi alternatif dalam pembelajaran			✓	
8	Media mudah digunakan				✓
9	Kekuatan dan ketahanan media			✓	

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **Layak** tanpa revisi
2. **Layak** dengan revisi

Padangsidempuan, 15 Desember 2025

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'Asriana Harahap', is written over a light-colored, textured rectangular background.

Asriana Harahap, M.Pd - -
NIP.199409212020122009

Lampiran VI**Angket Kepraktisan Respon Guru****Nama : Megawati Hasibuan S.Pd****Profesi : Guru****Instansi : SD 101118 Sayurmatinggi****Petunjuk Pengisian**

1. Membaca dan mengamati dengan seksama tampilan isi media
2. Memberikan tanda centang (✓) pada kolom skor dibawah ini:

Skor	Kategori
4	Sangat Layak
3	Layak
2	Kurang Layak
1	Tidak Layak

3. Memberikan catatan khusus tentang kekurangan terkait
4. Memberikan kesimpulan tentang kelayakan media dan validasi akhir dengan paraf nilai.

No	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1.	Media komik perubahan cuaca meyenangkan				✓
2.	Pemilihan warna menarik				✓
3.	Kemudahan penggunaan media				✓
4.	Kesesuaian media dengan capaian pembelajaran				✓
5.	Kesesuaian media dengan alur tujuan pembelajaran			✓	
6.	Meningkatkan minat membaca peserta didik				✓
7.	Media dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran				✓

Catatan

.....

.....

.....

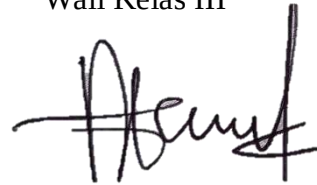
kesimpulan

Media ini dinyatakan

1. **Layak** tanpa revisi
2. **Layak** dengan revisi

Padangsidempuan, 16 Januari 2026

Wali Kelas III

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Megawati', with a stylized flourish at the end.

Megawati Hasibuan, S.Pd
NIP.196608111986042001

Lampiran VII

Angket Kepraktisan Respon Peserta Didik

Nama :
 Sekolah :
 Kelas :

Petunjuk Pengisian

Pengisian angket cukup dengan memberikan tanda centang (✓) pada kolom yang sesuai dengan respon peserat didik dengan kriteria berikut:

Skor	Kategori
4	Sangat Setuju
3	Setuju
2	Kurang Setuju
1	Sanga Kurang Setuju

Apabila menurut peserta didik media komik perubahan cuaca yang sudah ditampilkan adalah suatu hal yang kurang, maka berilah hal-hal yang menjadi kekurangan atau perlu penambahan sesuatu

NO	Indikator Penilaian	Skor			
		1	2	3	4
1	Saya senang dan tertarik belajar menggunakan media komik perubahan cuaca				
2	Media komik perubahan cuaca mudah diguunakana				
3	Saya menyukai bentuk/desain media komik perubahan cuaca				
4	Saya lebih mudah memahami isi bacaan melalui media komik peruahan cuaca				
5	Warna media komik perubahan cuaca menarik				
6	Informasi yang disampaikan menjadi lebih jelas dan menarik				

Lampiran VIII

TES KETERAMPILAN MEMBACA

No	Aspek Penilaian	Indikator	Skor
1.	Pelafalan	Siswa mampu mengucapkan bacaan dengan jelas.	15
2.	Intonasi	Siswa mampu melafalkan huruf dengan tanda baca yang tepat.	15
3.	Kelancaran	Siswa mampu membaca kalimat dengan jelas tanpa mengulang-ulang	20
4.	Kemampuan untuk menceritakan kembali isi bacaan	Siswa mampu menceritakan Kembali ide pokok dan topik pembahasan dalam bacaan Soal : ceritakan kembali isi bacaan komik dengan bahasamu sendiri!	25
5.	Kemampuan menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan	Siswa mampu menjawab pertanyaan-pertanyaan umum seputar isi bacaan. Soal : 1. Siapa nama tokoh utama dalam komik tersebut? 2. Siapa nama awan putih dan awan hitam pada komik tersebut? 3. Apa yang menyebabkan cuaca cerah? 4. Apa yang menyebabkan cuaca hujan? 5. Apa dampak dari cuaca yang tidak menentu?	25
Jumlah			100

Lampiran IX

HASIL VALIDASI AHLI MATERI

Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Skor Validasi
Kesesuaian dengan kurikulum merdeka	Kesesuain materi dengan CP yang ada pada elemen membaca dan memirsa pada fase B di kurikulum merdeka	4
	Kesesuain materi dengan tujuan pembelajaran	4
	Sesuai dengan kemampuan kognitif peserta didik	4
Kesesuaian materi	Penyajian materi secara runtun	4
	Keakuratan materi	4
Kelengkapan Materi	Materi yang disampaikan menambah wawasan peserta didik	4
	Materi mudah dipahami peserta didik	3
	Materi singkat, padat, dan jelas	3
Jumlah		30
Skor maksimal		32
Presentase		93,75%
Kriteria Kevalidan		Sangat Valid

Lampiran X

HASIL VALIDASI AHLI BAHASA

Aspek Penilaian	Indikator Penilaian	Skor Validasi
Bahasa dan tulisan yang digunakan dalam komik tersebut sesuai PUEBI	Tulisan pada sampul sesuai PUEBI	4
	Bahasa yang digunakan sesuai PUEBI	4
Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat kemampuan dan perkembangan bahasa peserta didik.	Keakuratan materi	3
	Bahasa yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa anak SD	4
	Deskripsi pada halaman sampul bagian depan mudah dipahami	4
Media mudah dipahami oleh peserta didik	Bahasa yang digunakan sesuai dengan bahasa formal dan bahasa sehari-hari	3
	Bahasa tidak menimbulkan penafsiran ganda	4
Jumlah Skor		26
Skor Maksimal		28
Presentase		92,85%
Kriteria Kevalidan		Sangat Valid

Lampiran XI

HASIL VALIDASI AHLI MEDIA

Aspek Penilaian	Indikator penilaian	Skor Validasi
Kemenarikan	Pemilihan warna	4
	Bentuk atau model media	3
	Ukuran media	4
Isi Komik	Ukuran huruf	3
	Jenis huruf	3
	Desain media orisinil	4
Keprakrisan	Media menjadi laternatif dalam pembelajaran	3
	Media mudah digunakan	4
	Kekuatan dan ketahan media	3
Jumlah Skor		31
Skor Maksimal		36
Presentase		86,11 %
Kriteria Kevalidan		Sangat Valid

Lampiran XII

HASIL ANGKET RESPON GURU

Aspek Penilaian	Skor Kevalidan
Media komik perubahan cuaca meyenangkan	4
Pemilihan warna menarik	4
Kemudahan penggunaan media	4
Kesesuaian media dengan capaian pembelajaran	4
Kesesuaian media dengan alur tujuan pembelajaran	3
Meningkatkan minat membaca peserta didik	4
Media dapat memudahkan peserta didik dalam pembelajaran	4
Jumlah Skor	27
Skor Maksimal	28
Presentase	96,42 %
Kriteria Kevalidan	Sangat Valid

Lampiran XIII

PENILAIAN ANGKET RESPON SISWA

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Berdasarkan Deskripsi Item						Skor	Presentase
		1	2	3	4	5	6		
1.	AF	4	4	4	3	4	3	22	91,66%
2.	FSW	4	3	4	4	4	3	22	91,66%
3.	RIHH	4	4	4	4	3	3	22	91,66%
4.	NA	4	3	4	3	3	3	20	83,33%
5.	AHD	4	3	4	4	4	3	21	87,5%
6.	JFB	4	4	4	4	3	3	22	91,66%
7.	NIPH	4	4	4	4	4	3	23	95,83%
8.	ASL	4	4	4	3	3	4	22	91,66%
9.	RAH	3	3	4	3	4	2	19	79,16%
10.	NKS	4	4	4	3	4	3	22	91,66%
11.	MZH	4	3	4	4	4	3	22	91,66%
12.	MFN	3	4	4	4	4	4	23	95,83%
13.	ASH	4	4	4	4	3	3	22	91,66%
14.	LFL	4	4	4	4	3	3	22	91,66%
15.	NSH	3	4	4	3	3	2	19	79,16%
16.	NKH	3	4	3	4	4	4	22	91,66%
17.	GHS	4	4	4	3	4	4	23	95,83%
18.	NLL	4	4	4	4	3	3	22	91,66%
19.	SS	3	4	4	3	4	3	21	87,5%
20.	RHL	3	4	4	4	3	4	22	91,66%
Rata-rata Skor								21,65	
Rata-rata Presentase									90,20%
Kategori								Sangat layak	

Lampiran XV

HASIL POST-TEST

No	Nama Peserta Didik	Penilaian Berdasarkan Deskripsi Item					Skor	Presentase
		1	2	3	4	5		
1.	AF	15	15	20	20	20	90	90%
2.	FSW	15	15	15	20	20	85	85%
3.	RIHH	15	15	20	20	25	95	95%
4.	NA	15	15	20	20	20	90	90%
5.	AHD	15	15	20	20	25	95	95%
6.	JFB	15	15	15	25	25	95	95%
7.	NIPH	15	15	20	25	20	95	95%
8.	ASL	15	15	15	25	20	90	90%
9.	RAH	15	15	15	25	20	90	90%
10.	NKS	15	15	15	20	25	90	90%
11.	MZH	15	15	15	25	25	95	95%
12.	MFN	15	15	20	15	25	90	90%
13.	ASH	15	15	20	20	20	90	90%
14.	LFL	15	15	20	25	20	95	95%
15.	NSH	15	15	20	20	25	95	95%
16.	NKH	15	15	15	20	20	85	85%
17.	GHS	15	15	20	20	15	85	85%
18.	NLL	15	15	15	20	25	90	90%
19.	SS	15	15	15	20	25	90	90%
20.	RHL	15	15	20	10	25	85	85%
Rata-rata Skor							90,75	
Rata-rata Presentase Skor								91%

Lampiran XVI

HASIL N-GAIN

HASIL N-GAIN SKOR							
NO	SISWA	Pre test	Post test	Post-pre	Maks-pre	N-Gain	Kategorisasi
1	AF	65	90	25	35	0,714	Tinggi
2	FSW	60	85	25	40	0,625	Sedang
3	RIHH	60	95	35	40	0,875	Tinggi
4	NA	65	90	25	35	0,714	Tinggi
5	AHD	60	95	35	40	0,875	Tinggi
6	JFB	55	95	40	45	0,889	Tinggi
7	NIPH	60	95	35	40	0,875	Tinggi
8	ASL	60	90	30	40	0,750	Tinggi
9	RAH	65	90	25	35	0,714	Tinggi
10	NKS	55	90	35	45	0,778	Sedang
11	MZH	60	95	35	40	0,875	Tinggi
12	MFN	50	90	40	50	0,800	Tinggi
13	ASH	65	90	25	35	0,714	Tinggi
14	LFL	60	95	35	40	0,875	Tinggi
15	NSH	60	95	35	40	0,875	Tinggi
16	NKH	60	85	25	40	0,625	Sedang
17	GHS	60	85	25	40	0,625	Sedang
18	NLL	55	90	35	45	0,778	Tinggi
19	SS	65	90	25	35	0,714	Tinggi
20	RHL	65	85	20	35	0,571	Sedang
RATA-RATA		60,25	90,75	30,5	39,75	0,763	Tinggi

Lampiran XVII

Hasil Persentasi N- Gain Efektivitas

HASIL N-GAIN SKOR								
NO	SISWA	Pre test	Post test	Post-pre	Maks-pre	N-Gain	N-Gain (%)	Kriteria
1	AF	65	90	25	35	0,714	71,43	Cukup Efektif
2	FSW	60	85	25	40	0,625	62,50	Cukup Efektif
3	RIHH	60	95	35	40	0,875	87,50	Efektif
4	NA	65	90	25	35	0,714	71,43	Cukup Efektif
5	AHD	60	95	35	40	0,875	87,50	Efektif
6	JFB	55	95	40	45	0,889	88,89	Efektif
7	NIPH	60	95	35	40	0,875	87,50	Efektif
8	ASL	60	90	30	40	0,750	75,00	Cukup Efektif
9	RAH	65	90	25	35	0,714	71,43	Cukup Efektif
10	NKS	55	90	35	45	0,778	77,78	Efektif
11	MZH	60	95	35	40	0,875	87,50	Efektif
12	MFN	50	90	40	50	0,800	80,00	Efektif
13	ASH	65	90	25	35	0,714	71,43	Cukup Efektif
14	LFL	60	95	35	40	0,875	87,50	Cukup Efektif
15	NSH	60	95	35	40	0,875	87,50	Cukup Efektif
16	NKH	60	85	25	40	0,625	62,50	Cukup Efektif
17	GHS	60	85	25	40	0,625	62,50	Cukup Efektif
18	NLL	55	90	35	45	0,778	77,78	Efektif
19	SS	65	90	25	35	0,714	71,43	Cukup Efektif
20	RHL	65	85	20	35	0,571	57,14	Cukup Efektif
RATA-RATA		60,25	90,75	30,5	39,75	0,763	76,31	Efektif

Lampiran XVIII

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA KELAS III FASE B

INFORMASI UMUM	
A.IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
Instansi	: SD Negeri 101118 Sayurmainggi
Tahun	: 2026
MataPelajaran:	Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/III (Tiga)
Materi	: Bab III Pengobar “Semangat”
AlokasiWaktu:	2x35Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
• Membaca Cerita “Gagal Lagi”: Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan membaca dan memahami cerita dengan benar. Cerita “Gagal lagi” akan menjadi materi yang akan dijelajahi untuk mengembangkan pemahaman teks dan kemampuan interpretasi. • Mengenal KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia): Peserta didik perlu memiliki pemahaman dasar mengenai penggunaan KBBI. Hal ini akan membantu mereka untuk memahami dan menggunakan kosa kata dengan benar. Penekanan pada arti kata dan penggunaannya di dalam kalimat akan diperhatikan	
C.PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia • Berkebhinekaan Global • Bernalar kritis • Bergotong-royong • Mandiri	

D.SARANA DAN PRASARANA

1. Sumber Belajar
 - Datadikdasmen (2025-2026).
 - Buku Guru dan buku siswa Bahasa Indonesia Kawan Seiringan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia)
2. Media Pembelajaran
 - Materi ajar
 - Spidol
 - Papan tulis
 - Buku Paket

E.TARGET PESERTA DIDIK

- Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
- Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikiratas tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.

F. JUMLAH PESERTA DIDIK

20 PesertaDidik

G. MODEL PEMBELAJARAN

- Pembelajaran tatap muka
- Think-Talk-write (TTW)
- Diskusi

H. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN

- Pendekatan : Pembelajaran Kooperatif (CooperativeLearning)
- Model : Think-Talk-Write (TTW)
- Metode : Ceramah, diskusi, tanya jawab

KOMPETENSI INTI

A. TUJUAN PEMBELAJARAN

Elemen	Capaian Pembelajaran
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan idependukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yangdihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.

Alur Tujuan Pembelajaran (ATP)

- Melalui membaca teks, peserta didik mampu menyimpulkan ide pokoknya dengan tepat
- Melalui pembelajaran, peserta didik bisa menyebutkan arti kata danmelafalkannya dengan benar.
- Melalui membaca teks, peserta didik memilih ekspresi yang mewakili perasaan tokoh dengan tepat.
- Melalui metode pembelajaran ini peserta didik diharapkan lebih fasih dalam membaca.

B. ASESMEN ATAU PENILAIAN

Asesmen diagnostik : Pada awal pembelajaran guru memberikan pertanyaan sederhana dan pemantik, seperti :

- Pernahkah kalian merasakan kegagalan?
- Apa yang kalian lakukan apabila kalian atau teman kalian mengalami kegagalan?

Asesmen formatif : merupakan evaluasi yang dilakukan untuk mengukur pengetahuan peserta didik pada suatu materi pembelajarn atau topik pembelajaran tertentu, biasanya dilakukan pada saat pembelajaran atau diakhir pembelajaran. Pada pembelajaran kali ini asesmen formatif yang digunakan adalah meminta peserta didik menceritakan kembali isi bacaan yang telah dipelajari.

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan memahami materi pembelajaran gagal lagi, peserta didik dapat mengaitkan pengalaman dalam cerita dengan kehidupan sehari-hari mereka. Mereka juga dapat mengambil hikmah dari pemebelajaran tersebut. sebagai motivasi agar selalu bbersemangat untuk belajar dan menumbuhkan karakter pantang menyerah pada peserta didik.

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Apakah kalian pernah mengalami kegagalan?
- Apa yang kalian rasakan ketika kalian mengalami kegagalan?
- Apa yang kalian lakukan jika kelian atau teman kelaian mengalami kegagalan.

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam kepada peserta didik. Guru mengajak berdo'a dipimpin salah satu peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan memeriksa kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, Membaca teks cerita dan mengenal kosa kata baru, dan mengenal KBBI.	15 Menit
Inti	1. Guru meminta satu persatu siswa membaca cerita "gagal lagi" 2. Guru meminta siswa mencari kemudian menulis kosa kata baru yang belum mereka pahami. 3. Guru mengenalkan KBBI dan KBBI Online kepada siswa 4. Guru dan siswa menggunakan KBBI untuk mencari kosa kata baru yang belum mereka ketahui 5. Masing masing siswa mulai menulis	45 menit

	arti kata yang mereka dapatkan dari KBBI 6. Guru menjelaskan tentang tokoh utama, dan ide pokok paragraf. 7. Siswa mencari tokoh utama dan ide pokok paragraf pada cerita gagal lagi. 8. Guru memeriksa hasil tugas yang peserta didik kerjakan. 9. Guru dan siswa menjawab tugas sama-sama 10. Guru menjelaskan kesimpulan dari tugas yang dikerjakan 11. Guru membagi peserta didik dalam 5 kelompok 12. Guru meminta setiap kelompok menceritakan kembali teks bacaan gagal lagi, dengan menulisnya dalam satu lembar 13. setelah selesai salah satu anggota kelompok membaca hasil diskusi 14. Tulisan yang paling rangkum dan rapi menjadi pemenang 15. Guru memberikan motivasi seputar semangat dan pantang menyerah	
Penutup	1. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik terkait keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran 2. Guru menanyakan kepada peserta didik terkait materi yang	

	disampaikan pada hari ini dan menyimpulkan materi 3. Peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilaksanakan. 4. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	
--	--	--

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

- Peserta didik yang kurang fasih membaca diberikan kegiatan pengayaan dengan membaca ulang materi atau mempelajari materi yang akan dipelajari bersama- sama di waktu yang akan datang

Remidial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk meningkatkan keterampilan membaca.

G. MATERI AJAR

Buku siswa



Slap-Slap Belajar

- Amati gambar pada bagian awal bab ini.
- Apakah kalian pernah mengalami hal seperti itu?
- Bagaimana perasaan kalian saat itu?
- Apa yang kalian lakukan sesudahnya?
- Diskusikan dengan teman-teman.

Kalian boleh menggunakan panduan berikut ini.

Aku pernah gagal ketika	Perasaanku saat itu
Yang kulakukan saat itu	Perasaanku sekarang

38 Bahasa Indonesia | Kelas Seling | untuk SD/MI Kelas III



Membaca

1. Berilah dengan saksama.

Gagal Lagi

Raini mempercepat langkah. Dia ingin segera tiba di rumah. Teman-teman berlari kali menangilnya. Raini **mengubahkan** mereka.

Raini sedang ingin sendiri. Tadi, dia gagal lagi **menghafalkan** puisi. Bu Guru memberinya semangat untuk mencoba esok hari. Namun, Raini merasa tak ingin melakukannya lagi.

Bab 3 | Peristiwa Sehari-hari 33

2. Bacalah bacaan berjudul "Gagal Lagi".

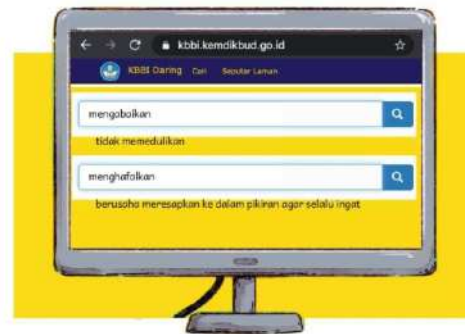
Temukan ide pokoknya.
Salinlah kalimat-kalimat ini ke dalam buku tulis kalian.
Beri tanda centang (✓) pada jawaban yang tepat.

- ☐ Raini sedang buru-buru.
☐ Raini sedang sedih dan kecewa.
☐ Raini gagal menghafalkan puisi.
☐ Raini mengembalikan teman-temannya.

Jika kalian bertemu dengan Raini,
apa yang hendak kalian katakan padanya?

50 Bahasa Indonesia | Kewiraan Saling | untuk SD/MI Kelas III

Ayo, kita cari arti kosakata baru dalam cerita Raini melalui
kamus daring!



Nah, kalian sudah mengetahui artinya.
Sekarang bacalah dengan nyaring.
Mana yang lebih sulit diucapkan, **mengembalikan** atau **menghafalkan**?

Bab 3 | Pengobar Semangat 63

Menurut kalian, apakah kamus juga bisa berupa buku?
Salah satu kamus yang harus kalian kenal adalah KBBI atau Kamus
Besar Bahasa Indonesia.



Wow, tebal sekali!
Jika kalian menemukan kamus seperti ini, coba angkat dengan satu
tangan.
Dapatkah kalian menebak berapa jumlah kata yang ada di dalamnya?

Bab 3 | Pengobar Semangat 61

KBBI juga bisa dilihat melalui internet. Kita menyebutnya kamus
daring atau kamus online. Daring merupakan kependekan dari "dalam
jaringan". Contohnya seperti berikut ini.



- Jenis kamus manakah yang pernah kalian gunakan?
- Mana yang menurut kalian lebih mudah digunakan, kamus berbentuk buku atau kamus daring?
- Mengapa demikian?

62 Bahasa Indonesia | Kewiraan Saling | untuk SD/MI Kelas III

H. DAFTAR PUSTAKA

Kasihani, K.E., dkk. (2022). *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.

Pusat Perbukuan. (2022). *Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD Kelas III*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *KBBI Daring*. [Online].

Tersedia di: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022). *Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD) Edisi V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Eneste, Pamusuk. (2017). *Buku Pintar Penyuntingan Naskah*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama. (Jika Anda memasukkan materi tentang cara menulis/menyunting kalimat).

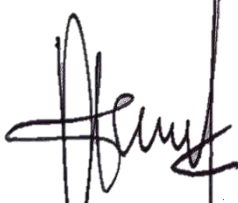
Sayurmatnggi, 20 Januari 2026

Mengetahui,

Kepala SDN 101118 Sayurmatnggi


Anita Murni Febis, S.Pd
NIP.198409142014072004

Waki Kelas III



Megawati Hasibuan, S.Pd
NIP. 196608111986042001

Lampiran XIX

MODUL AJAR BAHASA INDONESIA KELAS III FASE B

INFORMASI UMUM	
A.IDENTITAS MODUL	
Penyusun	: Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan
Instansi	: SD Negeri 101118 Sayurmainggi
Tahun	: 2026
MataPelajaran:	Bahasa Indonesia
Fase/Kelas	: B/III (Tiga)
Materi	: Perubahan Cuaca
AlokasiWaktu:	2x35Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
• Membaca Komik “Perubahan Cuaca” : Peserta didik diharapkan memiliki kemampuan membaca dan memahami cerita dengan benar. Komik “Perubahan Cuaca” akan menjadi materi yang akan dijelajahi untuk mengembangkan pemahaman teks dan kemampuan interpretasi. • Peserta didik dapat mengetahui faktor yang menyebabkan perubahan cuaca dan pengaruhnya terhadap manusia. Hal ini akan membantu mereka untuk memahami dan	
C.PROFIL PELAJAR PANCASILA	
• Beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak mulia • Berkebhinekaan Global • Bernalar kritis • Bergotong-royong • Mandiri	
D.SARANA DAN PRASARANA	

1. Sumber Belajar a. Datadikdasmen (2025-2026). b. Buku Guru dan buku siswa Bahasa Indonesia Kawan Seiringan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia) 2. Media Pembelajaran a. Materi ajar b. Spidol c. Papan tulis d. Buku Komik Perubahan Cuaca
E. TARGET PESERTA DIDIK
• Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar. • Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikiratas tinggi (HOTS), dan memiliki keterampilan memimpin.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK
20 PesertaDidik
G. MODEL PEMBELAJARAN
• Pembelajaran tatap muka • Think-Talk-write (TTW) • Diskusi
H. PENDEKATAN, MODEL, DAN METODE PEMBELAJARAN
• Pendekatan : Pembelajaran Kooperatif (CooperativeLearning) • Model : Think-Talk-Write (TTW) • Metode : Ceramah, diskusi, tanyajawab

KOMPETENSI INTI	
A. TUJUAN PEMBELAJARAN	
Elemen	Capaian Pembelajaran
Membaca dan Memirsa	Peserta didik mampu memahami pesan dan informasi tentang kehidupan sehari-hari, teks narasi, dan puisi anak dalam bentuk cetak atau elektronik. Peserta didik mampu membaca kata-kata baru dengan pola kombinasi huruf yang telah dikenalnya dengan fasih. Peserta didik mampu memahami ide pokok dan idependukung pada teks informatif. Peserta didik mampu menjelaskan hal-hal yangdihadapi oleh tokoh cerita pada teks narasi. Peserta didik mampu memaknai kosakata baru dari teks yang dibaca atau tayangan yang dipirsa sesuai dengan topik.
Alur Tujuan Pembelajaran (ATP) • Melalui membaca buku Komik Perubahan Cuaca, peserta didik mampu menyimpulkan ide pokoknya dengan tepat • Melalui pembelajaran, peserta didik bisa menyebutkan arti kata dan melafalkannya dengan benar. • Melalui membaca buku Komik Perubshan Cuaca, peserta didik memilih ekspresi yang mewakili perasaan tokoh dengan tepat. • Melalui metode pembelajaran ini peserta didik diharapkan lebih fasih dalam membaca.	

B. ASESMEN ATAU PENILAIAN

Asesmen diagnostik : Pada awal pembelajaran guru memberikan pertanyaan sederhana dan pemantik, seperti :

Bagaimana Cuaca Hari ini?

Kenapa cuaca sering berubah-ubah?

Apa penyebab cuaca yang tidak menentu?

Asesmen formatif : merupakan evaluasi yang dilakukan untuk mengukur pengetahuan peserta didik pada suatu materi pembelajarn atau topik pembelajaran tertentu, biasanya dilakukan pada saat pembelajaran atau diakhir pembelajaran. Pada pembelajaran kali ini asesmen formatif yang digunakan adalah meminta peserta didik menceritakan kembali isi bacaan yang telah dipelajari

C. PEMAHAMAN BERMAKNA

Dengan memahami materi pembelajaran perubahan cuaca , peserta didik dapat mengaitkan dengan kehidupan mereka sehari-hari bahwa sanya perubahan cuaca berdampak bagi aktivitas manusia dan juga kesehatan manusia

D. PERTANYAAN PEMANTIK

- Bagaimana Cuaca Hari ini?
- Kenapa cuaca sering berubah-ubah?
- Apa penyebab cuaca yang tidak menentu?
- Apa dampak cuaca yang tidak menentu bagi kehidupan?

E. KEGIATAN PEMBELAJARAN		
Kegiatan	Langkah-langkah Pembelajaran	Alokasi Waktu
Pendahuluan	1. Guru memasuki ruang kelas dengan mengucapkan salam kepada peserta didik Guru mengajak berdo'a dipimpin salah satu peserta didik sebelum memulai kegiatan salah satu peserta didik sebelum memulai kegiatan pembelajaran. 2. Guru memeriksa kehadiran peserta didik dan memeriksa kesiapan peserta didik untuk mengikuti kegiatan pembelajaran. 3. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran. 4. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari, Membaca teks cerita Komik dengan judul "Perubahan Cuaca" dan mengenal kosa kata baru.	15 Menit
Inti	1. Guru Membagikan Buku Komik kepada masing-masing siswa. 2. Guru meminta siswa membaca cerita Komik 3. Guru meminta siswa mencari kemudia menulis kosa kata baru yang belum mereka pahami.	45 menit

	4. Guru dan siswa menggunakan KBBI untuk mencari kosa kata baru yang belum mereka ketahui 5. Masing masing siswa mulai menulis arti kata yang mereka dapatkan dari KBBI 6. Guru meminta siswa menulis tokoh-tokoh yang ada dalam komik dan menentukan tokoh utamanya serta menuliskan apa saja yang menyebabkan perubahan cuaca. 7. Siswa mengerjakan tugas. 8. Guru memeriksa hasil tugas yang peserta didik kerjakan. 9. Guru dan siswa menjawab tugas sama-sama 10. Guru menjelaskan kesimpulan dari tugas yang dikerjakan 11. Guru meminta siswa menceritakan kembali teks bacaan gagal lagi, dengan menulisnya dalam satu lembar 12. setelah selesai setiap siswa membaca hasil kerja mereka di depan. 13. Tulisan yang paling rangkum dan rapi menjadi pemenang 14. Guru memberikan reward kepada peserta didik dengan hasil menceritakan kembali terbaik. 15. Guru memberikan motivasi seputar	
--	--	--

	semangat dan pantang menyerah. 16. Guru memberikan nasehat untuk senantiasa menjaga kesehatan ditengah cuaca yang kini sedang tidak stabil.	
Penutup	1. Guru memberikan apresiasi kepada peserta didik terkait keterlibatan peserta didik dalam kegiatan pembelajaran 2. Guru menanyakan kepada peserta didik terkait materi yang disampaikan pada hari ini dan menyimpulkan materi 3. Peserta didik bersama dengan guru melakukan refleksi kegiatan yang telah dilaksanakan. 4. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam	

F. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMIDIAL

Pengayaan

- Peserta didik yang kurang fasih membaca diberikan kegiatan pengayaan dengan membaca ulang materi atau mempelajari materi yang akan dipelajari bersama- sama di waktu yang akan datang

Remidial

- Diberikan kepada peserta didik yang membutuhkan bimbingan untuk meningkatkan keterampilan membaca.

G. MATERI AJAR

Buku siswa



LINK PDF KOMIK PERUBAHAN CUACA :

https://drive.google.com/file/d/1jvwaK6f1FAVib6a_nlG2onkLWPYhDuQR/view?usp=dri vesdk

H. DAFTAR PUSTAKA

Kasihani, K.E., dkk. (2022). *Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD Kelas III*. Jakarta: Pusat Perbukuan, Badan Standar, Kurikulum, dan Asesmen Pendidikan, Kemendikbudristek.

Pusat Perbukuan. (2022). *Panduan Guru Bahasa Indonesia: Kawan Seiring untuk SD Kelas III*. Jakarta: Kemendikbudristek.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2016). *KBBI Daring*. [Online].

Tersedia di: <https://kbbi.kemdikbud.go.id/>.

Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2022). *Ejaan Bahasa Indonesia yang Disempurnakan (EYD) Edisi V*. Jakarta: Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi.

Suhayla Mumtaza.A.Hsb.Media Komik: “Perubahan Cuaca”. Padangsidempuan (2025)

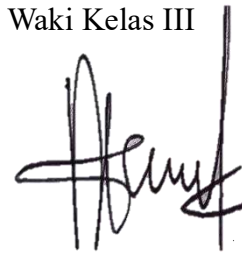
Sayurmasinggi, 20 Januari 2026

Mengetahui,

Kepala SDN 101118 Sayurmasinggi


Anita Murni Lubis, S.Pd
NIP.198409142014072004

Waki Kelas III



Megawati Hasibuan, S.Pd
NIP. 196608111986042001

LAMPIRAN XX

DOKUMENTASI



Dokumentasi Wawancara dengan Guru dan Siwa Pra penelitian.



Dokumentasi belajar tanpa media komik



Dokumentasi pelaksanaan Pre-test



Pembelajaran membaca menggunakan media komik



Dokumentasi belajar menggunakan Komik



Dokumentasi pelaksanaan Post-test (membaca komik)

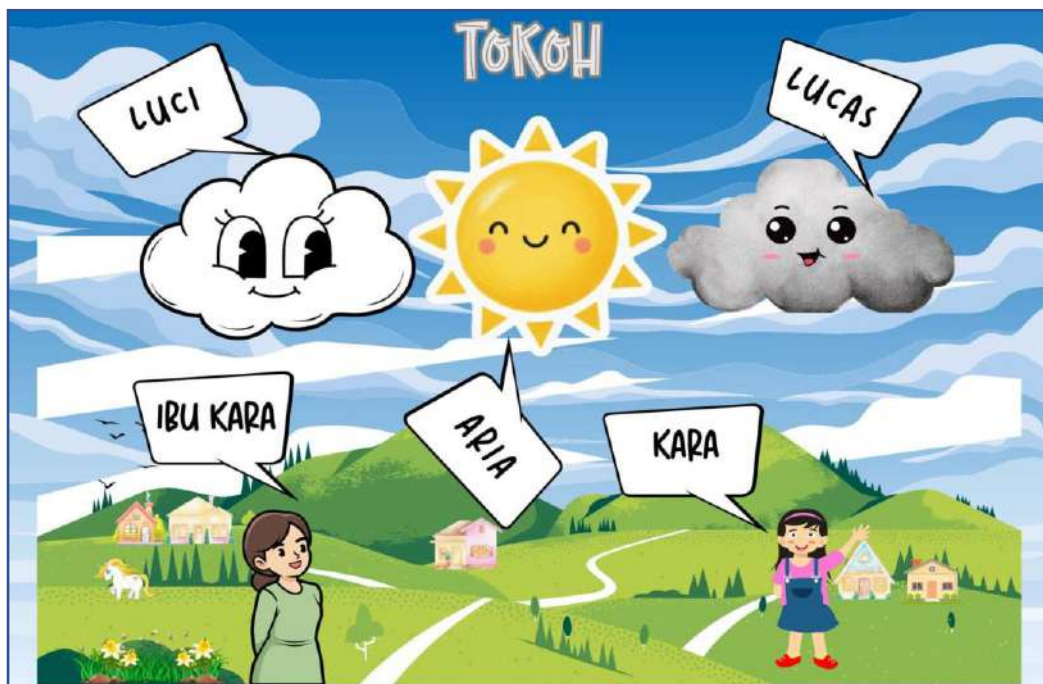


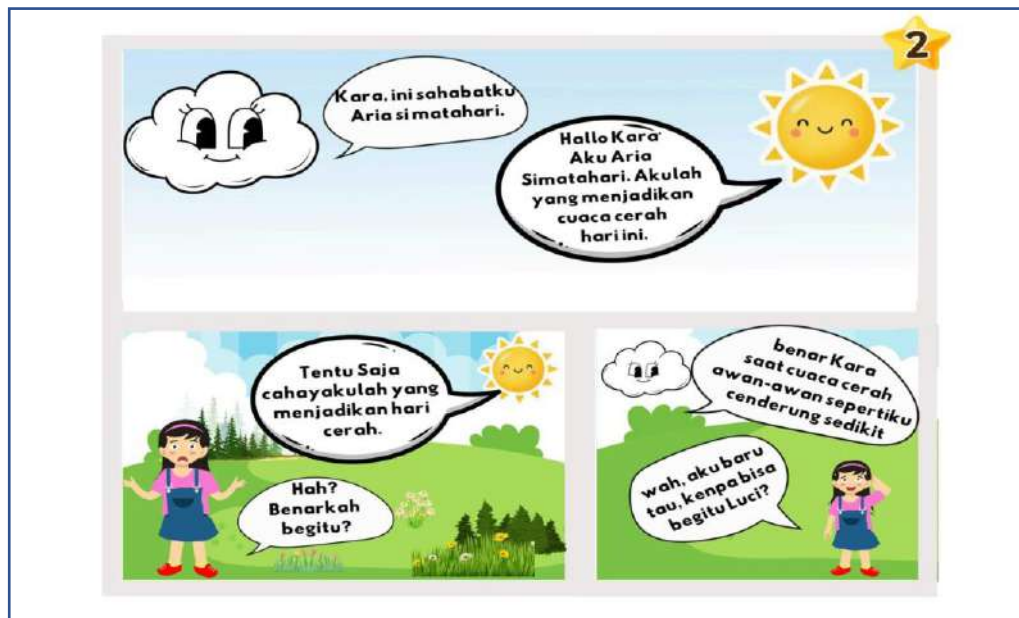
Pengisian Angket respon guru



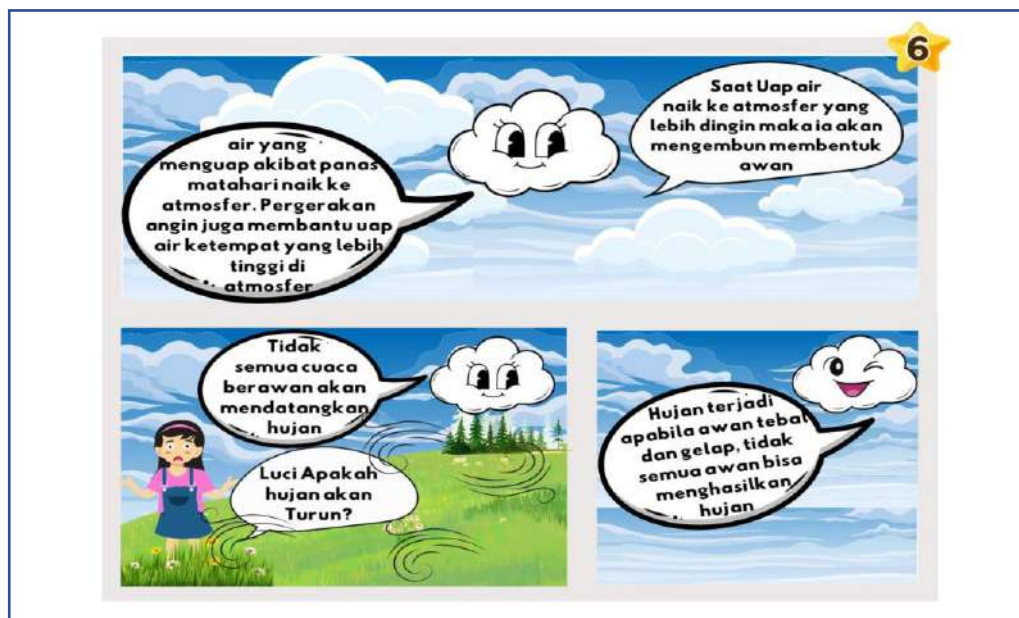
Pengisian angket respon siswa

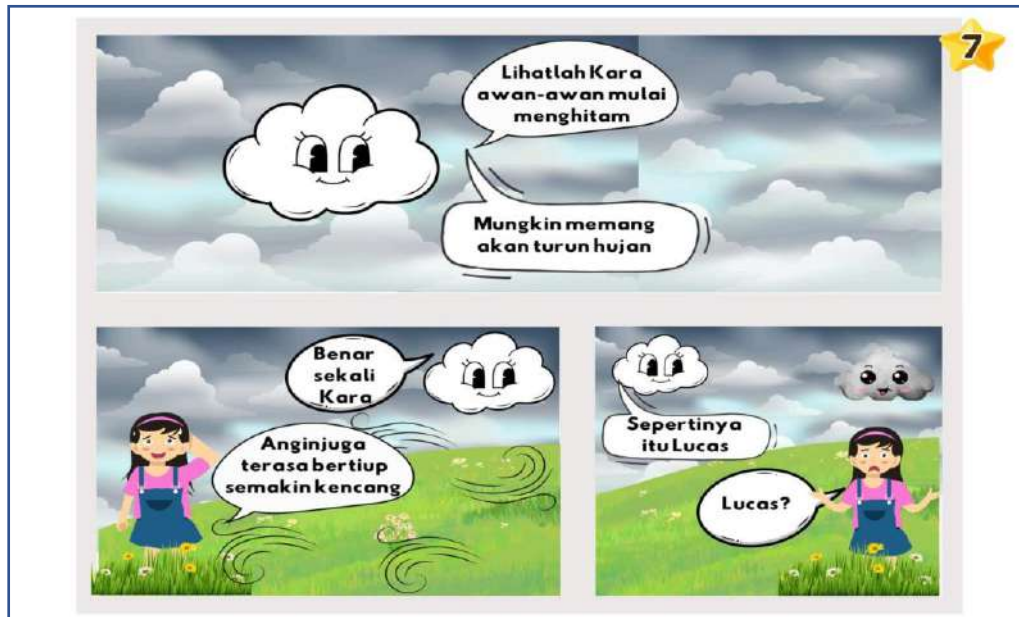
LAMPIRAN XXI

TAMPILAN AKHIR KOMIK















KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI
SYEKH ALI HASAN AHMAD ADDARY PADANGSIDIMPUAN
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
Jalan T. Rizal Nurdin Km. 4,5 Sihitang 22733
Telepon (0634) 22080 Faximile (0634) 24022

Nomor : 0066 /Un.28/E.1/TL.00.9/ 01 /2026

13 Januari 2026

Lampiran : -

Hal : Izin Riset
Penyelesaian Skripsi

Yth. Kepala Sekolah, SD Negeri 101118 Sayurimatinggi

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa :

Nama : Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan

NIM : 2220500074

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Semester : VII (Tujuh)

Alamat : Desa Sayurimatinggi, Kec.Sayurimatinggi, Kab.Tapanuli Selatan

Adalah Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Universitas Islam Negeri Syekh Ali Hasan Ahmad Addary Padangsidimpuan yang sedang menyelesaikan Skripsi dengan Judul "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kleas III SD Negeri 101118 Sayurimatinggi".

Sehubungan dengan itu, kami mohon bantuan Bapak/Ibu untuk memberikan izin Riset penelitian dengan judul di atas.

Demikian disampaikan, atas perhatiannya diucapkan terimakasih.

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik
dan Kelembagaan



Dr. Lis Yulianti Syafrida Siregar, S.Psi, M.A
NIP 19801224 200604 2 001



**PEMERINTAH KABUPATEN TAPANULI SELATAN
DINAS PENDIDIKAN DAERAH
SD NEGERI NO. 101118 SAYURMATINGGI
KECAMATAN SAYURMATINGGI**

Alamat : Jln. Lintas Mandailing Natal – Padangsidimpuan Km. 35 Kode Pos 22774

Email : sdn101118sayurmasinggi2@gmail.com

NPSN : 10207645

SURAT KETERANGAN PEMBERIAN IZIN

NO. : 421 / 12 / SD / SD. 101118 / 2026

Berdasarkan surat izin riset penyelesaian skripsi dari Universitas Islam Negeri Syakh Ali Hasan Ahmad addary Padangsidimpuan Nomor. 0006/Un.28/E.1/TL.00.9/01/2026 tentang permohonan izin bantuan informasi penyelesaian skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca di Kelas III SD Negeri 101118 Sayurmasinggi”** di Sayurmasinggi IV, Kecamatan Sayurmasinggi, Kabupaten Tapanuli Selatan memberikan izin untuk melakukan penelitian tersebut.

Yang akan diteliti oleh :

Nama : Suhayla Mumtaza Anggina Hasibuan

NIM : 2220500074

Fakultas/Prodi : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

No.HP : 0822-7486-3633

Demikian surat keterangan ini kami berikan untuk dipergunakan seperlunya oleh yang berkepentingan atas kerja sama yang baik kami ucapkan terima kasih.

Sayurmasinggi, 14 Januari 2026

Kepala Sekolah SDN 101118 Sayurmasinggi



Amrita Murni Lubis, S.Pd

NIP. 198409142014072004