
Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bermuatan Karakter Gemar Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Mutiara^{1*}, Dadan Setiawan², Idah Faridah Laily³

^{1 2 3} Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, UIN Siber Syekh Nurjati Cirebon

*Author Correspondence. Email: mutiara152003@gmail.com Phone: +6283820342357

Abstract : *This study was motivated by the low reading comprehension skills of fourth-grade elementary school students, which has become a major concern in the field of education. The purpose of this research is to develop comic-based learning media that incorporates the character of reading enthusiasm to improve student's reading comprehension skills. The research method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE model, which consists of five stages: Analysis, Design, Developmet, Implementation, and Evaluation. The results of expert validation indicated that the media is appropriate for use, and student responses showed a high level of interest in the media. The Wilcoxon test yielded a significance value of 0,000 indicating a meaningful difference between the pre-test and post-test results. The N-Gain test showed an improvement of 76,69% in the limited trial and 80,62% in the wide-scale trial, both categorized as effective. Therefore, comic media that incorporates the character of reading enthusiasm is effective in enhancing students' reading comprehension skills.*

Keywords: *Comic Media, Reading Enthusiasm Character, Reading Comprehension*

Abstrak: Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar yang menjadi perhatian utama dalam bidang pendidikan. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan media pembelajaran berbasis komik yang memuat karakter semangat membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari lima tahap yaitu Analysis, Design, Developmet, Implementation, dan Evaluation. Hasil validasi ahli menunjukkan bahwa media layak digunakan dan respon siswa menunjukkan minat yang tinggi terhadap media. Uji Wilcoxon menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,000 yang menunjukkan adanya perbedaan yang bermakna antara hasil pre-test dan post-test. Uji N-Gain menunjukkan peningkatan sebesar 76,69% pada uji coba terbatas dan 80,62% pada uji coba luas, keduanya masuk dalam kategori efektif. Dengan demikian, media komik yang memuat karakter semangat membaca efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Kata Kunci: Media Komik, Karakter Antusiasme Membaca, Pemahaman Membaca

1. PENDAHULUAN

Membaca dalam ranah pendidikan memegang peranan yang sangat penting. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh pengetahuan baru secara berkelanjutan dan sekaligus mengembangkan kemampuan untuk mengakses serta memahami berbagai jenis informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan (Chasanah et al., 2021). Kemampuan membaca yang baik menjadi kunci keberhasilan siswa untuk menguasai berbagai mata pelajaran dengan lebih efektif, sehingga dapat berdampak positif pada peningkatan prestasi akademik siswa. Oleh karena itu, upaya untuk menumbuhkan minat baca sejak usia dini sangat penting (Christian Dharu & Trisnantari, 2022). Membaca juga berperan penting dalam membantu siswa untuk secara aktif memahami, dan memperkaya wawasan. Pengetahuan yang diperoleh melalui membaca dapat dimanfaatkan dalam kehidupan sehari-hari untuk mencapai tujuan hidup dan mengembangkan potensi diri.

Membaca pemahaman adalah kemampuan seorang siswa untuk menggali makna yang terkandung dalam teks bacaan, teks teks pada tingkat kata, frasa, paragraf, maupun keseluruhan teks. Untuk mengembangkan kemampuan ini, siswa memerlukan dukungan pembelajaran membaca yang intensif dan berkelanjutan. Meskipun tidak ada mata pelajaran khusus yang berfokus pada literasi membaca, namun kemampuan ini merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai oleh setiap siswa (Ria et al., 2023). Kemampuan untuk memahami makna yang terkandung dalam teks bacaan sangat penting untuk menunjang keberhasilan siswa dalam belajar. Dengan menguasai kemampuan membaca pemahaman, siswa dapat menganalisis informasi secara kritis dan sistematis (Marliana & Subrata, 2023). Kemampuan membaca pemahaman sangat penting bagi siswa karena dapat mengidentifikasi ide pokok dari bacaan yang dibaca, siswa dapat membaca seluruh bacaan dengan cermat, dan siswa dapat mengemukakan isi bacaan dengan menggunakan kalimat sendiri.

Pada hakikatnya, dalam proses pembelajaran baik pada mata pelajaran bahasa Indonesia maupun mata pelajaran lainnya, aktivitas membaca merupakan kegiatan yang hampir selalu dilakukan oleh siswa. Namun faktanya tetap berbeda dari harapan, mengingat masih banyak siswa yang kesulitan dalam pemahaman membaca (Ummah & Setiawan, 2024). Dari hasil penelitian PIRLS (Progress in International Reading Literacy Study) tahun 2011 diketahui bahwa Indonesia masih tergolong rendah dalam literasi membaca siswa sekolah dasar dengan skor rata-

rata 51,7. Rendahnya kemampuan dalam hal ini dapat menghambat perkembangan siswa dalam mempelajari berbagai materi pembelajaran serta berdampak negatif dalam jangka panjang. Di samping itu, hasil laporan dari PISA (Programme for International Student Assessment) pada tahun 2022 mengenai tingkat literasi membaca siswa di Indonesia, tercatat bahwa Indonesia mengalami peningkatan peringkat sebanyak lima posisi dan menempati peringkat ke-68 dari 81 negara dengan skor sebesar 371. Namun demikian, meskipun terjadi kenaikan peringkat, skor tersebut menunjukkan penurunan sebesar 12 poin dibandingkan dengan tahun 2018. Hal ini mengindikasikan adanya penurunan dalam kemampuan literasi membaca di kalangan siswa Indonesia (Budiantoro et al., 2024). Siswa menjadi tidak terlalu termotivasi untuk mengikuti pembelajaran bahasa Indonesia dan harus diminta atau diperintahkan untuk membaca. Siswa juga hanya sekedar membaca tanpa memahami makna yang terkandung dalam teks sehingga kemampuan membaca pemahaman siswa masih kurang.

Rendahnya tingkat pencapaian pemahaman membaca di kalangan siswa merupakan hasil akhir dari interaksi yang kompleks antara faktor internal dan eksternal. Kurangnya motivasi, kebiasaan membaca yang buruk, dan lingkungan belajar yang secara keseluruhan tidak mendukung saling mempengaruhi dan memperkuat satu sama lain. Akibatnya, membaca sering kali dilakukan secara pasif, sehingga menghambat pengembangan keterampilan berpikir kritis di kalangan siswa (Sampe et al., 2023). Keadaan ini memerlukan upaya perbaikan pendidikan yang sistematis dan berkelanjutan untuk mengoptimalkan peran lingkungan belajar serta menumbuhkan budaya literasi yang kondusif sejak dini.

Apabila permasalahan tersebut tidak segera ditangani, maka hal itu dapat menghambat perkembangan kognitif siswa secara signifikan. Siswa akan mengalami kesulitan dalam membentuk pemahaman yang mendalam terhadap berbagai konsep, baik dalam ranah akademik maupun dalam konteks kehidupan sehari-hari. Selain itu, kemampuan mereka dalam mengolah informasi, melakukan analisis, serta mengevaluasi teks juga akan mengalami hambatan yang cukup serius (Lisnawati et al., 2023). Oleh karena itu, diperlukan pendekatan pembelajaran yang efektif dan tepat sasaran untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa secara menyeluruh dan berkelanjutan.

Salah satu pendekatan inovatif untuk mengatasi permasalahan ini adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran yang memiliki sifat interaktif (Widiastuti & Gunansyah, 2023). Berdasarkan teori Piaget, anak usia 7 hingga 12 tahun yan

telah memasuki tahap sekolah, berada pada tahap operasional konkret. Di mana mereka mampu berpikir secara logis mengenai objek-objek nyata. Dengan demikian, pemanfaatan media pembelajaran bersifat konkret dapat memenuhi kebutuhan kognitif siswa serta mendukung terciptanya kegiatan pembelajaran yang lebih efektif (Piaget & Kohler, 2018). Media komik sebagai media pembelajaran yang populer di kalangan siswa juga menjadi salah satu pertimbangan peneliti dalam penggunaannya, karena visualisasi tersebut dapat memunculkan minat baca siswa dan memperkuat ingatan serta pemahaman siswa. Media komik dengan cerita dan visualisasinya mampu memperkuat suasana pembelajaran melalui cerita-ceritanya yang menarik (Mariani et al., 2023; Muhaimin et al., 2023). Dengan memanfaatkan media komik secara tepat dapat menjadi alternatif dalam menyampaikan materi pembelajaran secara lebih menyenangkan, komunikatif, dan mudah dipahami oleh siswa.

Beberapa peneliti telah mengemukakan temuan-temuan yang relevan dalam bidang ini, salah satunya adalah penelitian yang dilakukan oleh Siskawati dan Ramadan (2022) dengan judul "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar". Berdasarkan hasil uji validitas media komik, enam validator memberikan penilaian bahwa media ini valid dan cocok digunakan dalam proses pembelajaran. Lalu penelitian Murniviyanti dan Marini (2021) dengan judul "*Developing Comic Media for Reading Comprehension Ability of Historical Texts in Elementary School Students*" menunjukkan bahwa media komik layak digunakan. Hasil uji validitas dari para ahli menunjukkan bahwa media tersebut sesuai dengan kriteria yang ditetapkan dan tanggapan rata-rata siswa menunjukkan kepuasan terhadap penggunaan komik sebagai media pembelajaran. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik naratif untuk teks sejarah mendukung kemampuan membaca pemahaman siswa. Dan penelitian Puspita (2020) dengan judul "*The Development of Intergated Thematic Learning Devices Based on Interactive Compensatory Model to Improve Students Reading Comprehension in Islamic Elementary School*" menunjukkan bahwa penggunaan perangkat pembelajaran tematik terpadu berbasis model ICM memiliki pengaruh signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca pemahaman teks informasi siswa kelas V di Sekolah Dasar.

Walaupun telah banyak studi yang meneliti efektivitas penggunaan media komik dalam proses pembelajaran, hingga saat ini belum ditemukan penelitian yang secara khusus mengkaji modifikasi media komik dengan memasukkan

muatan karakter gemar membaca sebagai upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengembangkan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

2. METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D). Penelitian R&D merupakan proses inovatif yang mengubah ide menjadi produk nyata. Siklus penelitian R&D melibatkan serangkaian tahap yang dimulai dengan kajian mendalam terhadap penelitian yang relevan, perancangan produk berdasarkan temuan tersebut, pengujian produk dalam kondisi nyata, hingga evaluasi dan perbaikan berdasarkan pengujian (Samsu, 2017). Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan model desain ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE menyajikan suatu pendekatan terhadap dalam merancang program pembelajaran yang efektif. Setiap tahap dalam model ini saling berkaitan dan berperan penting dalam memastikan keberhasilan proses pembelajaran (Winaryati et al., 2021).

Teknik pengumpulan data yang digunakan meliputi wawancara, angket, dan tes. Sedangkan teknik analisis data yang digunakan terdiri dari uji validasi untuk menganalisis produk dari hasil pengembangan. Uji validitas dilakukan untuk menguji komik bermuatan karakter gemar membaca yang telah dikembangkan, validator berasal dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh siswa kelas IV yang terdiri dari lima sekolah dengan total populasi 108 siswa. Dan sampel dari penelitian ini yaitu siswa kelas IV yang terdiri dari lima sekolah. Karena anggota populasi dijadikan sebagai sampel, maka teknik pengambilan sampel yang digunakan adalah sampling jenuh. Teknik sampel jenuh merupakan metode pengambilan sampel di mana semua populasi digunakan sebagai sampel (Sugiyono, 2023).

Untuk mengetahui dampak atau perubahan yang terjadi pada kemampuan membaca pemahaman siswa peneliti menggunakan bantuan software SPSS untuk menganalisis data hasil pengukuran kemampuan membaca pemahaman siswa. Analisis data berupa uji beda dan uji kelayakan akan dilakukan untuk mengukur kemampuan membaca pemahaman siswa sebelum dan sesudah diberikan perlakuan pengembangan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca. Untuk mengetahui peningkatan yang terjadi, maka perlu dilakukan uji N-gain.

3. HASIL DAN PEMBAHASA

HASIL

A. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bermuatan Karakter Gemar Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa

1) *Analysis* (Analisis)

Berdasarkan hasil studi dokumen, ditemukan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa di sejumlah sekolah masih tergolong rendah dengan rata-rata mencapai 79% pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Rendahnya capaian ini disebabkan oleh menurunnya minat baca siswa yang cenderung lebih tertarik pada penggunaan gadget. Selain itu, minat membaca siswa juga masih kurang karena siswa merasa bosan ketika melihat tulisan banyak tanpa disertai dengan gambar. Pada saat proses pembelajaran membaca, guru lebih sering menggunakan media pembelajaran konvensional, seperti buku LKS dan buku paket.

Tabel 1. Statistik Deskriptif Hasil Respon Siswa dan Guru Terhadap Kebutuhan Media

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Guru	4	31,00	35,00	33,0000	2,30940
Siswa	76	25,00	43,00	33,9079	3,54844
Valid N (listwise)	4				

Berdasarkan hasil analisis respon siswa dan guru terhadap kebutuhan media yang dihasilkan bahwa nilai respon guru yang dihasilkan dengan nilai minimum sebesar 31, nilai maksimal 35, rata-rata sebesar 33,0000, dan standar deviasi sebesar 2,30940. Sedangkan nilai respon siswa yang dihasilkan dengan nilai minimum sebesar 25, nilai maksimal maksimal 43, rata-rata sebesar 33,9079, dan standar deviasi sebesar 3,54844.

Berdasarkan keterangan siswa juga diperoleh sebagian besar siswa merasa bahwa media pembelajaran membaca yang digunakan dalam proses pembelajaran membaca di kelas yaitu buku paket yang dirasa kurang dapat menarik minat baca siswa. Sehingga dibutuhkan media pembelajaran membaca yang lebih baik dibandingkan dengan media buku paket tersebut. Salah satu jenis media yang paling diminati oleh siswa adalah media berbasis komik.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, dapat disimpulkan bahwa siswa membutuhkan media cerita yang dapat menarik perhatian mereka. Oleh karena itu, dalam penelitian ini peneliti mengembangkan sebuah media pembelajaran berupa

komik bermuatan karakter gemar membaca yang dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa untuk meningkatkan kemampuan pemahaman membaca siswa

2) Design (Desain)

Peneliti medesain media komik ini dengan melakukan pemetaan media yang sesuai dengan hasil analisis kebutuhan, yaitu media yang dikembangkan harus menggunakan bahasa yang mudah dipahami, memiliki gambar yang menarik, serta teks yang digunakan dalam komik tidak terlalu panjang. Adapun langkah awal dalam tahap ini, yaitu:

- a) Membuat alur cerita, story board yaitu suatu adegan (scene) dalam naskah cerita untu menentukan alur secara detail. Dalam naskah ini peneliti mengambil materi Sehatlah Ragaku pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV bab VIII “Sehatlah Ragaku” yang bermuatan karakter gemar membaca.



Gambar 1. Tampilan Story Board

- b) Membuat sketsa untuk pembuatan desain komik yang dikembangkan.



Gambar 2. Tampilan Sketsa

- c) Pembuatan konsep dan karakter tokoh.
- d) Pembuatan cover (sampul) untuk memikat dan menarik minat pembaca.
- e) Pembuatan elemen komik, terdiri dari sketsa, layout, cerita, latar belakang, balon kata, panel, dan elemen-elemen pendukung lainnya.
- f) Finishing, komik yang sudah jadi akan dicetak berbentuk buku untuk mempermudah pembaca untuk membacanya.

3) *Development* (Pengembangan)

a) Validasi Ahli Media



Gambar 3. Validasi Ahli Media

Berdasarkan hasil penilaian ahli media, bahwa validasi media memiliki persentase aspek kelayakan sebesar 96%, aspek bahan sebesar 100%, dan aspek tampilan sebesar 91%. Kemudian ketigas aspek tersebut diakumulasikan memiliki persentase sebesar 96% sehingga dapat memenuhi kriteria sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

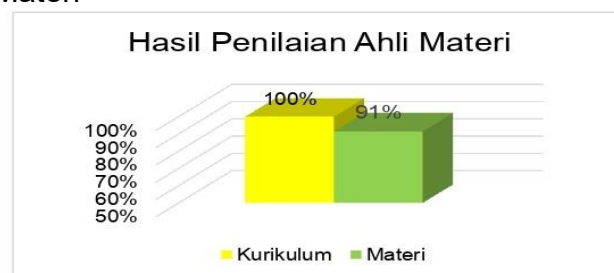
b) Validasi Ahli Bahasa



Gambar 4. Validasi Ahli Bahasa

Berdasarkan hasil penilaian ahli bahasa, bahwa validasi bahasa memiliki persentase aspek kesesuaian bahasa sebesar 90%, dan aspek komunikasi dan interaktif sebesar 100%. Kemudian kedua aspek tersebut diakumulasikan memiliki persentase sebesar 95% sehingga dapat memenuhi kriteria sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

c) Validasi Ahli Materi



Gambar 5. Validasi Ahli Materi

Berdasarkan hasil penilaian ahli materi, bahwa validasi materi memiliki persentase aspek kurikulum sebesar 100%, dan aspek materi sebesar 91%. Kemudian kedua aspek tersebut diakumulasikan memiliki persentase sebesar 96% sehingga dapat memenuhi kriteria sangat valid dan dapat digunakan sebagai media pembelajaran.

B. Kelayakan Media Pembelajaran Komik Bermuatan Karakter Gemar Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa

4) Implementation (Penerapan)

a) Uji Coba Terbatas

Tabel 2. Statistik Deskriptif Hasil Respon Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Respon_Siswa_S1	24	66,00	88,00	76,6667	5,42672
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan hasil analisis respon siswa terhadap media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca yang dihasilkan dengan nilai minimum sebesar 66, nilai maksimum sebesar 88, rata-rata sebesar 76,6667, dan standar deviasi dari respon siswa sebesar 5,42672. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualifikasi “baik” dan “layak” digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran membaca bagi siswa kelas IV.

b) Uji Coba Luas

Tabel 3. Statistik Deskriptif Hasil Respon Siswa

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Respon_Siswa_S2	21	68,00	84,00	78,0000	4,50555
Respon_Siswa_S3	21	68,00	84,00	77,0476	5,21034
Respon_Siswa_S4	21	65,00	86,00	76,9524	5,78339
Respon_Siswa_S5	21	75,00	88,00	81,0952	3,52001
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan hasil analisis, respon siswa terhadap media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca pada Sesi 2

hingga Sesi 5 menunjukkan kecenderungan yang positif. Nilai minimum berkisar antara 65 hingga 75, sedangkan nilai maksimum antara 84 hingga 88. Rata-rata respon siswa berada pada rentang 76,95 hingga 81,09, dengan standar deviasi antara 3,52 hingga 5,78. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kualifikasi “baik” dan “layak” digunakan sebagai alat bantu dalam kegiatan pembelajaran membaca bagi siswa kelas IV.

C. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa melalui Media Pembelajaran Komik Bermuatan Karakter Gemar Membaca

5) Evaluation (Evaluasi)

a) Uji Coba Terbatas

Tabel 4. Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test dan Post-Test

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre_Test	24	35,00	65,00	47,9583	7,46283
Post_Test	24	60,00	100,00	87,7083	10,93252
Valid N (listwise)	24				

Berdasarkan hasil uji deskriptif di atas maka dapat dideskripsikan bahwa nilai pre-test yang dihasilkan dengan nilai minimum sebesar 35, nilai maksimum sebesar 65, rata-rata sebesar 47,9583, dan standar deviasi data pre-test sebesar 7,46283. Sedangkan nilai post-test yang didapat dengan nilai minimum sebesar 60, nilai maksimum 100, rata-rata sebesar 87,7083, dan standar deviasi data post-test sebesar 10,9352. Maka dari hasil nilai pre-test dan post-test yang telah didapatkan bahwa nilai post-test mengalami peningkatan.

Uji Normalitas

Tabel 5. Uji Normalitas Data Kemampuan Membaca Pemahaman

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Test	,184	24	,035	,937	24	,143
Post_Test	,248	24	,001	,771	24	,000

Dilihat dari tabel 5 Test of Normality diperoleh nilai pre-test memperoleh nilai signifikansi 0,143 yang berarti $> 0,05$ sehingga data berdistribusi normal. Sedangkan nilai post-test memperoleh nilai signifikansi

0,000 yang berarti $< 0,05$ sehingga data berdistribusi tidak normal, maka selanjutnya akan dilakukan pengujian uji non parametric.

Uji Wilcoxon

Tabel 6. Uji Wilcoxon Data Kemampuan Membaca Pemahaman

Test Statistics ^a	
	Post_Test - Pre_Test
Z	-4,302 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000

Dari tabel 6 di atas diperoleh dari hasil uji Wilcoxon memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000 artinya nilai signifikansi (2-tailed) $< 0,05$, maka disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada sampel data pre-test dan post-test kemampuan membaca pemahaman siswa.

Uji N-gain

Tabel 7. Statistik Deskriptif Uji N-gain Kemampuan Membaca Pemahaman

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	24	,27	1,00	,7680	,19793
Ngain_Persen	24	27,27	100,00	76,7980	19,79309
Valid N (listwise)	24				

Dari tabel di atas memperoleh angka 0,76. Peningkatan sampel membaca pemahaman $0,76 > 0,70$ maka peningkatan terjadi termasuk ke dalam kategori “tinggi”. Jika menggunakan skala N-Gain persen hasil rata-rata nilai N-Gain persen sampel membaca pemahaman menunjukkan angka 76,79, dapat dimaknai bahwa N-Gain persen $76,79 > 76$ angka tersebut tergolong kategori peningkatan “efektif”.

b) Uji Coba Luas

Tabel 8. Statistik Deskriptif Hasil Pre-Test dan Post-Test

	Descriptive Statistics				
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Pre_Test_S2	21	30,00	65,00	49,2857	8,40918
Post_Test_S2	21	80,00	100,00	89,5238	6,87473
Pre_Test_S3	21	40,00	65,00	53,0952	7,32738
Post_Test_S3	21	60,00	100,00	91,1905	9,98809
Pre_Test_S4	21	25,00	80,00	52,3810	15,46116
Post_Test_S4	21	60,00	100,00	85,9524	12,20851
Pre_Test_S5	21	40,00	70,00	53,5714	8,53564
Post_Test_S5	21	85,00	100,00	95,7143	5,76318
Valid N (listwise)	21				

Berdasarkan hasil uji deskriptif, nilai pre-test dari seluruh sekolah (S2–S5) menunjukkan rata-rata yang lebih rendah dibandingkan post-test, dengan rentang nilai pre-test antara 25 hingga 80 dan rata-rata antara 48,68 hingga 53,57. Sementara itu, nilai post-test mengalami peningkatan signifikan dengan rentang nilai antara 60 hingga 100 dan rata-rata antara 85,95 hingga 95,71. Standar deviasi pre-test berkisar antara 7,32 hingga 15,46, sedangkan post-test antara 5,76 hingga 12,20.

Uji Normalitas

Tabel 9. Uji Normalitas Data Kemampuan Membaca Pemahaman

	Tests of Normality					
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pre_Test_S2	,153	21	,200*	,960	21	,516
Post_Test_S2	,173	21	,100	,905	21	,044
Pre_Test_S3	,174	21	,097	,943	21	,251
Post_Test_S3	,220	21	,009	,813	21	,001
Pre_Test_S4	,112	21	,200*	,960	21	,514
Post_Test_S4	,183	21	,064	,907	21	,049
Pre_Test_S5	,281	21	,000	,891	21	,023
Post_Test_S5	,343	21	,000	,732	21	,000

Dari tabel di atas memperoleh hasil bahwa nilai pre-test di S2, S3, dan S4 memperoleh nilai signifikansi $> 0,05$, sehingga data berdistribusi normal. Namun, nilai post-test S2, S3, S4, dan S5 memiliki nilai signifikansi $< 0,05$, yang berarti data berdistribusi tidak normal. Oleh karena itu, pengujian selanjutnya dilakukan menggunakan uji non-parametric.

Uji Wilcoxon

Tabel 10. Uji Wilcoxon Data Kemampuan Membaca Pemahaman

	Test Statistics ^a			
	Post_Test_S2 - Pre_Test_S2	Post_Test_S3 - Pre_Test_S3	Post_Test_S4 - Pre_Test_S4	Post_Test_S5 - Pre_Test_S5
Z	-4,033 ^b	-4,027 ^b	-4,026 ^b	-4,028 ^b
Asymp. Sig. (2-tailed)	,000	,000	,000	,000

Dari tabel di atas hasil uji Wilcoxon memperoleh nilai Asymp. Sig. (2-tailed) 0,000. Nilai Asymp. Sig. (2-tailed)) 0,00 maka dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada sampel data pre-test dan post-test kemampuan membaca pemahaman siswa.

Uji N-gain

Tabel 11. Statistik Deskriptif Uji N-gain Kemampuan Membaca Pemahaman

Descriptive Statistics					
	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
Ngain_Skor	84	,17	1,00	,8062	,19454
Ngain_Persen	84	16,67	100,00	80,62 41	19,45356
Valid N (listwise)	84				

Dari tabel di atas hasil N-gain memperoleh angka 1,00 yang berarti berada pada kategori tinggi dan N-Gain persen menunjukkan angka 80,62 yang berarti berada di kategori “efektif”.

PEMBAHASAN

A. Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bermuatan Karakter Gemar Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa

Pengembangan media pembelajaran dalam bentuk komik ini didasarkan pada kebutuhan akan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mampu membentuk karakter positif siswa, khususnya karakter gemar membaca. Dalam setiap cerita yang disusun, tokoh utama diranangan sebagai sosok yang senang membaca buku, baik di rumah maupun di sekolah. Tokoh tersebut digambarkan sering mengunjungi perpustakaan, berbagai cerita dengan teman-temannya, serta mendapatkan manfaat dari kebiasaan membaca dalam kehidupan sehari-hari.

Penyisipan nilai karakter gemar membaca ini dilakukan secara kontekstual agar siswa tidak hanya memahami isi teks, tetapi juga terinspirasi untuk meneladani kebiasaan tokoh dalam cerita. Dengan menghadirkan alur yang dekat dengan kehidupan siswa dan mengangkat situasi yang relevan di lingkungan sekolah, komik ini diharapkan dapat menumbuhkan motivasi intrinsik siswa untuk mulai mencintai aktivitas membaca. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran juga menggabungkan aspek afektif dan kognitif, di mana siswa tidak hanya memperoleh pemahaman isi bacaan, tetapi juga mulai membentuk sikap positif terhadap kegiatan literasi. Oleh karena itu, media komik yang dikembangkan tidak hanya difokuskan pada peningkatan kemampuan membaca pemahaman

siswa, tetapi juga menjadi sarana untuk menanamkan karakter gemar membaca sebagai bagian dari pembentukan profil pelajar Pancasila.

Hasil validasi dari para ahli menunjukkan bahwa media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca mendapatkan penilaian positif dengan komentar dan saran yang sangat baik, serta dinilai layak untuk dilanjutkan dengan uji coba produk. Media ini dianggap memenuhi kriteria kelayakan karena mendapatkan penilaian pada aspek media, bahasa, dan materi. Selain itu, media komik ini juga dapat dimanfaatkan sebagai alat bantu oleh guru dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini sejalan dengan pernyataan Imanulhaq (2023) yang mengungkapkan bahwa komik memiliki potensi besar sebagai media pembelajaran, di mana kombinasi gambar dan teks dapat memperdalam pemahaman konsep siswa. Penggunaan media komik juga dapat mempermudah siswa dalam setiap kegiatan pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca mereka.

B. Kelayakan Media Pembelajaran Komik Bermuatan Karakter Gemar Membaca untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa

Analisis kelayakan yang peneliti lakukan yaitu dengan melakukan validasi untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca yang dikembangkan kepada ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil yang diperoleh menunjukkan bahwa media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca yang dikembangkan sangat layak digunakan sebagai sumber belajar bagi siswa kelas IV. Hal tersebut didukung oleh penelitian yang dilakukan Azizul (2020) bahwa suatu produk dinyatakan layak apabila mencakup beberapa aspek penilaian untuk menentukan tingkat kelayakan produk berdasarkan kriteria kelayakan. Setelah dinyatakan layak untuk digunakan, media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca diuji cobakan secara terbatas dan luas kepada siswa.

Berdasarkan teori dari Nora Septina (2018) menyatakan bahwa kriteria kelayakannya 81-100% termasuk layak untuk digunakan. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Yulia Siskawati (2022) hasil penelitian yang diperolehnya dari penilaian ahli media, bahasa, dan materi adalah 92,18% yang berarti layak untuk digunakan. Sedangkan untuk respon siswa menyatakan bahwa kriteria penilaiannya > 80 termasuk layak untuk digunakan. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan media pembelajaran komik layak digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

C. Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa melalui Media Pembelajaran Komik Bermuatan Karakter Gemar Membaca

Hasil perhitungan menunjukkan peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa termasuk dalam kategori tinggi yang sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa Sekolah Dasar yang masih berada pada tahap operasional konkrit. Hal ini didukung dengan teori Piaget yang menyatakan bahwa perkembangan kognitif yang terjadi pada usia 7 dan 11 tahun memasuki tahap operasional konkrit, yang artinya siswa pada tahap ini akan lebih membutuhkan benda yang konkrit untuk memahami yang abstrak, karena pada tahap operasional konkrit, siswa tidak dapat berpikir secara abstrak.

Dari hasil implementasi media menunjukkan bahwa berpengaruh secara signifikan yaitu dengan hasil nilai sig. $0,000 < 0,05$ yang artinya berpengaruh secara signifikan. Hal ini diperkuat dengan nilai N-gain 79,77 yang tergolong kategori peningkatan "efektif". Maka dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV sekolah dasar. Keberhasilan media komik bermuatan gemar membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman tidak hanya terletak pada aspek visual dan naratif semata, tetapi juga karena keberhasilan media dalam membangun keterlibatan emosional siswa terhadap isi bacaan. Ketika siswa merasa terhubung dengan tokoh dan situasi dalam cerita, siswa menjadi lebih termotivasi untuk membaca dan memahami isi bacaan. Hal ini sejalan dengan teori pembelajaran konstruktivisme yang menyatakan bahwa siswa akan lebih mudah memahami materi apabila terlibat secara aktif dan memiliki pengalaman bermakna terhadap apa yang dipelajari.

Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Musnar Indra Daulay (2021) mengemukakan bahwa komik yang disajikan memiliki daya tarik visual yang menarik sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar dan memahami bacaan secara lebih mudah. Penggunaan media pembelajaran komik memberikan kemudahan bagi siswa dalam mengungkapkan pemahamannya secara konkrit yang berkaitan dengan materi ajar dalam konteks kehidupan sehari-hari, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih menarik dan mudah dipahami. Selain itu, berdasarkan penelitian yang dilakukan oleh Rakasiwi (2019) menghasilkan temuan yang menunjukkan bahwa penggunaan media komik dengan metode picture and picture terbukti dapat meningkatkan keterampilan literasi matematika siswa.

Dengan demikian, berdasarkan data hasil belajar siswa, pengamatan di lapangan, dan hasil angket respon siswa, dapat disimpulkan bahwa media komik bermuatan karakter gemar membaca ini berhasil meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Ini menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran yang memperhatikan aspek visual, nilai karakter, dan konteks pembelajaran yang sesuai dapat memberikan kontribusi nyata terhadap peningkatan kualitas pembelajaran di tingkat sekolah dasar.

4. KESIMPULAN

- a. Pengembangan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV Sekolah Dasar dengan menggunakan metode Research and Development model ADDIE yang terdiri dari lima tahap, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.
- b. Kelayakan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca termasuk dalam kategori “sangat valid” digunakan, berdasarkan hasil penilaian angket validasi media dengan presentasi rata-rata sebesar 96%. Penilaian angket validasi bahasa terhadap media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca juga menunjukkan kategori “sangat valid” dengan presentasi rata-rata sebesar 95%. Sementara itu, penilain angket validasi ahli materi pada media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca memperoleh kategori “sangat valid” dengan persentase rata-rata 96%.
- c. Penelitian ini mengungkap bahwa media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca yang dikembangkan peneliti efektif, karena siswa mengalami peningkatan dalam kemampuan membaca pemahaman. Sebelum menggunakan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca, siswa hanya mendapatkan nilai rata-rata sebesar 52,14 namun setelah menggunakan media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca nilai siswa meningkat menjadi 74,28. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran komik bermuatan karakter gemar membaca dapat digunakan oleh siswa kelas IV sekolah dasar.

A. DAFTAR PUSTAKA

- Azizul, A., Riski, W. Y., Fitriyani, D. I., & Sari, I. N. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Pada Materi Gerak. *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 11(2), 97–104. <https://doi.org/10.31932/ve.v11i2.829>

- Budiantoro, E., Sukartiningsih, W., Hendratno., & Istiq'faroh, N. (2024). Analisis kebutuhan awal keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar di era. 09, 231–242.
- Chasanah, F. U., Ibrahim, M., Hidayat, M. T., & Rahayu, D. W. (2021). Upaya Peningkatan Kemampuan Membaca melalui Media Buku Cerita di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(5), 3644–3650. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i5.1397>
- Christian Dharu, N. N., & Trisnantari, H. E. (2022). Strategi Pembelajaran pada Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar Negeri 3 Jabalsari. *Arus Jurnal Pendidikan*, 2(2), 124–137. <https://doi.org/10.57250/ajup.v2i2.79>
- Imanulhaq, R., Ichsan, I., Mariani, R., Novita, R., Sari, S. M., Oktaviana, M., Ramadhani, S. P., Sampe, M., Koro, M., Tunliu, E. V., Sari, C. P., Siskawati, Y., Ramadan, Z. H., Anjani, S., Dantes, N., Artawan, G., Frans, S. A., Ani, Y., Wijaya, Y. A., ... Anas, N. (2023). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 637–643. <https://doi.org/10.17509/ej.v3i2.39485>
- Lisnawati, L., Amalia, A. R., & Lyesmaya, D. (2023). Meningkatkan Membaca Pemahaman Melalui Media Kartu Paragraf Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(3), 1228–1235. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i3.5236>
- Mariani, R., Novita, R., & Sari, S. M. (2023). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2881–2887. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.664>
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i1.814>
- Murniviyanti, L., & Marini, A. (2021). Developing Comic Media for Reading Comprehension Ability of Historical Texts in Elementary School Students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 187–196. <https://doi.org/10.17509/ej.v3i2.39485>

- Musnar Indra Daulay, & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Piaget, J., & Kohler, R. (2018). Bloomsbury Library of Educational Thought. In Continuum International Publishing Group.
- Puspita, R. D., Agustina, S., Gustiana, A. D., & Wardani, D. S. (2020). the Development of Integrated Thematic Learning Devices Based on Interactive Compensatory Model To Improve Students' Reading Comprehension in Islamic Elementary School. *Jurnal Pendidikan Islam*, 6(2), 127–144. <https://doi.org/10.15575/jpi.v6i2.8305>
- Rakasiwi, N. (2019). Pengembangan media komik dengan metode picture and picture untuk meningkatkan keterampilan literasi matematika kelas IV. *AKSIOMA: Jurnal Matematika Dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 60–70. <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3741>
- Ria, F. X., Awe, E. Y., & Laksana, D. N. L. (2023). Kemampuan Membaca Pemahaman dalam Pembelajaran Literasi dengan Suplemen Buku Cerita Bergambar: Studi Tindakan Kelas pada Pembelajaran Tematik. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(2), 570–577. <https://doi.org/10.51494/jpdf.v4i2.1006>
- Sampe, M., Koro, M., & Tunliu, E. V. (2023). Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Rendahnya Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas V Sd Negeri Sakteo Kecamatan Mollo Tengah Kabupaten Tts. *Journal of Character and Elementary Education*, 1(3), 47–56. <https://doi.org/10.35508/jocee.v1i3.11859>
- Samsu. (2017). Metode penelitian: teori dan aplikasi penelitian kualitatif, kuantitatif, mixed methods, serta research & development. In Diterbitkan oleh: Pusat Studi Agama dan Kemasyarakatan (PUSAKA).
- Septina, N., Farida, F., & Komarudin, K. (2018). Pengembangan Lembar Kerja Siswa Dengan Pendekatan Saintifik Berbasis Kemampuan Pemecahan Masalah. *Jurnal Tatsqif*, 16(2), 160–171. <https://doi.org/10.20414/jtq.v16i2.200>
- Siskawati, Y., & Ramadan, Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnalpendidikanislamidanmultikulturalisme*, 4(2), 507–519.

Mutiara, Dadan Setiawan, Idah Faridah Laily, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bermuatan Karakter Gemar Membac untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*, Vol 1 No 4

- Sugiyono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. In M. Dr. Ir. Sutopo, S.Pd (Ed.), ALFABETA (Cetakan ke, Vol. 11, Issue 1). ALFABETA.
- Ummah, I., & Setiawan, D. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran PPT Interaktif dalam Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Kelas I MI Development of Interactive PPT Learning Media in Improve Initial Reading Ability of First-Grade MI Students. 11(2), 165–174.
- Widiastuti, W., & Gunansyah, G. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pendidikan Karakter Pada Mata Pelajaran IPS Materi Interaksi Sosial untuk Kelas V Sekolah Dasar. JPGSD, 11.
- Winaryati, E., Munsarif, M., & Mardiana. (2021). Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan dan Sosial).