

## **PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK LEGENDA (KODA) DALAM KEMAMPUAN MEMBACA CERITA SISWA KELAS III SDN 4 DAWUNGSARI KABUPATEN GARUT**

**Silmi Irwanti<sup>1</sup>, Anggia Suci Pratiwi<sup>2</sup>, Meiliana Nurfitriani<sup>3</sup>**  
**Program Studi PGSD, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya**  
**Email: [silmiirwanti@gmail.com](mailto:silmiirwanti@gmail.com)**  
**Email: [anggia@umtas.ac.id](mailto:anggia@umtas.ac.id)**  
**Email: [meiliana.nurfitriani@umtas.ac.id](mailto:meiliana.nurfitriani@umtas.ac.id)**

### **Abstract**

The purpose of this study is to explain the procedure for developing Legendary Comic Media (KODA) to Improve Story Reading Skills for Class III Students at SDN 4 Dawungsari, Garut Regency and to determine the quality of learning media based on the validity and practicality of the media. This study uses a type of development research using a development model or Research and Development (R&D). The population in this study were all students of class III SDN 4 Dawungsari, totaling 21 people. The assessment was carried out by material experts, media experts, Indonesian language teachers, and responses by Class III students at SDN 4 Dawungsari. The results showed that the media development process had been carried out through the stages of analysis, planning, development, implementation, and evaluation. The results of the questionnaire analysis from media experts before the revision got an average score of 4.1 included in the good category, then the media validation stage after the revision got an average score of 4.6 into the good category. Meanwhile, the material experts got an average score of 3.9 before the revision was in the fairly good category, and after being revised to 4.5 it was included in the good category.

**Keywords:** *Legend comic media, reading, story*

### **Abstrak**

Tujuan dari penelitian ini yaitu untuk menjelaskan prosedur Pengembangan Media Komik Legenda (KODA) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Siswa Kelas III SDN 4 Dawungsari Kabupaten Garut dan untuk mengetahui kualitas smedia pembelajaran berdasarkan kevalidan dan kepraktisan media. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan menggunakan model pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 4 Dawungsari yang berjumlah 21 orang. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, dan tanggapan oleh siswa Kelas III SDN 4 Dawungsari. Hasil penelitian menunjukkan bahwa proses pengembangan media telah dilakukan melalui tahapan analisis, perencanaan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Adapaun hasil analisis angket dari ahli media sebelum revisi mendapatkan skor rata-rata 4,1 termasuk dalam kategori baik, lalu tahap validasi media sesudah revisi mendapatkan skor rata-rata 4,6 masuk kedalam kategori baik. Sedangkan dari ahli materi mendapatkan skor rata-rata 3,9 sebelum revisi dalam kategori cukup baik, dan setelah direvisi menjadi 4,5 termasuk kategori baik Berdasarkan pernyataan diatas dapat disimpulkan bahwa kevalidan media dan materi termasuk dalam kategori valid sedangkan kepraktisan media termasuk dalamkkategori sangat praktis.

**Kata Kunci:** *Media komik legenda, membaca, cerita*

## **A. PENDAHULUAN**

Membaca merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar kelas awal. Siswa belajar untuk memperoleh kemampuan dan menguasai teknik-teknik membaca dan menangkap isi bacaan dengan baik. Namun, tidak jarang ditemui berbagai permasalahan dalam pembelajaran membaca. Sebagian siswa telah lancar dan tidak mengalami hambatan dalam belajar membaca tetapi sebagian lainnya belum bahkan tidak dapat atau tidak mampu membaca menggunakan tanda baca dengan baik.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam format komik, yakni media komik cerita anak. Media tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik. Media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca di kelas III SDN 4 Dawungsari. Media komik cerita anak merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bidang studi membaca.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 4 Dawungsari Kabupaten Garut, Anita, S.Pd menjelaskan bahwa dari 21 siswa, 18 siswa yang belum tahu dalam menentukan tanda baca pada saat membaca, sehingga cara membacanya tidak teratur. Selain itu siswa nya juga sangat pasif dan malas untuk membaca dalam

proses pembelajaran. Pembelajaran hanya berpusat pada guru, dan jarang menggunakan media, sehingga guru hanya menempuh cara yang mudah saja menggunakan metode konvensional berupa ceramah, karena disini guru hanya menggunakan media saja ketika ada penilaian dari Pihak Dinas Pendidikan saja. Sehingga pemahaman pada materi membaca sangat rendah. Disinilah profesional seorang guru harus ditunjukkan dengan kemampuan dan keterampilan dalam menjalankan perannya yang multifungsi dengan baik. Solusi tersebut diberikan khususnya untuk pembelajaran membaca pada anak yang sulit dalam menentukan tanda baca, dan tidak bisa mengikuti tanda baca yang ada pada bacaan.

Pembelajaran perlu dirancang agar siswa merasa semakin tertarik untuk belajar membaca. Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu dari beberapa jenis membaca. Membaca tingkat pemahaman mewajibkan siswa untuk dapat memahami isi bacaan serta mencari hubungan sebab akibat, perbedaan antara berbagai hal yang terdapat dalam bacaan.

Bacaan yang dapat digunakan dalam media pembelajaran adalah media komik (Budiarti dan Haryanto, 2016). Komik merupakan cerita bergambar yang disusun secara sistematis dan mempunyai jalan cerita. Komik sangat digemari oleh anak-anak pada zaman sekarang. Tidak hanya anak-anak, tetapi juga orang dewasa pun sekarang banyak yang

menggemari komik. Salah satu sebab mengapa komik digemari oleh khalayak adalah karena komik mudah dipahami. Untuk membaca komik, dapat dilakukan dengan santai, sesuka hati dan tidak terpaksa. Untuk memahami komik pembaca dapat terbantu dengan gambar yang ada di dalam komik itu sendiri. Keunggulan-keunggulan di atas dapat dimanfaatkan untuk pendidikan di sekolah dasar. Siswa yang kurang berminat dalam kegiatan membaca dapat lebih bersemangat untuk membaca ketika melihat bentuk fisik dari komik, dan siswa yang kesulitan dalam memahami sebuah isi bacaan dan terbantu dengan adanya gambar yang ada dalam komik.

Tujuan penelitian adalah untuk mengetahui Pengembangan Media Komik Legenda (KODA) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Cerita Siswa Kelas III SDN 4 Dawungsari Kabupaten Garut.

## METODE PENELITIAN

Penelitian yang dilakukan peneliti merupakan jenis penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas III SDN 4 Dawungsari yang berjumlah 21 orang. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru Bahasa Indonesia, dan tanggapan oleh siswa Kelas III SDN 4 Dawungsari.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### a. Deskripsi Hasil Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan atau

*Research and Development* (R & D) yang menghasilkan produk berupa media komik dalam kemampuan membaca cerita. Menurut Semmel dalam Trianto (2010:189) model pengembangan untuk komik terdiri atas 4 tahap utama yaitu: *Define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *Develop* (pengembangan) dan *Disseminate* (penyebaran).

Penerapan media pembelajaran komik ini menggunakan R & D, penelitian ini sampai tahap uji coba produk yaitu uji validasi dan revisi produk. Pada penelitian ini tidak sampai tahap uji pemakaian secara luas, revisi produk akhir dan produksi masal (*Disseminate*). Tahapan pelaksanaan penelitian dijelaskan pada tabel berikut ini:

T

### Prosedur Pengemban

#### b. Jawaban Pertanyaan Penelitian

##### a. Pendefinisian (*Define*)

Pengambilan data dan informasi dilaksanakan di SDN 4 Dawungsari berupa wawancara untuk menetapkan syarat-syarat yang dibutuhkan dalam pembelajaran konsep dasar membaca. Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat dilakukan beberapa analisis. Rangkuman dari tahap analisis adalah:

##### 1) Analisis awal

Analisis awal dari penelitian pengembangan ini yaitu menemukan dan menetapkan masalah dasar yang dihadapi dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di SDN 4 Dawungsari. Dalam hal ini terdapat beberapa permasalahan yang ada dilapangan sehingga dibutuhkan solusi yang sesuai dengan permasalahan yang dihadapi. Pada tahap analisis ini peneliti melakukan wawancara dengan guru kelas III SDN 4

Dawungsari yaitu Anita, S.Pd mengenai permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi konsep dasar membaca. Adapun format hasil wawancara terdapat dalam lampiran 4.

Berikut beberapa hasil wawancara dengan guru kelas III SDN 4 Dawungsari ibu Anita, S.Pd., dalam pembelajaran Bahasa Indonesia terdapat beberapa siswa yang mengalami hambatan dan kesulitan terutama pada materi konsep dasar membaca. Tujuan dari pembelajaran materi tersebut siswa mampu memahami konsep dasar membaca dalam kemampuan membaca cerita (KODA). Metode yang digunakan dalam pembelajaran konsep dasar membaca yaitu ceramah dimana anak disuruh membaca cerita. Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi konsep dasar membaca tidak menggunakan media pembelajaran karena kurangnya biaya yang tersedia untuk membuat media. Respon siswa saat pembelajaran kurang aktif dan kurang antusias karena pembelajaran yang kurang menarik. Guru memberikan nilai kepada siswa dengan nilai rata-rata siswa 65 masih banyak yang kurang dari KKM.

## 2) Analisis Peserta Didik

Analisis peserta didik dilakukan untuk mengetahui karakter peserta didik. Pada dasarnya karakteristik siswa kelas rendah kehidupannya adalah bermain, bermain bagi anak (8-9 tahun) sangatlah dibutuhkan karena pada masa ini siswa mudah jenuh dan bosan, kemudian karakteristik siswa pada usia ini lebih membutuhkan hal-hal yang bersifat konkret dari pada yang abstrak.

Berdasarkan hasil wawancara dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi konsep dasar membaca guru tidak menggunakan media pembelajaran sehingga respon siswa pasif, sebagian siswa kurang aktif dan tidak antusias saat pembelajaran berlangsung kemungkinan karena pembelajaran yang dilakukan guru kurang menarik. Dari penjabaran tersebut, dapat dikatakan bahwa minat belajar siswa khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi konsep dasar membaca masih rendah.

Pemahaman siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi konsep dasar membaca masih rendah, hal tersebut dapat dilihat dari nilai hasil ulangan harian siswa yang rata-rata masih dibawa Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM). Daftar nilai selengkapnya dapat dilihat pada lampiran 5.

Berdasarkan uraian diatas, maka dikembangkan media pembelajaran konsep dasar membaca. Media pembelajaran ini diharapkan mampu merangsang siswa untuk belajar dan pemahaman terhadap materi konsep dasar membaca.

## 3) Analisis tugas

Pada tahap ini peneliti telah merinci tugas isi materi ajar secara garis besar dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) yang diambil dari silabus yang digunakan di SDN 4 Dawungsari, terkait dengan materi yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu konsep dasar membaca untuk siswa kelas III SD. Maka dalam analisis tugas yang akan dikembangkan oleh peneliti yaitu:

### a) Kompetensi inti

1. Memahami teks dengan membaca nyaring membaca

intensif dan membaca dongeng.

b) Kompetensi Dasar

1.1 Membaca nyaring teks (20-25 kalimat) dengan lafal dan intonasi yang tepat.

4) Analisis konsep

Pada tahap ini peneliti merinci konsep yang ditujukan untuk menjabarkan indikator dan materi yang akan diajarkan. Penetapan indikator yang dilakukan oleh peneliti disesuaikan dari analisis tugas yang telah dilakukan yaitu dari Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD), maka analisis konsep yang akan digunakan oleh peneliti yaitu:

a) Indikator

Memberi saran tentang sifat tokoh dari dongeng yang dibacanya.

Materi yang digunakan oleh peneliti pada pengembangan media pembelajaran ini yaitu konsep kemampuan membaca dalam menentukan tanda baca dengan benar.

5) Perumusan tujuan

Perumusan tujuan pembelajaran didasarkan pada KI, KD, dan indikator yang telah ditetapkan dan tercantum dalam kurikulum K13 tentang materi membaca dongeng dengan intonasi yang tepat. Berdasarkan analisis ini diperoleh tujuan-tujuan pembelajaran yang akan dicapai pada pembelajaran konsep dasar membaca dengan menggunakan media pembelajaran komik yaitu sebagai berikut:

a) Siswa mampu membaca dongeng dengan intonasi yang tepat.

b. Perencanaan (*design*)

1) Pemilihan media

Pada pemilihan media dilakukan untuk mengidentifikasi media dalam pembelajaran yang relevan dengan hasil dari analisis yang telah dilakukan disesuaikan dengan karakteristik peserta didik.

Berdasarkan hasil analisis yang telah diuraikan diatas pada tahap ini peneliti menentukan media yang tepat dan sesuai untuk menyajikan materi konsep dasar membaca dengan karakteristik siswa, media komik ini memiliki tujuan mempermudah siswa dalam membaca dengan intonasi yang tepat dengan menggunakan tanda baca yang benar. Pada media pembelajaran ini terdapat gambar-gambar yang menarik. Media pembelajaran komik ini dapat membantu siswa dalam membaca dongeng dengan intonasi yang tepat.

Berdasarkan uraian diatas peneliti dapat mengembangkan media pembelajaran komik yang sesuai dengan analisis-analisis yang telah dilakukan dan sesuai dengan karakteristik siswa di SDN 4 Dawungsari, media yang digunakan pada pembelajaran ini yaitu media pembelajaran komik.

2) Pemilihan format

Langkah-langkah penyusunan media pembelajaran komik ini, diantaranya adalah menyesuaikan dengan kompetensi inti dan kompetensi dasar serta silabus berdasarkan K13. Pada penyusunan media ini pemilihan format yang digunakan pada penelitian ini yaitu sebagai berikut:

Pendekatan : *Scientific*

Strategi : *Cooperative Learning*

Teknik : *Example non Example*

Metode : Penugasan, tanya jawab, diskusi, dan ceramah.

Pendekatan *Scientific* merupakan proses pembelajaran

yang dirancang agar siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran, tujuannya adalah mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Dengan menggunakan pendekatan ini diharapkan siswa dapat belajar dengan efektif dan bagi siswa yang malas belajar akan merasa cocok karena mereka merasa cara gurunya mengajar dapat membuatnya lebih cepat paham dan mudah. Strategi *cooperative learning* merupakan strategi pengajaran dengan cara kerja sama kelompok dan interaksi antar siswa, pada pembelajaran pada materi konsep dasar membaca dengan menggunakan media pembelajaran komik siswa di arahkan untuk belajar secara berkelompok agar kegiatan belajar mengajar membuat antar siswa saling berinteraksi. Teknik *example non example* merupakan strategi pembelajaran yang menggunakan media bergambar yang mendorong siswa untuk belajar berpikir kritis. Dengan menggunakan media siswa akan lebih tertarik untuk mengikuti pembelajaran.

Berdasarkan uraian diatas maka peneliti akan mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan pendekatan, strategi, dan teknik yang akan digunakan saat pembelajaran berlangsung yaitu dengan menggunakan media pembelajaran komik pada konsep dasar membaca.

### 3) Penyusunan instrumen

Penyusunan instrumen penelitian yang disusun terdiri dari perangkat pembelajaran dan instrumen pengambilan data. Perangkat pembelajaran yaitu RPP. Sedangkan instrumen pengambilan data yaitu instrumen validasi produk berupa angket yang digunakan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik untuk ahli

materi, ahli media, guru, dan siswa. Soal tes pemahaman konsep yaitu berupa soal tes awal dan tes akhir.

### 4) Rancangan awal

Rancangan awal dilakukan untuk membuat rancangan perangkat pembelajaran yang harus dikerjakan sebelum uji coba dilaksanakan. Maka desain dari media pembelajaran komik yang akan dilaksanakan di SDN 4 Dawungsari yaitu sebagai berikut:

#### a) Bahan dan Alat yang Digunakan untuk Pembuatan Media Pembelajaran Komik.

Bahan dan alat yang diperlukan untuk pembuatan media pembelajaran komik diantaranya sebagai berikut: kertas HVS F4, pensil hitam, penghapus, pensil warna, gunting, penggaris, mika jilid, dan ring.

#### b) Langkah-Langkah Pembuatan Media Pembelajaran konsep dasar membaca.

Cara pembuatan media pembelajaran konsep dasar membaca terdapat beberapa langkah diantaranya yaitu sebagai berikut:

- (1) siapkan kertas HVS F4 untuk memulai menggambar
- (2) kemudian sediakan penggaris untuk mengukur ukuran kertas
- (3) gunakan gunting untuk memotong kertas yang sudah diukur
- (4) gunakan pensil untuk menggambar tokoh pada kertas yang sudah disediakan
- (5) gunakan penghapus ketika terjadi kesalahan saat menggambar
- (6) kemudian gunakan pensil warna untuk mewarnai gambar yang sudah selesai digambar
- (7) lubangi dengan prefator seluruh bagian atas kertas.



Gambar 4.1

### Desain Media Pembelajaran Komik Legenda

#### c. Pengembangan (*Develop*)

Kegiatan yang dilakukan dalam tahap pengembangan ini adalah penilaian terhadap produk pengembangan oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Selanjutnya melakukan evaluasi terhadap produk yang telah dikembangkan.

Media pembelajaran ini dikatakan baik apabila telah melalui beberapa tahap penilaian. Penilaian dilakukan oleh ahli materi, ahli media, guru. Penilaian ini adalah untuk mengetahui kualitas produk sebelum digunakan dan dinilai siswa. Penilaian yang dilakukan oleh para ahli menggunakan instrumen berupa angket. Komentar dan saran yang diberikan akan digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk perbaikan media pembelajaran. Berikut ini adalah data hasil penilaian para ahli, guru dan siswa:

#### 1) Penilaian Produk dan Revisi Produk dari Ahli Media

##### a) Penilaian ahli media

Penilaian media dalam media pembelajaran komik ini dilakukan oleh ahli media yaitu Bapak Wan Rizwan Husein, M.Pd selaku dosen yang berkompeten dalam pengembangan media pembelajaran. Penilaian media oleh

ahli media ditinjau dari aspek tampilan.

Berdasarkan hasil penelitian diatas dapat disimpulkan bahwa media dalam penelitian ini sebelum revisi mendapatkan skor rata-rata 4,1 masuk dalam kategori “Baik” atau layak digunakan dengan revisi saran dari ahli media, selanjutnya setelah memperoleh validasi ahli media, peneliti merevisi media berdasarkan saran dari ahli media. Lalu tahap validasi media sesudah revisi mendapatkan skor rata-rata 4,6 masuk kedalam kategori “Baik” sehingga produk ini layak untuk di uji coba dilapangan.

##### b) Revisi Produk dari Ahli Media

Hasil penilaian produk media pembelajaran konsep dasar membaca dari ahli media dalam lembar angket, saran dari ahli media sebelum digunakan perlu ada beberapa perbaikan. Perbaikan yang disarankan ahli media adalah sebagai berikut:

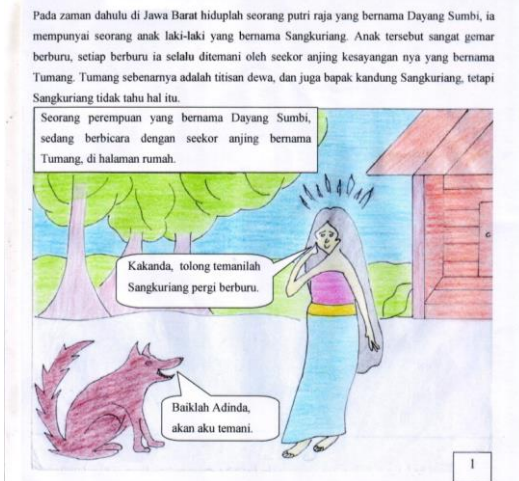
- (1) banyak lihat referensi/ contoh komik
- (2) berani bermain warna
- (3) latihan menggambar (khas daerah)
- (4) harus menyukai komik/menggambar

Hasil revisi produk media pembelajaran komik adalah sebagai berikut:

Setelah memperoleh saran dari ahli media, peneliti melakukan perbaikan atau merevisi sesuai dengan saran tersebut yaitu memberi nama atau judul pada media komik dengan ketikan langsung dari komputer. Tampilan sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar berikut.



**Gambar 4.3**  
**Tampilan Sebelum Revisi**



**Gambar 4.4**  
**Tampilan Sesudah Revisi**

2) Penilaian Produk dan Revisi Produk dari Ahli Materi

a) Penilaian ahli materi

Penilaian materi dalam media dilakukan oleh ahli materi yaitu Bapak Budi Hendrawan, M.Pd selaku dosen yang berkompeten sesuai materi yang disajikan yaitu tentang konsep dasar membaca. Penilaian yang dilakukan ditinjau dari aspek materi. Hasil penilaian media pembelajaran KODA dapat dilihat pada tabel 4.3.

**Hasil Penilaian oleh Ahli Materi**

No	Tahap	Butir	Skor Perolehan	Rata-rata Skor	Kriteria
1.	Sebelum Revisi	12	39%	3,9	Kurang layak
2.	Sesudah Revisi	12	45%	4,5	Cukup layak

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan bahwa materi dalam produk pengembangan dalam penelitian ini sebelum revisi mendapatkan skor rata-rata 3,9 masuk dalam kategori “Cukup Baik” atau layak digunakan dengan revisi saran dari ahli materi, selanjutnya setelah memperoleh validasi ahli materi, peneliti merevisi produk berdasarkan saran dari ahli materi. Lalu tahap validasi materi sesudah revisi mendapatkan skor rata-rata 4,5 masuk kedalam kategori “Baik” sehingga produk ini layak untuk di uji coba dilapangan. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan lengkap pada lampiran. Rekapitulasi hasil penilaian ahli media jika disajikan dalam diagram batang dapat dilihat pada gambar 8.

b) Revisi Produk dari Ahli Materi

Hasil penilaian produk media pembelajaran komik dari ahli materi dalam lembar angket, saran dari ahli materi sebelum digunakan perlu ada beberapa perbaikan. Perbaikan yang disarankan ahli materi adalah sebagai berikut:

- (1) tambahkan deskripsi sebelum masuk cerita /isi pada awal cerita komik
- (2) tulisan perbesar untuk ukuran kelas 3 sekolah dasar.

Hasil revisi produk media pembelajaran konsep dasar membaca adalah sebagai berikut:

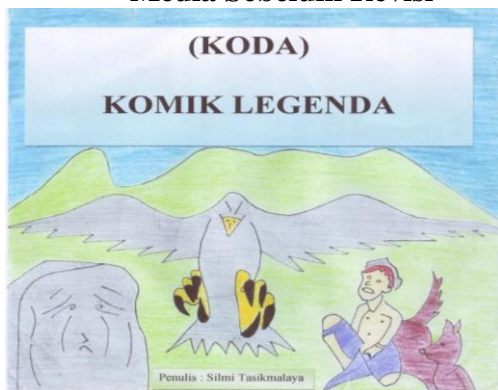
Setelah memperoleh saran dari ahli materi, peneliti melakukan perbaikan atau merevisi sesuai dengan saran tersebut yaitu



membuat tulisan pada awal cerita dengan diketik pada komputer tentang deskripsi dari ketiga komik dengan judul Sangkuriang, Batu Menangis, dan Mekongga dapat dilihat dilampiran. Media sebelum direvisi dapat dilihat pada gambar 4.3 dan media sesudah revisi dapat dilihat pada gambar 4.7.



**Gambar 4.7**  
**Media Sebelum Revisi**



**Gambar 4.8**  
**Media Sesudah Revisi**

3) Penilaian Produk dan Revisi Produk dari Guru

a) Penilaian Guru

Penilaian media pembelajaran ini dilakukan oleh Ibu Anita, S.Pd selaku guru kelas III SDN 4 Dawungsari. Penilaian yang dilakukan ditinjau dari aspek materi dan media. Pedoman penilaian dan konversi nilai disajikan lengkap pada lampiran. Hasil penilaian media pembelajaran konsep dasar membaca dapat dilihat pada tabel 4.4

Berdasarkan tabel di atas, dapat disimpulkan media dan materi dalam penelitian ini masuk dalam kategori “Sangat Baik”. Hal ini menunjukkan bahwa media komik ini sangat baik dan layak untuk di uji coba di lapangan dalam rangka meningkatkan kemampuan membaca cerita.

b) Revisi Produk Evaluasi dari Guru

Hasil penilaian produk media pembelajaran komik dari guru dalam lembar angket, disampaikan bahwa media pembelajaran komik ini secara keseluruhan sudah sangat baik, bagus dan sangat kreatif serta sudah tidak ada masukan lagi dari guru karena materi dan media sudah lengkap sehingga dapat menjadi contoh untuk guru-guru dalam pembuatan media pembelajaran.

4) Penilaian Produk dari Siswa dalam Uji Coba Terbatas. Berdasarkan tabel penilaian dari uji coba terbatas oleh 3 orang siswa diperoleh nilai rata-rata keseluruhan sebesar 5 yang masuk kedalam kategori “Sangat Baik” yang menunjukkan bahwa media komik layak untuk diuji coba lapangan.

**Hasil Penilaian oleh 3 Siswa dalam Uji Coba Terbatas**

No	Nama	Butir	Skor Perolehan	Rata-rata Skor	Kategori
1	Niken Mubarak	8	42	5	Sangat baik
2	Reza Muhammad	8	42	5	Sangat baik
3	Rahardianti	8	42	5	Sangat baik

**PEMBAHASAN**

1. Interpretasi Dan Diskusi Hasil

Prosedur pengembangan media pembelajaran komik menggunakan materi KODA (Komik Legenda) dalam kemampuan membaca cerita

siswa kelas III SDN 4 Dawungsari Kabupaten Garut, menunjukkan hasil yang sangat baik. Media komik cerita anak merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bidang studi membaca.

Menurut Teori Budiarti dan Haryanto (2016), bacaan yang dapat digunakan dalam media pembelajaran adalah media komik). Komik merupakan cerita bergambar yang disusun secara sistematis dan mempunyai jalan cerita. Komik sangat digemari oleh anak-anak pada zaman sekarang. Tidak hanya anak-anak, tetapi juga orang dewasa pun sekarang banyak yang menggemari komik. Salah satu sebab mengapa komik digemari oleh khalayak adalah karena komik mudah dipahami. Untuk membaca komik, dapat dilakukan dengan santai, sesuka hati dan tidak terpaksa. Untuk memahami komik pembaca dapat terbantu dengan gambar yang ada di dalam komik itu sendiri. Keunggulan-keunggulan di atas dapat dimanfaatkan untuk pendidikan di sekolah dasar. Siswa yang kurang berminat dalam kegiatan membaca dapat lebih bersemangat untuk membaca ketika melihat bentuk fisik dari komik, dan siswa yang kesulitan dalam memahami sebuah isi bacaan dan terbantu dengan adanya gambar yang ada dalam komik.

Pengembangan media pembelajaran ini memerlukan beberapa tahap dalam produksinya. Tahapan dalam pengembangan media pembelajaran komik ini antara lain: (1) tahap *define* yang meliputi analisis awal, analisis peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan perumusan tujuan; (2) tahap *design* meliputi pemilihan

media, pemilihan format, penyusunan instrument, dan rancangan awal; (3) tahap *develop* mencakup produksi media penilaian ahli, revisi produk, dan uji coba lapangan.

Media pembelajaran belum bisa disebut baik untuk digunakan bila belum dilakukan penilaian oleh ahli materi, ahli media, guru dan siswa. Ahli materi menilai isi media yang berkaitan dengan materi yang diangkat dalam media tersebut, ahli media menilai dari sisi tampilan media nya. Sementara guru menilai dari aspek materi dan media.

Dengan adanya media komik, siswa menjadi lebih antusias dalam kegiatan membaca. Siswa juga lebih bersemangat ketika membaca komik tersebut. Dengan media komik, siswa yang belum terlalu lancar ketika membaca dapat terbantu dengan adanya gambar berseri di dalam komik tersebut, sehingga dapat terbantu dalam hal memahami cerita. Hal ini jelas sejalan dengan pandangan Slameto (2010), bahwa perubahan kelancaran membaca tersebut menunjukkan adanya perubahan tingkah laku yang menuju pada arah positif, terlihat dari peningkatan nilai dari sebelum dikenai perlakuan dan nilai setelah diberi perlakuan berupa pemberian komik.

## 2. Keterbatasan

### Penelitian

Penelitian yang dilakukan saat ini masih memiliki keterbatasan, diantaranya sebagai berikut:

- a. Pertemuan hanya dilaksanakan dalam 1 kali pertemuan, hal ini dikarenakan keterbatasan waktu yang diberikan oleh pihak sekolah. Tetapi penerapan media pembelajaran komik berhasil dilaksanakan.

- b. Pada saat penelitian dilaksanakan, siswa ada yang tidak mengikuti pembelajaran dikarenakan tidak masuk sekolah sehingga materi tidak tersampaikan langsung kepada semua siswa dikelas tersebut

Penelitian yang dilaksanakan hanya sebatas menghasilkan produk layak dan hanya untuk mengetahui kemampuan siswa menggunakan media pembelajaran komik dalam kemampuan membaca cerita.

3. Implikasi Terhadap Pelayanan, Pendidikan, dan Penelitian

- a. Media komik dapat membantu guru dalam kemampuan membaca cerita siswa dengan memakai tanda baca pada konteks bahasa Indonesia. Media komik juga dapat membuat pembelajaran lebih efektif, menarik, dan menyenangkan. Hal tersebut berdasarkan hasil penelitian penggunaan media.

Media komik hasil pengembangan dapat digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas III karena memuat materi dalam kurikulum 2013 yaitu konsep dasar membaca.

## KESIMPULAN

Media pembelajaran komik yang dikembangkan terbukti efektif digunakan dalam pembelajaran. Hasil analisis angket dari ahli media sebelum revisi mendapatkan skor rata-rata 4,1 termasuk dalam kategori baik, lalu tahap validasi media sesudah revisi mendapatkan skor rata-rata 4,6 masuk kedalam kategori baik. Sedangkan dari ahli materi

mendapatkan skor rata-rata 3,9 sebelum revisi dalam kategori cukup baik, dan setelah direvisi menjadi 4,5 termasuk kategori baik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Akhadiah, Sabarti. 2012. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Budiarti, Haryanto. 2016. Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal*. Vol 4 – No 2 (233 - 242). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Daryanto. 2011. *Model Pembelajaran*. Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Haryono. 2013. *Pembelajaran IPA yang Menarik dan Menyenangkan*. Yogyakarta: Kepel Press.
- Hernowo. 2003. *Quantum Reading: Cara Cepat nan Bermanfaat untuk Merangsang Munculnya Potensi Membaca*. Bandung: Mizan Learning Center.
- Novitasari, Lela. D. 2016. Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi Siswa Kelas Iv Sdn 1 Ngawen Kabupaten Blora. *Skripsi*. Universitas Negeri Semarang.
- Rahim, F. 2008. *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Riduwan. 2012. *Metode & Teknik Menyusun Proposal Penelitian*. Bandung: Alfabeta.

- Sardiman. 2014. *Interaksi dan Motivasi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif dan R&D)*. Bandung: Alfabeta.
- Susilana, Riyana. 2008. *Media Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima.
- Sya'bani, Laila. 2017. Studi Eksplorasi Kemampuan Membaca Siswa Kelas III Sekolah Dasar Negeri 1 Granting. *Skripsi*. Universitas Negeri Yogyakarta.
- Tabroni, Ahmad, F. 2017. Pengembangan Media Komik Pada Pembelajaran Keterampilan Membaca Pemahaman untuk Siswa Kelas IV SD Negeri Grojogan Tamanan Bantul. *Jurnal*. Universitas PGRI Yogyakarta.
- Tampubolon. 2015. *Kemampuan Membaca, Teknik Membaca Efektif dan Efisien*. Bandung: Angkasa.
- Tarigan, Guntur. 2008. *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Trimo. 2012. *Media Pendidikan*. Jakarta: Depdikbud.
- Wahyuningsih, Ary Nur. 2012. Pengembangan Media Komik Bergambar Materi Saraf untuk Pembelajaran yang Menggunakan Strategi PQ4R. *Journal of Innovative Science Education*, 1(1), 19-27