



## PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK MATERI MEMBACA PEMAHAMAN UNTUK MENENTUKAN GAGASAN POKOK

Endah Titik Harjanti<sup>✉</sup>, Nugraheti Sismulyasih SB

Jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Semarang, Indonesia

### Info Artikel

*Sejarah Artikel:*

Diterima **April 2020**  
Disetujui **Mei 2020**  
Dipublikasikan **Juni 2020**

*Keywords:* media komik; membaca pemahaman; menentukan gagasan pokok

### Abstrak

Penelitian ini dilatar belakangi oleh rendahnya keterampilan membaca siswa yang disebabkan kurangnya media pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik serta mengetahui kelayakan dan keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* menurut Sugiyono. Penelitian ini melibatkan 36 siswa kelas IV sekolah dasar. Teknik analisis data menggunakan statistik deskriptif, uji *Paired Sample T-Test*, dan uji *N-Gain*. Pengembangan media komik memperoleh penilaian ahli media sebesar 98,52% dan oleh ahli materi sebesar 90%. Rata-rata nilai siswa di kelas sebelum (*pretest*) menggunakan media komik adalah 53,61 dan rata-rata nilai sesudah (*posttest*) menggunakan media komik adalah 77,78. Persentase rata-rata nilai hasil belajar siswa secara klasikal mengalami peningkatan sebesar 66,67%. Media komik efektif digunakan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok dilihat dari hasil uji *Paired Sample T-Test* dengan thitung 11,59 dan ttabel 1,69. Data penghitungan *N-Gain* sebesar 0,54 dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* dengan kriteria sedang. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media komik layak dan efektif digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok serta bermanfaat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

### Abstract

This research is motivated by the low reading skills of students due to the lack of Indonesian language learning media. This research development aims to produce comic media products and to determine the appropriateness and the effectiveness of these products. This research uses research development method according to the Sugiyono state. This research involved 36 grade IV elementary school students. This data analysis used descriptive statistics techniques, Paired Sample T-Test, and N-Gain test. The development of comic media obtained an assessment of media experts by 98.52% and by material experts by 90%. The average value of students in the class before (*pretest*) using comic media is 53.61 and the average value after (*posttest*) using comic media was 77.78. The average percentage of student's learning outcomes increased by 66.67%. Comic media is effectively used in Indonesian subject matter in reading comprehension to determine the main ideas as seen from the results of the Paired Sample T-Test 11.59 of tcount and 1.69 ttabel. The N-Gain calculation data was 0.54 seen from the difference between the pretest and posttest results with medium criteria. From the results of the study it can be concluded that the comic media is appropriate and effective to be used in Indonesian subjects reading comprehension material to determine the main ideas and useful for improved student's reading skills.

© 2020 Universitas Negeri Semarang

<sup>✉</sup>Alamat korespondensi:  
Desa Watupawon RT 04 RW 04, Penawangan, Grobogan  
58161  
E-mail: harjantiendahtitik@gmail.com

ISSN 2252-6366

## PENDAHULUAN

Berdasarkan Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan nomor 21 tahun 2016 tentang standar isi pendidikan dasar dan menengah pasal 1 ayat 3 menyatakan bahwa ruang lingkup materi yang spesifik pada setiap mata pelajaran dirumuskan atas dasar tingkat kompetensi dan kompetensi inti untuk mencapai kompetensi lulusan minimal pada jenjang dan jenis pendidikan tertentu. Tingkat kompetensi dan ruang lingkup materi pada pendidikan dasar terdiri atas muatan Pendidikan Agama, PPKn, Bahasa Indonesia, Matematika, IPA, IPS, SBdP, serta PJOK. Ruang lingkup materi Bahasa Indonesia mencakup empat keterampilan menurut Henry Guntur Tarigan (dalam Siti Anisatun Nafi'ah (2018:30)) keterampilan berbahasa di SD terdiri atas empat komponen, yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan berbicara, dan keterampilan menyimak. Setiap keterampilan memiliki hubungan yang erat dengan keterampilan lainnya. Dalman (2017:87) menyebutkan bahwa keterampilan yang harus dimiliki siswa adalah keterampilan membaca pemahaman. Membaca pemahaman merupakan membaca yang menitikberatkan memahami pokok pikiran dari bacaan yang dibaca. Jadi membaca tidak hanya memahami simbol-simbol bahasa melainkan mengetahui pesan yang dibaca.

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil wawancara dengan guru kelas IV SDN Wedoro peneliti menemukan beberapa masalah diantaranya kurangnya media yang menarik untuk membaca. Hal tersebut didukung dengan data hasil belajar siswa pada KD 3.1 mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual dari 36 jumlah siswa terdapat 24 siswa (66,7%) belum tuntas KKM dan 12 siswa (33,3%) sudah tuntas KKM. Dengan nilai KKM yang ditetapkan adalah 70. Selain itu, siswa cenderung pasif dalam mengikuti pembelajaran dan motivasi siswa yang kurang dalam membaca. Motivasi siswa yang rendah dalam membaca dikarenakan siswa kurang tertarik dengan bacaan yang hanya berupa teks saja. Dari segi membaca siswa masih kesukaran dalam menentukan gagasan pokok pada suatu bacaan. Kurangnya media yang menarik terutama media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk menentukan gagasan pokok yang digunakan guru berpengaruh pada siswa dalam memahami materi dan bacaan yang dibaca. Dari siswa yang kesulitan memahami bacaan menjadikan siswa kesulitan jika diberi tantangan untuk mencari gagasan pokok.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memecahkan permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran. Daryanto

(2016:335) menjelaskan media pembelajaran merupakan semua sarana, kegiatan, serta bahan yang dapat menciptakan kondisi belajar dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Anitah (2014:6.16) menyatakan media pembelajaran umumnya dikelompokkan dalam tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media visual yang tidak diproyeksikan mencakup gambar fotografik, media tiga dimensi, dan media grafis. Media grafis terdiri atas grafik, bagan, diagram, poster, kartun/gambar, serta komik. McCloud (1994:9) menjelaskan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjuktaposisi/bersebelahan dalam urutan tertentu bertujuan memberikan informasi pada pembaca.

Hasil penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah Penelitian yang dilakukan Mei Fita Asri Untari dan Aprilianta Adi Saputra tahun 2016 berjudul "Keefektifan Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa kelas IV SD" menyebutkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Bergaskidul 02 Kabupaten Semarang. Penelitian dari Maja Kerneza dan Katja Kosir dkk tahun 2016 berjudul "*Comics as a Literary-Didactic Method and Their Use for Reducing Gender Differences in Reading Literacy at the Primary Level of Educatio*". Hasil penelitian menyatakan bahwa komik memiliki efek positif pada kegiatan literasi siswa dan motivasi siswa, selain itu dapat juga mengurangi perbedaan gender. Penelitian oleh Ozdemir dan Eryilmaz dalam *Journal of Inquiry Based Activities* volume 9 nomor 1 tahun 2019 yang berjudul "*Comics In Science Teaching: A Case Of Speech Balloon Completing Activity For Heat Related Concepts*". Penelitian ini menyatakan komik membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan siswa lebih tertarik belajar menggunakan komik sains dari pada buku teks biasa. Penelitian dari Suen dkk tahun 2017 berjudul "*A Review of the Cognitive and Emotive Mechanism Underpinning the Facilitatory Effects of Comic Features on Reading Comprehension*". Hasil penelitian ini berbentuk deskriptif yang menjelaskan bahwa gambar dan teks yang terdapat dalam komik meningkatkan efisiensi dan pemahaman pembaca. Jadi penggunaan komik memiliki manfaat alternatif dalam lingkup pendidikan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti ingin memecahkan permasalahan dengan mengembangkan media pembelajaran. Daryanto (2016:335) menjelaskan media pembelajaran merupakan semua sarana, kegiatan, serta bahan

yang dapat menciptakan kondisi belajar dan digunakan untuk mencapai tujuan pembelajaran. Anita (2014:6.16) menyatakan media pembelajaran umumnya dikelompokkan dalam tiga jenis yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Media visual terdiri atas media yang dapat diproyeksikan dan media yang tidak dapat diproyeksikan. Media visual yang tidak diproyeksikan mencakup gambar fotografik, media tiga dimensi, dan media grafis. Media grafis terdiri atas grafik, bagan, diagram, poster, kartun/gambar, serta komik. McCloud (1994:9) menjelaskan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjuktaposisi/bersebelahan dalam urutan tertentu bertujuan memberikan informasi pada pembaca.

Hasil penelitian yang mendukung dalam pemecahan masalah ini adalah Penelitian yang dilakukan Mei Fita Asri Untari dan Aprilianta Adi Saputra tahun 2016 berjudul "Keefektifan Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa kelas IV SD" menyebutkan bahwa terdapat keefektifan penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Bergaskidul 02 Kabupaten Semarang. Penelitian dari Maja Kerneza dan Katja Kosir dkk tahun 2016 dengan judul "*Comics as a Literary-Didactic Method and Their Use for Reducing Gender Differences in Reading Literacy at the Primary Level of Education*". Hasil penelitian menyatakan bahwa komik memiliki efek positif pada kegiatan literasi siswa dan motivasi siswa, selain itu dapat juga mengurangi perbedaan gender. Penelitian oleh Ozdemir dan Eryilmaz dalam *Journal of Inquiry Based Activities* volume 9 nomor 1 tahun 2019 yang berjudul "*Comics In Science Teaching: A Case Of Speech Balloon Completing Activity For Heat Related Concepts*". Penelitian ini menyatakan komik membuat kegiatan belajar menjadi menyenangkan dan siswa lebih tertarik belajar menggunakan komik sains dari pada buku teks biasa. Penelitian dari Suen dkk tahun 2017 berjudul "*A Review of the Cognitive and Emotive Mechanism Underpinning the Facilitatory Effects of Comic Features on Reading Comprehension*". Hasil penelitian ini berbentuk deskriptif yang menjelaskan bahwa gambar dan teks yang terdapat dalam komik meningkatkan efisiensi dan pemahaman pembaca. Jadi penggunaan komik memiliki manfaat alternatif dalam lingkup pendidikan.

Penelitian dari Devy Indah Lestari dan Projosantoso pada *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA* volume 2 nomor 2 tahun 2016 yang berjudul "Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis dan Sikap Ilmiah". Hasil penelitian

menunjukkan komik dengan model PBL efektif dalam meningkatkan kemampuan berpikir analitis dan sikap ilmiah siswa. Penelitian yang dilakukan Hidayati dkk tahun 2014 dalam *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar* volume 1 nomor 1 yang berjudul "Penerapan Strategi *Cooperative Script* dengan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri II Gedong Tahun Ajaran 2013/ 2014". Hasil penelitian menyatakan penerapan strategi *cooperative script* dengan media komik dapat meningkatkan motivasi belajar Bahasa Indonesia. Penelitian yang dilakukan Ni Nyoman Wetty dan Hilal pada *Jurnal Bahasa dan Sastra* tahun 2015 yang berjudul "Pemanfaatan Media Komik Dan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Narasi pada Siswa Kelas X SMA YP Universitas Lampung". Hasil penelitian menyatakan bahwa pemanfaatan media komik lebih efektif dibandingkan dengan media gambar dalam mengajarkan siswa menulis narasi pada siswa kelas X SMA YP.

Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dapat dipecahkan dengan penggunaan media komik. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana kelayakan dan keefektifan media komik materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok siswa kelas IV SDN Wedoro. Sedangkan tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan media komik materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok siswa kelas IV SDN Wedoro.

## METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian pengembangan dengan model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono. Model ini dipilih karena dalam penelitian pengembangan bersifat menganalisis kebutuhan dan menguji keefektifan produk. Sugiyono (2016:407) menjelaskan penelitian pengembangan adalah penelitian yang dipakai untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut. Penelitian ini menggunakan model pengembangan yang mengacu pada pendapat Sugiyono yang memiliki sepuluh tahapan pelaksanaan. Namun, peneliti hanya menggunakan delapan tahapan karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SDN Wedoro yang berjumlah 36 siswa. Sumber data juga diperoleh dari guru dan siswa kelas IV SDN Wedoro serta dosen ahli materi dan ahli media. Penelitian ini dilaksanakan pada bulan Januari-Maret. Teknik pengumpulan data yang digunakan

peneliti yaitu menggunakan angket, wawancara, dokumentasi, dan tes. Data yang diambil dalam penelitian ini terdiri atas penilaian media oleh ahli media dan ahli materi, angket tanggapan guru dan siswa, serta hasil keterampilan siswa dalam menentukan gagasan pokok. Data penilaian oleh ahli media, ahli materi serta angket tanggapan guru dan siswa menggunakan penilaian statistik deskriptif dengan skala Likert. Hasil keterampilan siswa menentukan gagasan pokok diperoleh dari *pretest* dan *posttest* yang selanjutnya dihitung menggunakan rumus *t-test* dan *N-Gain*.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan media komik materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok siswa kelas IV SD. Produk yang dikembangkan didasarkan pada angket kebutuhan yang telah disebar pada guru dan siswa kelas IV. McCloud (1994:9) menjelaskan komik sebagai gambar-gambar dan lambang-lambang yang terjuktaposisi/bersebelahan dalam urutan tertentu bertujuan memberikan informasi pada pembaca. Sudjana dan Rivai (2017:64) komik merupakan bentuk kartun yang menyampaikan karakter dan peran dalam suatu cerita yang memiliki urutan-urutan erat jika dihubungkan dengan gambar. Komik yang berisi dengan gambar dan penuh warna dapat meningkatkan minat siswa untuk membaca dan siswa akan lebih memahami bacaan yang dibaca karena divisualisasikan dengan gambar. Hal ini akan berdampak pada kemampuan membaca dan hasil belajar siswa. Hal ini didukung dengan penelitian yang dilakukan oleh Fitri Dwi Arini dkk volume 2 nomor 1 tahun 2017 dengan judul “*The Use of Comic as A Learning Aid to Improve Learning Interest of Slow Learning Student*”. Hasil penelitian tersebut menyatakan bahwa penggunaan komik sebagai alat bantu belajar dapat meningkatkan minat belajar siswa kelas lambat. Selain itu, penelitian yang dilakukan oleh Damopolii dan Nunaki volume 5 nomor 3 tahun 2016 berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPA Terpadu Materi Sistem Pencernaan pada Manusia”. Hasil penelitian menyatakan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan hasil belajar dan respon siswa terhadap media komik sangat baik. Dua penelitian yang telah dilakukan tersebut menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan minat dan hasil belajar siswa.

Desain media komik dikembangkan sesuai dengan hasil angket kebutuhan siswa dan guru. Komik ini terdiri atas tiga bagian cerita. Isi dari komik berupa teks narasi yang diubah dalam bentuk dialog. Teks tersebut menceritakan

lingkungan yang tidak dijaga sejak dini dapat mengakibatkan bencana dimasa yang akan datang. Teks tersebut terdiri atas tiga paragraf. Dalam satu paragraf terdapat satu gagasan pokok sehingga dalam komik yang teridiri atas tiga bagian akan terdapat tiga gagasan pokok karena satu bagian komik mewakili satu paragraf pada teks narasi. Hal ini sesuai dengan KD 3.1 mencermati gagasan pokok dan gagasan pendukung yang diperoleh dari teks lisan, tulis, atau visual. Penyajian komik diawali dengan daftar isi kemudian halaman pengenalan tokoh yang memudahkan siswa untuk mengenali tokoh cerita dalam komik. Halaman selanjutnya adalah cerita yang dibagi menjadi tiga bagian yang saling berkaitan. Rancangan pengembangan media komik didesain dengan bentuk buku berukuran sedang/A5 dengan jumlah halaman kurang dari 50 halaman. Sampul komik menggunakan kertas *Ivory* 70 gr dan pada bagian isi menggunakan kertas *art paper*. Dalam mendesain komik baik bagian sampul ataupun isi dibuat sketsa gambar terlebih dahulu menggunakan tangan selanjutnya dari sketsa gambar yang dihasilkan komik disketsa menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS 5*. Dalam mewarnai komik juga menggunakan aplikasi *Adobe Photoshop CS 5*. Setelah sketsa gambar telah jadi kemudian diisi dengan balon dialog.



Gambar 1 Produk Sampul Komik

Gambar 1 menunjukkan sampul media komik. Media tersebut dapat membantu siswa memahami bacaan untuk menentukan gagasan pokok.

## Validasi Penilaian Kelayakan Media Komik

Media komik dinilai oleh ahli media dan ahli materi. Ahli media merupakan salah satu dosen pada jurusan Teknologi Pendidikan yaitu Sony Zulfikasari, M.Pd., sedangkan ahli materi merupakan salah satu dosen jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yaitu Qurrota Ayu Neina, M.Pd. Dosen ahli memberikan penilaian kelayakan terhadap media komik dengan kriteria skor 4 sangat baik, 3 baik, 2 cukup, atau 1 kurang baik. Persentase penilaian

kelayakan oleh dosen ahli dapat dilihat pada tabel berikut ini.

**Tabel 1** Penilaian Hasil Validasi Ahli Media dan Ahli Materi

No	Perangkat Validasi	Persentase	Kriteria
1	Validasi Media	98,52%	Sangat Baik
2	Validasi Materi	90%	Sangat Baik

Berdasarkan tabel 1, hasil validasi penilaian oleh pakar media persentasenya adalah 98,52% yang memiliki kriteria sangat baik, tidak jauh berbeda dengan hasil penilaian oleh dosen ahli materi dengan persentase yang diperoleh adalah 90% dan masuk dalam kriteria sangat baik. Terdapat beberapa saran dan masukan dari dosen ahli media dan materi untuk media komik. Peneliti telah melakukan perbaikan sesuai dengan saran dan masukan, namun tetap memperhatikan desain awal media komik yang telah dirancang.

#### Tanggapan Siswa dan Guru

Siswa dan guru memberikan penilaian kelayakan media komik melalui angket tanggapan yang dibagikan setelah pembelajaran menggunakan media tersebut. Adapun hasil yang diperoleh sebagai berikut.

**Tabel 2** Rekapitulasi Angket Tanggapan Siswa dan Guru

No	Validator	Persentase	Kriteria
1	Siswa Kelas IV SDN Watupawon	95%	Sangat Baik
2	Guru Kelas IV SDN Watupawon	92,5%	Sangat Baik

Berdasarkan data tersebut diperoleh tanggapan siswa sebesar 95% dan tanggapan guru sebesar 92,5%. Hasil persentase termasuk dalam rentang 81%-100%, sehingga termasuk dalam kriteria dengan tanggapan sangat baik.

#### Uji Keefektifan (t-test)

Uji perbedaan rata-rata *pretest* dan *posttest* dilakukan untuk mengetahui keefektifan penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok siswa kelas IV SDN Wedoro. Keefektifan penggunaan media komik dapat diketahui dari perbedaan rata-rata yang signifikan antara skor kemampuan membaca pemahaman untuk

menentukan gagasan pokok sebelum penggunaan media komik (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) penggunaan media komik. Penghitungan rata-rata menggunakan rumus *paired sample t-test* disajikan dalam tabel berikut.

**Tabel 3** Hasil Uji Perbedaan Rata-rata Kelas

Kelas	$t_{hitung}$	$t_{tabel}$	kriteria
<i>Pretest-Posttest</i>	11,59	1,69	Ho ditolak

Berdasarkan tabel diatas, dapat diketahui bahwa  $t_{hitung} = 11,59$ . Nilai  $t_{tabel}$  dengan  $\alpha = 5\%$  adalah 1,69. Karena nilai  $t_{hitung} > t_{tabel}$  maka hipotesis  $H_0$  ditolak. Dari penghitungan tersebut dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan hasil belajar membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok dengan menggunakan media komik, sehingga media komik efektif digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok.

Penelitian lain juga membuktikan kelayakan media komik yang ditulis oleh Puspitorini dkk (2014:417) menyatakan bahwa peserta didik mengalami peningkatan hasil belajar kognitif menggunakan media komik. Ada tidaknya perbedaan hasil belajar kognitif antara sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menggunakan komik dilakukan dengan t-test untuk sampel dependen. Hasil pengujian menunjukkan bahwa nilai sig 0,000 yang berarti bahwa sig < 0,05 maka  $H_0$  ditolak, yang berarti bahwa terdapat perbedaan hasil belajar kognitif yang signifikan antara sebelum (*pretest*) dan setelah (*posttest*) menggunakan komik.

#### Uji N-Gain

Nilai yang diperoleh dari hasil *pretest* dan *posttest* merupakan data yang akan diuji dengan rumus N-gain, untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar siswa. Uji N-Gain diperoleh dengan membandingkan selisih nilai *pretest* dan *posttest* dengan selisih skor maksimal dan *pretest*.

Berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan uji N-gain diperoleh hasil bahwa dengan menggunakan komik pada siswa kelas IV SDN Wedoro dengan jumlah 36 siswa mengalami peningkatan sebesar 0,54 dengan kriteria sedang. Selisih rata-rata *pretest* dan *posttest* adalah 24,17 sehingga media komik efektif digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

#### SIMPULAN

Simpulan hasil penelitian menggunakan

media komik materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok adalah desain media komik yang dikembangkan peneliti adalah model pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Sugiyono (2016:408) terdapat sepuluh langkah penelitian dan pengembangan, namun peneliti hanya menggunakan delapan tahapan karena disesuaikan dengan kebutuhan penelitian yaitu peneliti memproduksi media dengan jumlah menyesuaikan subjek penelitian tidak memproduksi secara massal. Delapan tahapan tersebut yaitu 1) potensi dan masalah, 2) pengumpulan data, 3) desain produk, 4) validasi desain, 5) revisi desain, 6) uji coba produk, 7) revisi produk, dan 8) uji coba pemakaian. Desain media komik terdiri atas halaman sampul, halaman judul, daftar isi, halaman pengenalan tokoh, dan halaman cerita. Komik didesain dengan ukuran sedang/A5 dengan ketebalan kurang dari 50 halaman. Pengembangan media komik memperoleh penilaian ahli media sebesar 98,52% dan ahli materi sebesar 90%. Rata-rata nilai siswa sebelum (*pretest*) menggunakan media komik adalah 53,61 dan rata-rata nilai sesudah (*posttest*) menggunakan media komik adalah 77,78. Persentase rata-rata nilai hasil belajar siswa secara klasikal juga mengalami peningkatan sebesar 66,67%.

Media komik efektif digunakan pada mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok dilihat dari hasil uji perbedaan rata-rata belajar dengan  $t_{hitung}$  11,59 dan  $t_{tabel}$  1,69. Data penghitungan N-gain sebesar 0,54 dilihat dari selisih hasil *pretest* dan *posttest* dengan kriteria sedang. Dari hasil penelitian dapat disimpulkan bahwa media komik layak dan efektif digunakan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia materi membaca pemahaman untuk menentukan gagasan pokok.

## UCAPAN TERIMA KASIH

Ucapan terimakasih disampaikan kepada dosen pembimbing, Nugraheti Sismulyasih SB, S.Pd., M.Pd., mitra bestari I Elok Fariha Sari, S.Pd.Si., M.Pd., mitra bestari II Dra. Nuraeni Abbas, M.Pd., dan penyunting abstrak bahasa Inggris Farid Ahmadi S.Kom., M.kom., Ph.D., yang telah memberikan bimbingan, masukan, dan arahan.

## DAFTAR PUSTAKA

Anitah, dkk. 2014. *Strategi Pembelajaran di SD*. Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.

Arini, Fitri Dwi dkk. 2017. "The Use of Comic as A Learning Aid to Improve Learning Interest of Slow Learning Student". *European Journal of Special Education Research*. 2(1): 71-78.

Dalman. 2017. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.

Damopolii, Insar dan Nunaki. 2016. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik IPA Terpadu Materi Sistem Pencernaan pada Manusia". *Jurnal Pancaran*. 5(3): 61-70.

Daryanto. 2016. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Penerbit Gava Media.

Hidayati, dkk. 2014. "Penerapan Strategi *Cooperative Script* dengan Media Komik untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri II Gedong Tahun Ajaran 2013/ 2014". *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*. 1(1): 42-48.

Kemendikbud. (2016) *Permendikbud No. 21 tentang Standar Isi Pendidikan Dasar dan Menengah*. Jakarta: Kemendikbud.

Kerneza, Maja dan Katja Kosir. 2016. "Comics as a Literary-Didactic Method and Their Use for Reducing Gender Differences in Reading Literacy at the Primary Level of Education". *Ceps Journal*. 6(2) : 125-149.

Lestari, Devi Indah dan Prodjjosantoso. 2016. Pengembangan Media Komik IPA Model PBL untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Analitis dan Sikap Ilmiah. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA*. 2(2): 145-155.

Mccloud, Scott. 1994. *Understanding Comics*. New York: First harper perennial.

Nafi'ah, Siti Anisatun. 2018. *Model-Model Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD/MI*. Yogyakarta: Ar-Ruzz Media.

Ni Nyoman Wetty dan Hilal. 2015. Pemanfaatan Media Komik Dan Media Gambar dalam Pembelajaran Menulis Narasi pada Siswa Kelas X SMA YP Universitas Lampung. *Jurnal Bahasa dan Sastra*. 113-128.

Ozdemir dan Erylmaz. 2019. "Comics in Science Teaching: A Case of Speech Balloon

- Completing Activity for Heat Related Concepts". *Journal of Inquiry Based Activities*. 9(1): 37-51.
- Puspitorini dkk. 2014. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran Ipa untuk Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Kognitif dan Afektif. *Jurnal Cakrawala Pendidikan*. 1(3): 413-420.
- Sudjana dan Rivai. 2017. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo.
- Suen, dkk. 2017. "A Review of the Cognitive and Emotive Mechanism Underpinning the Facilitatory Effects of Comic Features on Reading Comprehension". *EC Psychology and Psychiatry*. 7(3): 106-111.
- Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Untari dan Saputra. 2016. "Keefektivan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD". *Mimbar Sekolah Dasar*. 3(1): 29-39