



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK STRIP ELEKTRONIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN TEKS NARASI

Khansa Nur Ghazalah, Sri Sukasih, Sukardi, Aldina Eka Andriani.

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

Info Artikel

Sejarah Artikel:

Diterima **Januari 2023**

Disetujui **Februari 2023**

Dipublikasikan **Maret**

2023

Keywords:

Electronic Comic Strip Media; Reading Comprehension Skills; Narrative Text.

Abstrak

Media pembelajaran memiliki peran membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Kurangnya penggunaan media berbasis elektronik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi disebabkan guru hanya menggunakan teks bacaan yang terdapat pada buku guru sehingga mengakibatkan rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik strip elektronik, menguji kelayakan dan keefektifan media komik elektronik sebagai solusi untuk mengatasi permasalahan. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Subjek penelitian ini yaitu siswa kelas V SDN Cipinang 05 Pagi berjumlah 32 siswa. Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data akhir menggunakan uji *t-test*, dan uji *N-gain*. Hasil penelitian menunjukkan, 1) desain media komik strip elektronik menggunakan aplikasi Clip Studio Paint dan Adobe Photoshop C6 materi teks narasi, 2) kelayakan media komik strip elektronik dapat dibuktikan dari presentase penilaian ahli materi sebesar 92% kategori sangat layak, ahli media sebesar 91% kategori sangat layak, dan ahli bahasa sebesar 75% kategori layak, 3) keefektifan media komik strip elektronik dapat dibuktikan pada uji *N-gain* pada uji kelompok kecil sebesar 0,39 kategori sedang dan pada kelompok besar sebesar 0,39 dan 0,46 dengan kategori sedang. Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik strip elektronik desainnya layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V.

Abstract

Learning media has a role in assisting teachers in delivering learning material. The lack of use of electronic-based media in learning Indonesian narrative text material is caused by the teacher only using the reading text in the teacher's book resulting in low students' reading comprehension skills. This study aims to develop electronic comic strip media and test the feasibility and effectiveness of electronic comic media as a solution to overcome problems. This type of research is Research and Development using the ADDIE development model. The subjects of this study were 32 students in class V at SDN Cipinang 05 Pagi. Data collection techniques using observation instruments, interviews, questionnaires, and documentation. The final data analysis technique uses the t-test and N-gain test. The results showed electronic comic strip media designing the Clip Studio Paint application and Adobe Photoshop C6 narrative text material. The feasibility of electronic comic strip media can be proven from the percentage of material experts' assessments is 92% in the very feasible category, media experts are 91% in the very feasible category, and linguists are 75% in the feasible category. The effectiveness of electronic comic strip media can be proven in the test N-gain in the small group test of 0.39 in the medium category and the large group of 0.39 and 0.46 in the medium category. Based on the study results, the development of electronic comic strip media designs is feasible and effective in improving the reading comprehension skills of fifth-grade students.

✉ Alamat korespondensi:
Asrama Polri Cipinang Bawah, Jakarta
E-mail: khansanur2918@students.unnes.ac.id

© 2023 Universitas Negeri Semarang
P-ISSN 2252-6366 | E-ISSN 2775-295X

PENDAHULUAN

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam memotivasi siswa untuk belajar dan mendorong guru dan siswa untuk lebih kreatif sehingga tercipta pembelajaran yang aktif dan efektif. Musfiqon (2012:28), media adalah alat yang digunakan oleh guru dan dirancang untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Berdasarkan pengertian tersebut dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas pembelajaran.

Komik merupakan salah satu media pembelajaran yang menyampaikan informasi pengajaran, karena komik merupakan bahan bacaan yang digemari siswa. Komik berfungsi dengan baik sebagai media pembelajaran komunikasi visual, dimana lingkungan belajar ini mengacu pada proses komunikasi antara siswa dengan sumber belajar. Menurut Gumelar (2012:2), komik adalah ilustrasi yang disusun secara berurutan sehingga mudah dibaca dan pesan cerita dapat tersampaikan kepada pembaca. Komik pendidikan berfungsi sebagai sumber belajar, sehingga harus memiliki unsur-unsur pendukung agar layak menjadi sumber belajar.

Menurut Sudjana dan Rivai (2002:69), kartun pendidikan harus memuat materi pengetahuan sehingga dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Kartun pendidikan sebagai sumber belajar harus memuat alur cerita yang ringkas dan karakter yang realistis dengan ilustrasi yang berwarna-warni. Dirancang untuk menumbuhkan minat baca, menambah kosa kata, dan meningkatkan kemampuan membaca siswa, menjadikan komik ini sebagai sumber belajar yang efektif.

Membaca pemahaman merupakan salah satu keterampilan yang harus dimiliki siswa. Menurut Rubin (dalam Somadoyo, 2011:7-8) menjelaskan bahwa membaca pemahaman adalah suatu proses yang terdiri dari dua kemampuan utama, yaitu kemampuan menangkap makna kata dan kemampuan berpikir tentang persepsi bahasa. Artinya pembaca perlu menyampaikan informasi yang ingin penulis jelaskan, dan informasi itu termasuk dalam bacaan. Greane dan Patty (dalam Tarigan 1985:37) mengemukakan bahwa tujuan membaca pemahaman meliputi: (a) menemukan ide pokok suatu kalimat, paragraf, wacana, (b) memilih fokus, (c) menentukan organisasi membaca, (d) memperoleh menarik kesimpulan, (e) memprediksi makna dan memprediksi dampak, (f) merangkum apa yang terjadi, (g) membedakan fakta dari opini, dan (h) memperoleh informasi dari berbagai sarana khusus seperti ensiklopedia, atlas, peta, dll.

Berdasarkan kegiatan pra penelitian melalui wawancara dan observasi mengenai penggunaan media pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas V SDN Cipinang 05 Pagi Jakarta data yang

diperoleh ialah guru jarang menggunakan media pembelajaran yang menunjang, guru hanya menggunakan teks bacaan yang terdapat pada buku guru saja saat menyampaikan materi teks narasi sehingga mengakibatkan rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan dari perolehan asesmen awal siswa kelas V SDN Cipinang 05 Pagi Gugus Imam Bonjol Jakarta mengenai keterampilan membaca siswa diperoleh banyak siswa yang masih belum memahami suatu bacaan, terdapat 21 siswa (66%) dari jumlah siswa yang memperoleh nilai di bawah KKM kelas. Hasil asesmen awal siswa kelas V SDN Cipinang 05 Pagi Jakarta disajikan pada gambar 1 berikut ini.



Gambar 1. Diagram Hasil Asesmen Awal Siswa

Berdasarkan gambar 1 menunjukkan bahwa rendahnya keterampilan membaca pemahaman siswa dikarenakan siswa kurang memahami makna atau informasi tersirat yang disampaikan pada suatu cerita. Dari seluruh permasalahan yang dihadapi guru pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menunjukkan masih rendahnya pemahaman berbahasa siswa salah satunya dalam keterampilan membaca pemahaman.

Penelitian ini tidak terlepas dari penelitian-penelitian terdahulu. Beberapa penelitian terdahulu yang mendukung penelitian ini diantaranya, Meidyawati *et al* (2018:11-12) dengan judul "Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman di kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya" dalam Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 5 Nomor 2. Berdasarkan hasil penelitian ini penggunaan media manga berpengaruh terhadap prestasi membaca pemahaman siswa.

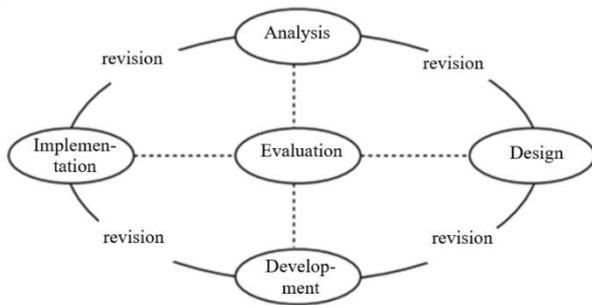
Penelitian terdahulu oleh Daulay & Nurmalina (2021) yang berjudul "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru" dalam Jurnal Onoma Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol 7 nomor 1. Berdasarkan hasil penelitian ini media komik dapat meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Tujuan penelitian ini yaitu: 1) mengembangkan media komik strip elektronik materi teks narasi untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Cipinang 05 Pagi Jakarta, 2) menguji kelayakan media komik strip elektronik materi teks narasi untuk meningkatkan

keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Cipinang 05 Pagi Jakarta, 3) menguji keefektifan media komik strip elektronik materi teks narasi untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Cipinang 05 Pagi Jakarta.

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini yaitu *Research and Development*. Menurut Sugiyono (2017) Penelitian dan *Research and Development* sebagai metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut. Model penelitian yang digunakan dalam penelitian ini mengadopsi model pengembangan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi (ADDIE). Model ini dapat digunakan dalam berbagai bentuk pengembangan produk, seperti model, strategi pembelajaran, metode pembelajaran, media dan bahan ajar (Mulyatiningsih,2014). Tahapan dalam model pengembangan ADDIE dapat ditunjukkan pada gambar 2 berikut ini.



Gambar 2. Model Pengembangan ADDIE (Sugiyono, 2016:39)

Subjek penelitian ini adalah siswa kelas V SDN Cipinang 05 Pagi Jakarta yang berjumlah 32 siswa. Sample yang digunakan pada uji coba skala kecil berjumlah 6 siswa dalam kelas yang heterogen. Keikutsertaan uji coba ini dilakukan berdasarkan peringkat kelas, dengan 2 siswa peringkat pertama, 2 siswa peringkat menengah, dan 2 siswa peringkat rendah. Metode yang digunakan adalah teknik purposive sampling, teknik pengambilan sampel berdasarkan pertimbangan (Sugiyono, 2016:124). Uji coba pada kelompok besar yaitu di Kelas V SDN Cipinang 05 Pagi Jakarta, dengan jumlah siswa 32 orang.

Teknik pengumpulan data menggunakan instrumen observasi, wawancara, angket dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan analisis data produk, analisis data awal dengan uji normalitas dan uji homogenitas untuk mengetahui data berdistribusi normal atau tidak dan data bersifat homogen atau tidak. Analisis data akhir dengan menggunakan *paired sample t-test* berdasarkan sifat sample yang digunakan. Uji-t sampel berpasangan (*paired sample t-test*) adalah teknik pengujian hipotesis yang membandingkan rata-rata dua kelompok

sampel berpasangan atau membandingkan rata-rata kelompok sampel yang diperiksa pada dua titik berbeda pada waktu yang sama. Uji *N-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan rata-rata hasil belajar antara nilai *pretes* dan *postest* pada keterampilan membaca pemahaman.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil penelitian pengembangan media komik strip elektronik materi teks narasi meliputi: 1) hasil pengembangan media komik strip elektronik materi teks narasi, 2) kelayakan media komik strip elektronik materi teks narasi, 3) keefektifan media komik strip elektronik materi teks narasi.

Pengembangan Media Komik Strip Elektronik Materi Teks Narasi

Peneliti merancang media komik strip elektronik dengan alur cerita seputar peristiwa perumusan proklamasi kemerdekaan Indonesia, dirancang untuk memudahkan proses pembelajaran materi pembelajaran Bahasa Indonesia tentang teks narasi. Saat mengembangkan media komik strip elektronik, peneliti terlebih dahulu merancang sketsa komik dengan mengadaptasi bukti sejarah Indonesia seputar peristiwa perumusan proklamasi kemerdekaan Indonesia.

Sketsa merupakan acuan keseluruhan bagi peneliti dalam proses pembuatan media komik, setelah itu peneliti membuat desain media komik strip elektronik dengan menggunakan aplikasi Adobe Photoshop versi CS6. Perancangan media komik karakter dapat dilihat dari gambar 3 di bawah ini:



Gambar 3. Prototype Komponen Media Komik Strip Elektronik

Kelayakan Media Komik Strip Elektronik Materi Teks Narasi

Kelayakan media komik strip elektronik materi teks narasi dapat dilihat dari penilaian oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa, tanggapan guru dan tanggapan siswa. Para ahli memberikan penilaian atau validasi kelayakan terhadap media komik strip elektronik dan memberikan komentar dan saran sebagai dasar untuk melakukan perbaikan.

Penilaian Ahli Materi

Validasi oleh ahli materi ditinjau dari aspek relevansi dengan kompetensi atau materi, keakuratan penyajian materi, kesesuaian materi dengan kompetensi, kelengkapan sajian materi, kesesuaian bahasa serta kejelasan informasi pada materi. Hasil penilaian ahli materi terhadap pengembangan media komik strip elektronik materi teks narasi dapat ditunjukkan pada tabel 1 dibawah ini.

Tabel 1. Rekapitulasi Angket Penilaian Ahli Materi

No	Aspek	Total Skor
1.	Relevansi	15
2.	Keakuratan	12
3.	Kelengkapan Sajian	10
4.	Kesesuaian Bahasa	7
Presentase Skor Total		92%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa penilaian kelayakan materi pada media komik strip elektronik oleh materi yang meliputi aspek penilaian relevansi kompetensi atau materi memperoleh skor sebesar 15, keakuratan penyajian materi memperoleh skor sebesar 12, kelengkapan sajian materi memperoleh skor sebesar 10, kesesuaian bahasa memperoleh skor 7 sehingga media komik strip elektronik memiliki nilai positif dengan skor 44 dengan persentase 92% termasuk kategori sangat layak.

Penilaian Ahli Media

Validasi oleh ahli media ditinjau dari aspek kualitas tampilan komik, kesesuaian ukuran komik, kesesuaian narasi atau isi dengan kompetensi, komposisi warna, teks, dan gambar, serta kebermanfaatan komik bagi siswa. Hasil penilaian ahli media terhadap pengembangan media pembelajaran komik strip elektronik dapat ditunjukkan pada tabel 2 berikut ini.

Tabel 2. Rekapitulasi Angket Penilaian Ahli Media

No	Aspek	Total Skor
1.	Mutu Teknis	23
2.	Kualitas Tampilan	22
3.	Kemudahan Penggunaan	17
Presentase Skor Total		91%
Kriteria		Sangat Layak

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa kelayakan media dari segi mutu tampilan memperoleh skor sebesar 23, segi kualitas tampilan komik memperoleh skor sebesar 22, segi kemudahan

penggunaan bagi siswa memperoleh skor sebesar 17 sehingga media komik strip elektronik memperoleh nilai positif dengan skor 62 dan persentase 91% termasuk kategori sangat layak.

Penilaian Ahli Bahasa

Validasi oleh ahli bahasa ditinjau dari aspek keefektifan kalimat, ketepatan struktur kalimat, ketepatan penggunaan ejaan, dan kesesuaian bahasa dengan tingkat perkembangan siswa. Hasil penilaian ahli bahasa terhadap pengembangan media komik strip elektronik dapat ditunjukkan pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Rekapitulasi Angket Penilaian Ahli Bahasa

No	Aspek	Total Skor
1.	Kesesuaian dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia	9
2.	Menggunakan kalimat efektif	9
3.	Bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa.	12
Presentase Skor Total		75%
Kriteria		Layak

Berdasarkan tabel 3 menunjukkan bahwa kelayakan media dari aspek kesesuaian dengan kaidah penulisan Bahasa Indonesia memperoleh skor sebesar 9, aspek penggunaan kalimat efektif memperoleh skor sebesar 9, aspek bahasa yang digunakan sesuai tingkat perkembangan berpikir dan sosial emosional siswa memperoleh skor sebesar 12 sehingga media komik strip elektronik memperoleh nilai positif dengan skor 33 dengan presentasi 75% termasuk kategori yaitu layak.

Angket Tanggapan Guru dan Siswa

Angket tanggapan diberikan kepada guru dan siswa untuk mengetahui tanggapan terhadap media komik strip elektronik pada materi teks narasi. Angket tanggapan siswa diberikan kepada 32 siswa kelas V SDN Cipinang 05 Pagi Jakarta pada uji skala besar. Hasil tanggapan guru dan siswa dapat ditunjukkan pada tabel 4. di bawah ini.

Tabel 4. Hasil Tanggapan Angket Guru dan Siswa

Angket Tanggapan	Skor Diperoleh	Presentase	Kategori
Guru	15	100%	Sangat Layak
Siswa	300	94%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 4 menunjukkan bahwa angket tanggapan terhadap media komik strip elektronik pada uji coba skala besar dilakukan di kelas V SDN Cipinang 05 Pagi diperoleh skor 300 dari 320 dengan

persentase 94% dan tanggapan dari guru mendapatkan skor 15 dari 15 dengan persentase 100%. Berdasarkan hasil angket tanggapan tersebut dapat disimpulkan bahwa media komik strip elektronik dapat digunakan.

Berdasarkan penilaian tersebut media komik strip elektronik materi teks narasi sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keefektifan Media Komik Strip Elektronik Materi Teks Narasi

Keefektifan media komik strip elektronik materi teks narasi dapat dilihat dari penilaian uji perbedaan dan peningkatan nilai pretest dan posttest.

Uji Perbedaan Rata-Rata (*t-test*)

Uji-*t* (*t-test*) adalah uji statistik yang digunakan untuk membandingkan dan mengkontraskan atau melihat rata-rata pertumbuhan antara dua kelompok sampel. Asumsi uji-*t* adalah data harus terdistribusi normal dan seragam. Penelitian ini menggunakan *paired sample t-test* berdasarkan sifat sample yang digunakan.

Uji-*t* sampel berpasangan (*paired sample t-test*) adalah teknik pengujian hipotesis yang membandingkan rata-rata dua kelompok sampel berpasangan atau membandingkan rata-rata kelompok sampel yang diperiksa pada dua titik berbeda pada waktu yang sama. Perolehan hasil uji *t* berpasangan pada kelompok besar ditunjukkan pada tabel 5 berikut ini.

Tabel 5. Hasil *Paired t-Test* Kelompok Besar

Paired Samples Test									
	Paired Differences			95% Confidence Interval of the Difference		T	Sig. (2-tailed)		
	Mean	Std. Deviation	Std. Error	Lower	Upper				
Pair 1	Pretes - Posttes	5,3567	,35897	,05983	0,33812	1,09521	7,022	30	,0024

Berdasarkan tabel 5 menunjukkan hasil uji *t* dua sampel dependen pada tes akhir kelompok besar diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,022$ dan $t_{tabel} = 2,001$. Dari hasil perhitungan diperoleh $t_{hitung} = 7,022 > t_{tabel} = 2,001$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima atau diartikan bahwa ada perbedaan keterampilan membaca pemahaman antara posttest dan pretest media komik strip elektronik efektif terhadap peningkatan keterampilan membaca pemahaman pada materi teks narasi.

Uji Peningkatan Rata-Rata (*N-Gain*)

Data *N-gain* digunakan untuk mengetahui peningkatan kemampuan siswa antara sebelum dan sesudah pemberian perlakuan. Penelitian ini

menggunakan *gain* ternormalisasi (*N-gain*). Selain digunakan untuk melihat peningkatan kemampuan siswa, data *N-Gain* juga memberikan informasi mengenai pencapaian kemampuan siswa (peringkat siswa di kelas). Hasil analisis uji *N-gain* dapat ditunjukkan pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Hasil analisis Uji *N-gain*

	Rata-rata		Gain	N-Gain	Kriteria
	Pretest	Posttest			
Kelompok Kecil	69,35	81,94	12,58	0,39	Sedang
Kelompok Besar	74,62	86,13	11,51	0,46	Sedang

Berdasarkan tabel 6 diketahui bahwa *N-gain* pada uji kelompok kecil dan besar sebesar 0,39 dan 0,46. Hasil tersebut mempunyai arti bahwa peningkatan hasil belajar siswa masuk dalam kategori sedang.

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti tentunya berpedoman dan menyempurnakan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Claudia J. McVicker pada tahun 2018 yang berjudul “*Visual Literacy And Learning To Read: Using Comic Strips for Reading Instruction*” dalam jurnal *journal of visual languages and computing*. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media pembelajaran komik dapat digunakan untuk meningkatkan motivasi siswa dalam belajar dikarenakan di dalam komik berisi kartun-kartun yang dapat menarik perhatian siswa. Komik juga dapat mengatasi permasalahan siswa yang kesulitan dan memahami isi bacaan.

Penelitian lain oleh Budiarti, Wahyu Nuning dan Haryanto tahun 2016 dengan judul “Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV” dalam Jurnal Prima Edukasia. Penelitian ini membuktikan pengaruh positif media komik pada kemampuan membaca pemahaman siswa. Berdasarkan penilaian tersebut media komik strip elektronik materi teks narasi desainnya layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan dan hasil pembahasan di atas dalam pengembangan media komik strip elektronik pada muatan pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V SDN Cipinang 05 Pagi dapat disimpulkan bahwa: 1) media komik strip elektronik dikembangkan dengan menggunakan prosedur penelitian R&D (*Research and Development*) menggunakan aplikasi Clip Studio Paint, Adobe Photoshop C6 dan *Anyflip*. Media komik strip elektronik terdiri dari halaman judul, halaman prakata, halaman daftar isi, halaman KD

dan indikator, halaman tujuan pembelajaran, halaman pengenalan tokoh, halaman petunjuk membaca komik, halaman ayo membaca dan isi komik, halaman ayo berlatih 1 dan 2, halaman daftar pustaka, halaman glosarium, halaman profil pengembang, dan halaman belakang, 2) media komik strip elektronik untuk siswa kelas V telah memenuhi kriteria sangat layak digunakan pada pembelajaran berdasarkan penilaian validasi ahli. Penilaian ahli materi sebesar 92% dengan kategori sangat layak, ahli media 91% kategori sangat layak, dan ahli bahasa 75% kategori layak, 3) Media komik strip elektronik untuk siswa kelas V telah memenuhi kriteria sangat efektif digunakan pada pembelajaran berdasarkan penilaian terhadap data pretest dan posttest. Hasil dari perhitungan dalam uji coba skala kecil diperoleh, diketahui bahwa nilai $t_{hitung} = 7,622 > t_{tabel} = 2,728$, artinya H_0 diterima dan H_a ditolak. Sedangkan pada kelompok besar diperoleh nilai $t_{hitung} = 7,022 > t_{tabel} = 2,001$ maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Pada uji *n-gain* pada uji kelompok kecil sebesar 0,39 dengan kategori sedang dan pada uji kelompok besar sebesar 0,46 dengan kategori sedang.

Berdasarkan hasil penelitian, dapat disimpulkan bahwa desain media komik strip elektronik layak dan efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

DAFTAR PUSTAKA

- al., P. e. (2022). Media Komik Proklamasi Untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD. *Jurnal PGSD Mimbar Volume 10 Nomor 1*, 6.
- Amalia, I. M. (2018). The Development of Science Comic Book to Improve Student's Understanding in Elementary School. *Jurnal Inovasi Pendidikan IPA Vol 4 Nomor 1*, 2.
- Armanu, S. d. (2018). *Metodologi Penelitian Kuantitatif Prespektif Sistem*. Malang: UB Press.
- Gunawan, C. (2018). *Mahir Menguasai SPSS (MUDAH MENGOLAH DATA DENGAN IBM SPSS STATISTIC 25)*. Yogyakarta: DEEPUBLISH.
- Haryanto, W. N. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia Volume 4 No 2*, 7-8.
- Herliyanto. (2015). *Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL Pemahaman dan Minat Baca*. Yogyakarta: Deepublish Publisher.
- Irwati, M. A. (2017). *Metodelogi Penelitian Kuantitatif*. Surabaya: Airlangga University Press.
- Maidiyah, S. d. (Buku Ajar Statistika Dasar). 2017. Aceh: Syiah Kuala University Press.
- Nurmalina, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma Pendidikan Bahasa dan Sastra Vol 7 nomor 1*, 10.
- Pratiwi, H. K. (2018). Media Komik Pada Materi Cerita Dongeng Untuk Keterampilan Membaca Siswa Kelas III. *Jurnal Dimensi Pendidikan dan Pembelajaran Vol 7 Nomor 1*, 8.
- Saputra, M. F. (2016). Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas IV SD". *Jurnal Mimbar Sekolah Dasar Volume 3 Nomor 1*, 8.
- Siyoto, S. d. (2015). *Dasar Metodologi Penelitian*. Yogyakarta: Literasi Media Publishing.
- Suci Meidyawati, R. W. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Hasil Membaca Pemahaman di kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar Vol 5 Nomor 2*, 11-12.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kualitatif, Kuantitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Syamsi, A. S. (2018). "Improving Reading Skills by Comics for 2nd Grade Students in an Elementary School. *Jurnal Advances In Social Science Education and Humanities Research Vol 326*, 7.
- Yaumi, M. (2018). *Media dan Teknologi Pembelajaran Edisi Pertama*. Jakarta: Kencana.