

## PENGEMBANGAN KOMIK UNTUK MEMBACA SISWA KELAS V DI SEKOLAH DASAR NEGERI 013 TARAKAN

Ratna Mila Sari<sup>1</sup>, Mety Toding Bua<sup>2</sup>, Nindya Adiasti<sup>3</sup>

---

### INFO ARTIKEL

#### *Riwayat Artikel:*

Diterima: 4-02-2025

Disetujui: 28-02-2025

---

#### *Kata kunci:*

Pengembangan;  
Komik;  
Membaca.

---

### ABSTRAK

**Abstrak:** Komik mempunyai peran yang positif untuk mengembangkan kebiasaan membaca siswa. Temuan di SDN 013 Tarakan mengungkapkan guru hanya menggunakan lembar kerja siswa (LKS) atau buku paket untuk membaca. Kurangnya media membaca di sekolah membuat siswa kurang tertarik dalam kegiatan membaca khususnya pada materi fotosintesis. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media komik yang layak untuk membaca dan melihat respon siswa terhadap komik yang dikembangkan. Adapun jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi) dan *Evaluation* (Evaluasi). Hasil validasi yang dilakukan kepada ahli desain dan ahli bahasa diperoleh nilai presentase sebesar 80% dengan kategori layak. Sedangkan hasil validasi ahli materi dan ahli praktisi diperoleh nilai presentase sebesar 91,4 %, 96 % dengan kategori sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut media komik yang dikembangkan layak digunakan untuk membaca siswa. Adapun hasil angket respon siswa terhadap media komik yang dikembangkan menunjukkan kategori menarik dengan nilai presentase pada uji coba terbatas sebesar 80,5 % sedangkan untuk uji coba penuh didapatkan nilai presentase sebesar 83,6 %. Berdasarkan hasil penelitian ini, media komik yang dikembangkan menarik dan membuat kegiatan membaca siswa menjadi seru dan menyenangkan.

**Abstract:** Comics have a positive role in developing students' reading habits. Based on the results of preliminary research found at SDN 013 Tarakan. It was revealed that teachers only use students' worksheets or package books for reading. The lack of reading media at school makes students less interested in reading activities, especially in photosynthesis material. The research aims to produce comic media products that are suitable for reading and see students' responses to the comics developed. The type of research was Research and Development (R&D), which consist of 5 stages: Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation. The validation results were conducted by design experts and linguists, who obtained a percentage value of 80% in a feasible category. At the same time, the results of the validation of material experts and practitioners obtained a percentage value of 91,4%, 96% with a very feasible category. Based on the validation results, the comic media developed is suitable for student reading. Students' response showed an interesting category with a percentage value in the limited trial of 80,5%, while a percentage value of 83,6% was obtained for the full trial. Based on the results of this study, the comic media developed is interesting and makes reading activities more fun.

---

*Alamat Korespondensi:*

Ratna Mila Sari,  
Universitas Borneo Tarakan  
Jl. Aki Laid RT. 13 Kel, Mamburungan, Kota Tarakan, Kalimantan Utara  
E-mail: ratnamilosari@gmail.com  
0852250206139

---

## PENDAHULUAN

Membaca adalah jendela dunia. Kalimat tersebut memberikan penggambaran secara jelas keunggulan dari membaca. Adapun manfaat dari membaca yaitu membuka dan memperluas pengetahuan individu. Membaca juga dapat menambah kecerdasan seseorang, mendapat informasi serta dapat memperdalam pengetahuan yang dimiliki seseorang. Sejalan dengan pendapat Nasution (dalam Handayani & Koeswanti, 2020) sering membaca buku akan menambah pengetahuan yang dimiliki dan jika jarang membaca maka pengetahuan yang dimiliki seseorang akan semakin terbatas.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), membaca merupakan kegiatan melihat dan memahami isi dari apa yang tertulis. Membaca adalah sebuah proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh pesan yang ingin disampaikan penulis melalui media berupa kata- kata/bahasa tulis. Membaca selalu terdapat dalam kegiatan pembelajaran. Karena dengan membaca siswa mendapatkan informasi dalam waktu yang singkat. Menurut Wassid, (2004) membaca adalah hal yang penting dalam mengembangkan pengetahuan, karena dengan membaca transfer ilmu pengetahuan banyak didapatkan . Berdasarkan hal tersebut membaca sangat penting dalam kegiatan pembelajaran. Dengan membaca akan membuat seseorang mendapatkan informasi dan pengetahuan yang baru, serta menjadikan seseorang yang tidak tahu menjadi tahu. Kegiatan membaca sudah seharusnya menjadi budaya terutama dalam memperoleh pengetahuan dan wawasan yang luas.

Berdasarkan hasil observasi awal dan wawancara dengan wali kelas V A SDN 013 Tarakan. Masalah yang ditemukan yaitu kurangnya ketertarikan siswa dalam membaca terutama pada materi fotosintesis. Hal tersebut dikarenakan pada proses pembelajaran guru hanya menggunakan Lembar Kerja Siswa (LKS) atau buku paket. akibatnya siswa menjadi tidak konsentrasi ketika kegiatan pembelajaran di kelas berlangsung. Maka dari itu diperlukan media yang menarik para siswa untuk membaca, yaitu melalui media komik, Komik mempunyai peran yang positif untuk mengembangkan kebiasaan membaca pada siswa, dunia anak – anak akan penuh imajinasi dan kreasi. Menurut (Daryanto, (2010) komik memiliki beberapa kelebihan yaitu komik dapat menambah kemampuan membaca siswa serta penguasaan kosakata yang jauh lebih banyak daripada siswa yang tidak menyukai komik, komik juga memiliki penyajian yang mengandung unsur visual dan cerita yang kuat sehingga pembaca dapat terlibat secara emosional ketika sedang membaca komik.

Menurut Tresnawati., dkk (2016) komik adalah salah satu bentuk media komunikasi visual yang berbentuk gambar disertai dengan tulisan yang dibuat dalam satu alur cerita gambar yang membuat informasi lebih mudah diterima, komik berbentuk panel – panel yang berisikan gambar yang tidak dapat bergerak di dalamnya terdapat dialog ataupun percakapan antara tokoh yang dituliskan pada balon-balon kata yang kemudian disusun dan menjadi sebuah alur cerita. Komik diartikan sebagai bentuk dari karakter yang menggunakan sebuah cerita yang berurutan dan memiliki hubungan

*Pengembangan Komik Untuk Membaca Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 013 Tarakan*

yang erat dengan gambar, dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembacanya (Daryanto, 2011). Komik merupakan media lama, tetapi sampai saat ini komik tetap digemari terutama pada kumpulan remaja. Oleh sebab itu komik dapat menjadi media untuk menarik perhatian para siswa dalam membaca.

Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Handayani dan Koeswati (2020) di mana hasil dari penelitian ini adalah media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Daulay dan Nurmmalina (2021) di mana hasil dari penelitian ini adalah media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa.

## METODE PENELITIAN

Model penelitian yang digunakan merupakan jenis penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Menurut Sukmadinata (Amanda, Replane, & Arisyanto, 2019) penelitian pengembangan merupakan penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan atau mengembangkan suatu produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada dan dapat dipertanggung jawabkan.

Penelitian ini berfokus pada pengembangan komik untuk membaca siswa. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan. Tahapan tersebut terdiri dari tahap *Analysis* (Analisis), *Design*(desain), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi), Brunch (2009).

Penelitian dilakukan di kelas V SDN 013 Tarakan. Produk yang dikembangkan berdasarkan prosedur ADDIE. Subjek uji coba peneliti merupakan siswa kelas V-A SDN 013 Tarakan dan siswa kelas V-B SDN 013 Tarakan. Pada uji coba terbatas akan dilakukan di kelas V-B yang berjumlah 10 orang siswa

dengan pemilihan subjek menggunakan teknik *random sampling*. Pada uji coba lapangan akan dilakukan pada kelas V-A yang berjumlah 25 orang siswa.

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari dua yaitu deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Pada data kualitatif berupa komentar serta saran perbaikan produk dari ahli desain, ahli bahasa, ahli materi dan ahli praktisi sebelum pelaksanaan uji coba. Sedangkan pada data kuantitatif yaitu berupa skor angket (angket validasi ahli desain, validasi ahli bahasa, dan angket validasi ahli materi) serta skor (hasil tes) isi angket berupa pertanyaan – pertanyaan yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden. Cara pengambilan data yang terdapat dalam angket adalah dengan menggunakan beberapa pertanyaan yang sudah dipersiapkan sehingga responden dapat dengan mudah untuk mengisi angket yang ada.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini berupa observasi, wawancara, validasi, dokumentasi dan angket. Data yang telah terkumpul melalui instrumen penelitian, kemudian akan dianalisis menggunakan jenis analisis deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif. Kemudian data-data yang telah diperoleh berkaitan dengan validasi desain, Bahasa dan materi akan dianalisis dengan menggunakan persamaan sebagai berikut:

$$V-ah = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan :

$V-ah$  = Validasi Ahli

$TSe$  = Total Skor yang diperoleh

$TSh$  = Total Skor maksimal

Hasil perhitungan di atas dicocokkan dengan kriteria yang sesuai dengan Tabel 1:

*Pengembangan Komik Untuk Membaca Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 013 Tarakan*

**Tabel 1. Kriteria Kelayakan Media Ahli Desain, Ahli Bahasa, Ahli Materi dan Praktisi**

Interval kriteria	Kriteria
81% - 100%	Sangat Menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
21% - 40%	Kurang Menarik
0% - 20%	Tidak Menarik

Sumber: Modifikasi dari Akbar (2013)

Analisis respon siswa dapat dilihat berdasarkan hasil dari angket respon siswa. Data yang telah diperoleh dari angket respon siswa akan dianalisis menggunakan rumus di bawah ini:

$$V-au = \frac{TSe}{TSh} \times 100\%$$

Keterangan:

V-au = Validasi Audence

TSe= Total Skor yang diperoleh

TSh= Total Skor maksimal

**Tabel 2. Kriteria Tingkat Respon Siswa pada Komik**

Interval kriteria	Kriteria
81% - 100%	Sangat Menarik
61% - 80%	Menarik
41% - 60%	Cukup Menarik
21% - 40%	Kurang Menarik
0% - 20%	Tidak Menarik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian dan pengembangan ini dilakukan untuk meliputi *Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*. tahapan ini memiliki kerangka kerja untuk mencapai tujuan pembelajaran yang menghasilkan sebuah produk berupa media Komik untuk membaca siswa kelas V. Hasil penelitian ini menggunakan lima tahapan ADDIE yang diinginkan serta dapat memberikan gambaran dari setiap tahapannya. Hasil dari setiap tahapan ini dipaparkan sebagai berikut:

### Tahap *Analysis*

Pada tahap pertama dalam model pengembangan ADDIE yaitu tahap analisis (*analysis*). Dalam tahap ini peneliti melakukan analisis kebutuhan, analisis kurikulum dan analisis materi.

### Tahap *Design*

Pada tahap ini, peneliti akan merancang terkait produk yang akan dikembangkan berupa komik. Adapun langkah – langkah yang akan dilakukan dalam perancangan komik:

1. Menentukan tema atau topik cerita di dalam komik.
2. Menentukan jumlah isi pada komik.
3. Merancang alur cerita komik yang akan dikembangkan.
4. Menentukan tokoh yang akan terlibat di dalam komik Tokoh di dalam komik.

Desain pada media komik untuk membaca ini terdiri dari beberapa bagian dapat dilihat pada Gambar 1 dan Gambar 2.



Gambar 1. Contoh Halaman Awal Komik



Gambar 2. Contoh Halaman Isi Komik

### Tahap *Development*

Pada tahap ini peneliti melakukan pengembangan produk melalui proses validasi terhadap produk. Selain itu, dalam tahap ini produk yang dikembangkan juga akan melalui tahap revisi yang diperoleh dari validasi produk dan juga saran yang didapatkan pada produk. Adapun validasi yang dilakukan oleh peneliti terhadap produk komik untuk membaca ini yaitu validasi desain, validasi bahasa, validasi materi, dan validasi praktisi. Para validator ini

diminta untuk memberikan penilaian serta saran dan komentar terhadap produk yang dikembangkan. Validasi ini dilakukan untuk melihat kelayakan dari produk komik membaca ini.

Adapun hasil dari validasi terhadap media komik untuk membaca siswa kelas V di sekolah dasar menunjukkan hasil bahwa media komik untuk membaca siswa ini layak oleh validator. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli desain yang memperoleh persentase

*Pengembangan Komik Untuk Membaca Siswa Kelas V Di Sekolah Dasar Negeri 013 Tarakan*

sebesar 80% di mana masuk pada kategori layak.

Hasil dari validasi ahli bahasa yang memperoleh persentase sebesar 80% di mana masuk pada kategori layak, menurut validator bahasa kalimat-kalimat yang terdapat di dalam komik harus tersusun dengan baik dan mudah untuk dimengerti serta pembaca dapat menarik kesimpulan berdasarkan isi dari dalam komik. Hasil analisis validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,4 % di mana masuk pada kategori sangat layak.

### **Tahap Implementation**

#### **a. Analisis Data Uji Coba Terbatas Produk**

Analisis data uji coba terbatas produk dalam pengembangan ini diperoleh dari angket respon siswa yang di mana angket respon siswa ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap ketertarikan media komik untuk membaca siswa kelas V Sekolah Dasar. Uji coba terbatas produk dilakukan pada 28 Mei 2024 yang dilakukan terhadap 10 orang siswa kelas VB SDN 013 Tarakan.

Pada saat uji coba produk secara terbatas pembelajaran dibuka dengan membahas materi yang akan dipelajari oleh siswa salah satunya yaitu materi fotosintesis. Setelah itu dilanjutkan dengan kegiatan membaca selama 15 menit di mana pada kegiatan membaca ini, buku yang digunakan adalah komik fotosintesis. Sebelum komik dibagikan siswa diberi penjelasan tentang komik fotosintesis di mana komik ini merupakan media yang dikembangkan oleh penulis yang memuat materi tentang fotosintesis. Komik dibagikan kepada 10 siswa yang ada di dalam kelas setiap siswa mendapatkan satu buku komik. Setelah semua siswa sudah mendapatkan bukunya siswa diberi waktu untuk membaca selama 15 menit, hal ini merupakan kegiatan literasi yang mewajibkan sebelum pembelajaran dimulai siswa membaca

buku selama 15 menit. Setelah proses membaca selesai dilakukan sesi tanya jawab seputar komik dan menanyakan pendapat siswa tentang komik yang telah dibaca dan respon siswa sangat baik terhadap buku komik ini. Dilanjutkan dengan sesi penyampaian materi, setelah penyampaian materi selesai siswa diminta menjelaskan kembali tahapan-tahapan dari fotosintesis. Setelah kegiatan pembelajaran berakhir peneliti membagikan lembar angket respon siswa kepada 10 orang siswa yang telah membaca komik fotosintesis.

Hasil yang diperoleh pada saat uji coba terbatas yaitu menunjukkan persentase sebesar 80,5% dengan kategori menarik dan 19,5% dengan kategori tidak menarik, Berdasarkan hasil dari angket respon siswa pada saat uji coba terbatas nilai terendah terdapat pada indikator di nomor 2 yaitu “apakah adik-adik bosan pada saat membaca dengan buku komik?” dengan nilai skor perolehan 29 dan skor maksimal berada di nilai 50.

#### **b. Analisis Data Uji Coba Penuh**

Analisis data uji coba penuh dalam pengembangan ini diperoleh dari hasil angket respon siswa, yang di mana angket respon siswa ini digunakan untuk mengetahui respon siswa terhadap ketertarikan media komik untuk membaca siswa kelas V Sekolah Dasar. Uji coba penuh produk dilakukan pada 29 Mei 2024 yang dilakukan terhadap 25 orang siswa kelas VA SDN 013 Tarakan.

Dari hasil uji coba tersebut diperoleh hasil persentase sebesar 83,6% dengan kategori sangat menarik dan 16,4% dengan kategori tidak menarik. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa pada saat uji coba penuh nilai terendah terdapat pada indikator di nomor 2 yaitu “apakah siswa bosan pada saat membaca dengan komik?” dengan jumlah skor perolehan 85 dan skor maksimal berada diangka 125.

mendapatkan respon yang sangat baik dari para siswa dan juga guru.

### **Tahap *Evaluation***

Pada tahapan terakhir yaitu melakukan evaluasi terkait dengan media komik untuk membaca siswa kelas V Sekolah Dasar baik sebelum implementasi maupun setelah implementasi media komik. Pada tahap analisis hal pertama yang peneliti lakukan adalah melakukan analisis kebutuhan melalui observasi pada saat proses pembelajaran berlangsung dan melakukan wawancara terhadap wali kelas V A di SDN 013 Tarakan. Selanjutnya yaitu melakukan analisis kurikulum yang bertujuan untuk mengetahui kurikulum dan bahan ajar yang digunakan di kelas V SDN 013 Tarakan, dan peneliti menemukan bahwa di kelas V SDN 013 Tarakan bahan ajar yang digunakan adalah buku paket atau buku LKS saja. Selanjutnya dilakukan analisis materi untuk menentukan materi yang akan dimasukkan pada komik yang akan dikembangkan, pada tahapan ini peneliti mengambil materi fotosintesis untuk dikembangkan menjadi sebuah komik.

Dari hasil analisis data yang telah didapatkan bahwa hasil dari validasi ahli desain memperoleh nilai persentase (NP) sebesar 80%, yang di mana masuk pada kategori layak, dan validasi ahli bahasa memperoleh nilai persentase (NP) 80% dengan kategori layak. Kemudian hasil validasi ahli materi dan ahli praktisi memperoleh nilai persentase (NP) masing-masing sebesar 91,4% dan 96% yang di mana masuk pada kategori sangat layak.

Berdasarkan hasil seluruh validasi ahli desain, ahli bahasa, ahli materi dan ahli praktisi diperoleh informasi bahwa rata – rata hasil dari validasi berada pada kategori layak dan sangat layak, di mana pada ahli desain dan ahli bahasa didapatkan nilai persentase (NP) 80% dengan kategori layak. Sedangkan pada ahli materi dan

ahli praktisi dengan nilai persentase (NP) 91,4% dan 96% dengan kategori sangat layak. Kemudian pada saat uji coba produk terbatas yang dilakukan peneliti di kelas VB memperoleh nilai persentase (NP) sebesar 80,5% dengan kategori siswa tertarik tanpa saran dan perbaikan pada media komik. Setelah melakukan validasi terhadap produk dan juga melakukan uji coba terbatas atau uji coba kelompok kecil, peneliti melakukan implementasi produk atau uji coba penuh terhadap siswa kelas VA, dengan hasil nilai persentase (NP) yang didapatkan sebesar 83,6% dengan kategori siswa sangat tertarik.

### **Pembahasan**

Penelitian dan pengembangan media komik untuk membaca siswa kelas V Sekolah Dasar menggunakan model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) oleh Branch (2009). Media pembelajaran ini dikembangkan dilihat berdasarkan dari segi kelayakan media oleh validator ahli dan respon siswa terhadap ketertarikan terhadap media membaca siswa kelas V Sekolah Dasar. Media pembelajaran dapat dikatakan layak apabila telah memenuhi kriteria penilaian oleh validator yang menyatakan bahwa media tersebut telah layak dengan revisi atau tanpa revisi Kintoko (2017).

Adapun hasil dari validasi terhadap media komik untuk membaca siswa kelas V di Sekolah Dasar menunjukkan hasil bahwa media komik untuk membaca siswa ini layak oleh validator. Hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli desain yang memperoleh persentase sebesar 80% di mana masuk pada kategori layak. Menurut validator media komik harus memiliki kesesuaian dialog dan gambar. Sejalan dengan Daryanto (2011) di mana komik diartikan sebagai bentuk dari karakter yang menggunakan sebuah cerita atau teks yang berurutan dan memiliki hubungan yang erat

dengan gambar.

Hasil dari validasi ahli bahasa yang memperoleh persentase sebesar 80% di mana masuk pada kategori layak, menurut validator bahasa kalimat – kalimat yang terdapat di dalam komik harus tersusun dengan baik dan mudah untuk dimengerti serta pembaca dapat menarik kesimpulan berdasarkan isi dari dalam komik. Hal ini didukung dengan pendapat Tresnawati., dkk (2016) komik merupakan media informasi visual yang berbentuk gambar disertai dengan tulisan yang dibuat dalam satu alur cerita bergambar yang membuat informasi lebih mudah untuk dipahami.

Hasil analisis validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,4 % di mana masuk pada kategori sangat layak, di mana ahli materi mengungkapkan bahwa materi yang ada di dalam komik harus sesuai dengan materi yang dipelajari oleh para siswa, dan penggunaan dalam bahasa ilmiah harus jelas dan sesuai. Sejalan dengan pendapat Ambaryani., dkk (2017) komik merupakan media komunikasi visual yang memiliki kekuatan untuk menyampaikan informasi yang mudah untuk dimengerti.

Hasil dari validasi ahli praktisi yang memperoleh persentase sebesar 96% di mana masuk pada kategori sangat layak. Menurut validator gambar pada komik jelas, komik dibuat dengan tulisan mudah dipahami, komik di desain dengan gambar yang menarik dan penggunaan komik membantu guru dalam meningkatkan keaktifan peserta didik dalam membaca. Di mana di dukung dengan penilaian skor maksimal pada saat validasi. Media komik dapat membuat siswa tertarik dalam membaca. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan Ramadan (2022) di mana dengan adanya media komik, siswa lebih tertarik membaca lebih seksama dari sebelumnya.

Adapun hasil dari uji coba terhadap

media komik untuk membaca siswa kelas V sekolah dasar dalam penelitian ini menunjukkan bahwa siswa tertarik pada media komik tersebut. Hal ini dapat dilihat dari hasil angket respon siswa yang dilakukan pada saat uji coba terbatas pada 10 siswa kelas VB yang menunjukkan persentase sebesar 80,5% dengan kategori menarik dan 19,5% dengan kategori tidak menarik. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa pada saat uji coba terbatas nilai terendah terdapat pada indikator di nomor 2 . Serta hasil dari angket respon siswa yang dilakukan oleh peneliti kepada 25 siswa kelas V dalam uji coba penuh, dengan persentase sebesar 83,6% dengan kategori sangat menarik dan 16,4% dengan kategori tidak menarik. Berdasarkan hasil dari angket respon siswa pada saat uji coba penuh nilai terendah terdapat pada indikator di nomor 2. Purwanto (dalam Amirullah & Hardinata (2017) menyatakan bahwa suatu produk dapat dikatakan menarik apabila persentase ketertarikan siswa mencapai angka  $\geq 76\%$ .

Berdasarkan permasalahan yang ada, hasil dari penelitian adalah komik dapat menjadi salah satu media membaca yang menarik untuk siswa selain buku LKS dan buku paket. Sejalan dengan Aswar dkk (2018) komik merupakan media bergambar yang digunakan di dalam dunia pendidikan serta bacaan yang mengandung berbagai muatan pesan yang memiliki daya tarik bagi kalangan anak-anak.

Media komik memiliki kelebihan dan kekurangan dalam produknya. Di mana kelebihan dari media komik yaitu memiliki tampilan yang menarik, dan dengan menggunakan komik kegiatan membaca siswa menjadi seru dan menyenangkan. Adapun kekurangan dari media komik yaitu media komik hanya dapat mencetak beberapa saja karena memang dibutuhkan biaya yang tidak sedikit, sehingga hanya dicetak sebanyak 10



buku saja. Hal tersebut berdampak pada saat uji coba lapangan hanya bisa dilakukan secara berkelompok kemudian komik ini hanya pada materi-materi tertentu saja.

## **PENUTUP**

### **Kesimpulan**

Berdasarkan dengan hasil penelitian dan pembahasan, peneliti dapat menyimpulkan beberapa poin yaitu sebagai berikut:

1. Media komik untuk membaca siswa kelas V di SDN 013 Tarakan dinyatakan layak berdasarkan hasil validasi ahli desain, ahli bahasa, ahli materi, dan ahli praktisi yaitu :
  - a. Validasi desain dengan tingkat persentase sebesar 80% dengan kategori layak.
  - b. Validasi bahasa dengan tingkat persentase sebesar 80% dengan kategori layak.
  - c. Validasi materi dengan tingkat persentase sebesar 91,4 % dengan kategori sangat layak.
  - d. Validasi praktisi dengan tingkat persentase 96% dengan kategori sangat layak,
2. Respon siswa terhadap media komik untuk membaca siswa kelas V di SDN 013 Tarakan ini menunjukkan hasil yang berbeda pada saat uji coba produk dilakukan. Pada uji coba terbatas produk mendapatkan hasil bahwa siswa tertarik dengan adanya media komik yang ditunjukkan dari hasil persentase angket respon siswa sebesar 80,5% dengan kategori tertarik. Sedangkan pada saat uji coba penuh produk didapatkan respon siswa sangat tertarik pada media komik ini dengan hasil yang menunjukkan persentase sebesar 83,6 dengan kategori sangat tertarik.

### **Saran**

Berdasarkan kesimpulan di atas yang diperoleh oleh peneliti terkait pengembangan komik untuk membaca siswa kelas V SDN 013 Tarakan, maka dapat diberikan beberapa saran sebagai berikut:

1. Media komik untuk membaca siswa kelas V di SDN 013 Tarakan ini memiliki beberapa keterbatasan dalam penggunaannya yaitu materi yang terdapat di dalam tersebut hanya memuat beberapa materi di sekolah dasar khususnya pada kelas V.
2. Peneliti selanjutnya diharapkan dapat mengembangkan media komik dengan materi yang berbeda selain dari fotosintesis di sekolah dasar saja, dan mengembangkan komik dengan karakter yang lebih ekspresif. Selain itu diharapkan pula dapat mengembangkan media pembelajaran ini tidak hanya dipergunakan untuk kelas V saja, namun dapat digunakan di kelas lainnya.
3. Media pembelajaran ini dapat dijadikan sarana dalam pembelajaran agar lebih mudah menyampaikan materi ke siswa pada saat proses pembelajaran di kelas. Dapat pula menjadi gambaran jika guru ingin mengembangkan media pembelajaran komik pada materi atau untuk kelas yang lainnya. Selain itu media komik ini belum diketahui keefektifan pada saat proses pembelajaran di kelas.

### **REFERENSI**

- Akbar, S. (2013). *Instrumen Perangkat Pembelajaran*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya.
- Amanda , N., Refflane , F., & Arisyanto, P. (2019). Pengembangan Media Budel (Buku Berjendela) pada Tema Keluargaku. *Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pendidikan*, 97-104.

- Ambarita, R. S. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336-2344. Bandung: Angkasa.
- Branch, R. M. (2009). *Intrucional Design : The ADDIE Approach*. New York: Spinger Science & Business Media, LLC.
- Daryanto. (2011). *Media Pembelajaran, Perannya sangat penting dalam mencapai tujuan bersama*. Yogyakarta: Gava Media.
- Daulay , M. I., & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma : Pendidikan, Bahasa dan Sastra*, 24-34.
- Handayani , P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 396-401. *Jurnal Basicedu*, 2440-2448.
- Lestari, N. D. (2021). Analisis Faktor - faktor yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar . *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2611-2616.
- Lubis, & Wisuda , S. S. (2020). Media Komik Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(5): 156-165.
- Lubis, & Wisuda , S. S. (2020). Media Komik Sebagai Sarana Meningkatkan Kemampuan Menulis. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 1(5): 156-165.
- Maharani, O. D. (2017). Minat Baca Anak-anak Di Kampong Jember. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 3(1).
- Purnama , S. J., & Puri, P. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Google Slide pada Materi Pecahan Sederhana di Sekolah Dasar.
- Siskawati, Y., & Ramadan , Z. H. (2022). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Islam dan Multikulturalisme*, 4, 507-519.
- Tarigan, H. G. (2008). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*.
- Tresnawati , D., Satria , E., & Adinugraha, Y. (2016). Pengembangan Aplikasi Komik Hadits Berbasis Multimedia. *Jurnal Algoritma*, 13(1), 99-105.
- Wassid,i. (2004). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosdi