

Jurnal Literasi Pendidikan Dasar

Volume 3 No. 2, 2022, pp. 1-11

P-ISSN 2746-1505, E-ISSN 2721-0294

Open Acces: <https://unikastpaulus.ac.id/jurnal/index.php/jlpd>

PENGEMBANGAN KOMIK LITERASI BERBASIS *EDUCATIVE* UNTUK KEMAMPUAN KONSENTRASI SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Melati Aulia Rahmah¹, Nanang Khoirul Umam², Arya Setya Nugroho³

^{1,2,3}Prodi PGSD FKIP Universitas Muhammadiyah Gresik

Jl. Sumatera 101 Gresik Kota Baru (GKB) Gresik, 61121

Article Info

Received September 1,
2022

Revised September 13,
2022

Accepted September 20,
2022

Available Online

Kata Kunci

Membaca
Pemahaman, Bahan
Ajar, Komik
Literasi

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan bahan ajar pada buku komik literasi berbasis *educative* terhadap kemampuan membaca pemahaman di kelas II SD Negeri 30 Gresik tahun ajaran 2021/2022. Metode penelitian berupa pengembangan dengan mengambil model ADDIE (*Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluation*). Bahan ajar berupa Buku Komik Literasi. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II UPT SD Negeri 30 Gresik sebanyak 38 siswa. Untuk mengetahui kelayakan bahan ajar, ada 2 validator ahli materi yakni guru kelas II dan 2 validator media dosen PGSD. Hasil validasi menggunakan aspek media pembelajaran yang memenuhi kriteria kevalidan, di mana hasil validasi dari validator ahli media diperoleh persentase sebesar 87,5%, kriteria sangat valid, sementara hasil validasi ahli materi diperoleh persentase sebesar 95,31%, kriteria sangat valid. Respon angket memperoleh skor nilai rata-rata sebesar 92,2%, termasuk dalam kriteria sangat baik, dan hasil belajar peserta didik mendapatkan nilai sebesar 91,6 termasuk dalam kriteria tuntas.

Key Words

Reading
Comprehension,
Teaching
Materials,
Literacy Comics

ABSTRACT

This study aims to develop teaching materials on educative-based literacy comic books on reading comprehension skills in grade 2 at SD Negeri 30 Gresik on the 2021/2022 academic year. The research method used in collecting research data is the ADDIE development model (Analysis, Design, Develop, Implement, and Evaluation). Teaching materials are Literacy Comic Books. The subjects were students in class II with 38 students. To determine the feasibility of teaching materials, it was used 2 material expert validators, namely class II teachers and 2 media validators from PGSD lecturers. In the results of this validation using aspects of learning media that meet the validity criteria, namely the validation results from the media expert validator obtaining a percentage score of 87.5% included in the very valid criteria, the results from the material expert validation with a percentage score of 95.31% included in the very criteria. valid. Questionnaire responses of students obtained an average score of 92.2% included in the very good criteria and student learning outcomes got a score of 91.6 including the complete criteria.

Corresponding author:

Email: melatiauliar123@gmail.com (Melati Aulia Rahmah)

PENDAHULUAN

Literasi merupakan kemampuan seseorang dalam kemampuan membaca dan menulis (Siagian, 2021). Dalam perkembangannya, kemampuan literasi merupakan kemampuan yang berkaitan dengan mengelola informasi melalui proses membaca dan menulis serta menggunakan bahasa lisan. Literasi adalah kemampuan berbahasa seseorang (menyimak, berbicara, membaca, dan menulis) untuk berkomunikasi dengan cara yang berbeda sesuai dengan tujuannya (Teale & Sulzby, 1986), tetapi juga kemampuan menyimak, berbicara serta menulis. Literasi berkembang menjadi suatu keterampilan dengan menggunakan beragam cara untuk memahami informasi dalam bentuk teks konvensional, teks inovatif, simbol dan multimedia. Oleh sebab itu, kemampuan literasi merupakan elemen terpenting dalam proyek pendidikan modern, khususnya dalam abad-21 (Abidin, 2012).

Pendidikan literasi sudah diterapkan pada sistem pendidikan di Indonesia, khususnya melalui pendidikan Bahasa Indonesia. Tujuan Bahasa Indonesia berdasarkan peraturan Mendiknas No. 22 Tahun 2006 adalah berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai etika yang berlaku, baik secara lisan ataupun tulisan. Pada mata pelajaran Bahasa Indonesia sangat mendukung dalam keberhasilan pembelajaran di semua mata pelajaran. Pembelajaran Bahasa Indonesia diharapkan bisa membantu peserta didik untuk belajar tentang diri mereka dan budaya mereka serta berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasanya. Keterampilan berbahasa sangatlah penting dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk mengembangkan bahasa dalam lisan ataupun tulisan yang membuat peserta didik memahami pengetahuan dalam cara berbahasa.

Membaca merupakan kegiatan yang penting dalam setiap proses pembelajaran. Keterampilan membaca berarti keterampilan membaca yang baik dan benar. Membaca merupakan dasar bagi pengembangan pengetahuan karena transfer ilmu pengetahuan terbanyak dilakukan melalui membaca. Kemampuan membaca adalah kemampuan dasar bagi peserta didik dalam memperoleh pengetahuan dengan cara mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Kemampuan berliterasi berkaitan erat dengan tuntutan keterampilan membaca yang berujung pada kemampuan memahami informasi secara analitis, kritis, dan reflektif (Anggara, 2020). Membaca adalah proses pengucapan tulisan untuk mendapatkan isinya. Tulisan menjadi aspek penting dalam membaca karena tanpa tulisan seseorang tidak dapat dikatakan sedang membaca.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara pada kelas II di UPT SD Negeri 30 Gresik, tim peneliti memperoleh informasi bahwa ketika proses pembelajaran peserta didik kesulitan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi membaca. Mereka kurang memahami isi bacaan dan kurang lancar dalam membaca. Sementara, pada proses pembelajaran untuk materi membaca, guru hanya menggunakan sumber belajar yang ada. Sumber belajar tersebut berupa buku gambar dengan tulisan, buku paket dan buku cerita. Dari hasil observasi, penggunaan metode ceramah dan sumber belajar sederhana membuat peserta didik kurang memperhatikan proses pembelajaran. Guru mempertegas bahwa peserta didik kelas II belum memahami materi membaca. Berdasarkan temuan hasil belajar peserta didik kelas II materi membaca, dari 36 peserta didik ada 1 peserta didik yang disabilitas dan 20 peserta didik yang mampu membaca dan memahami isi bacaan, sedangkan 15 peserta didik mengalami kesulitan dalam membaca. Permasalahan yang ditemukan adalah rendahnya pemahaman membaca dan kurangnya sumber pembelajaran yang konkret dalam belajar.

Tim peneliti juga menemukan beberapa masalah lain di kelas. Setelah melakukan observasi, tim peneliti dapat menyimpulkan bahwa ketika melihat proses pembelajaran Bahasa Indonesia kurang adanya minat dari peserta didik sehingga peserta didik tersebut cenderung untuk bermain sendiri, karena guru hanya menggunakan sumber belajar yang sederhana, misalnya papan tulis, buku paket, buku cerita dan buku gambar sehingga peserta didik banyak yang belum faham dengan yang diterapkan oleh guru. Sedangkan untuk pedoman pembelajaran guru menggunakan LKS untuk dijadikan sumber belajar. Peneliti juga menemukan anak kelas II yang disabilitas, dengan adanya anak tersebut guru juga memberikan sumber belajar khusus yaitu berupa tulisan (menebali huruf), angka dan sumber lainnya. Dilihat dari karakteristik peserta didik yang demikian, guru memerlukan sumber pembelajaran bersifat kongkrit yang dapat dikembangkan. Sehingga guru menyarankan peneliti untuk membuat sumber pembelajaran yang mudah difahami peserta didik supaya mampu memahami materi membaca dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia.

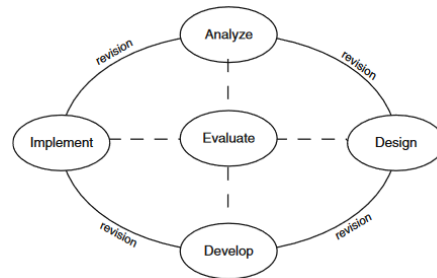
Hal tersebut akan memudahkan peserta didik dalam proses belajar dan pembelajaran lebih praktis. Namun terlepas dari permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan sumber pembelajaran yaitu buku komik literasi berbasis *educative* yang mampu mendukung guru untuk menerapkan pembelajaran dengan kongkrit dan jelas. Pada kegiatan pembelajaran diterapkan dalam KI 4 KD 4.2, dalam buku komik literasi siswa akan meningkatkan kemampuan memahami saat materi membaca.

Sumber pembelajaran buku komik adalah solusi untuk meningkatkan kualitas pembelajaran, karena pada sumber pembelajaran tersebut mampu melatih berfikir siswa dalam memperoleh informasi dengan cara yang baru.

Sumber belajar adalah sesuatu yang dapat mengandung pesan untuk disajikan melalui penggunaan alat ataupun oleh dirinya sendiri dapat pula merupakan sesuatu yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan di dalam bahan pembelajaran yang akan diberikan (Hafid, 2011). Hal ini dapat memudahkan pendidik dalam mengajar serta memudahkan siswa untuk menerima materi. Sumber pembelajaran memiliki peran yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran, dengan menggunakan sumber belajar yang tepat maka akan memberikan dampak yang lebih baik pada hasil pembelajarannya. Sumber belajar juga dapat menumbuhkan motivasi siswa agar dapat mengingat materi pelajaran dengan mudah, menyediakan stimulus belajar, yang menjadikan siswa aktif dalam merespon, memberi umpan balik, dan siswa juga tidak merasa bosan dalam proses pembelajaran (Fatimah & Ningsiyh, 2021).

METODE

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bersifat kualitatif. Produk yang dihasilkan berupa sumber pembelajaran. Menurut (Branch, 2009) Penelitian pengembangan yang dilakukan peneliti adalah pengembangan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yang meliputi analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*) dan evaluasi (*evaluation*). Bahan ajar yang akan dikembangkan di kelas II yaitu sumber belajar berupa buku komik dengan materi kemampuan konsentrasi membaca. Produk atau sumber yang dapat dikembangkan adalah berbentuk hardware seperti buku pendamping, sumber pembelajaran, dan alat bantu pembelajaran. Tahapan pengembangan tersebut adalah sebagai berikut :



Bagan 1 Model Pengembangan ADDIE
Sumber : (Branch, 2009)

Berdasarkan model pengembangan buku komik untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi siswa, peneliti menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan yaitu :

1. Analisis (*Analysis*)
Tahap analisis ini merupakan tahap untuk peneliti dapat menganalisis pengembangan komik dan menganalisis kelayakan komik, tahap analisis bertujuan untuk mengetahui pengembangan buku komik untuk meningkatkan kemampuan konsentrasi membaca. Tahapan analisis membutuhkan kegiatan analisis yang mampu mendukung pengembangan yang akan diterapkan. Peneliti melakukan analisis berbagai aspek diantaranya yaitu (a) Analisis Kurikulum, (b) Analisis Peserta Didik, (c) Analisis Sumber Belajar.
2. Perancangan (*Design*)
Tahap perancangan yaitu merancang sumber belajar yang akan dikembangkan. Tahap ini peneliti memulai untuk membuat cerita dan merancang gambar dalam pembuatan buku komik dengan sketsa kasar dan menentukan unsur-unsur dalam buku komik tersebut. Peneliti juga mengumpulkan referensi yang akan digunakan untuk menyusun materi dalam buku komik. Sumber belajar yang akan dirancang sesuai dengan materi, Pada tahap ini dilakukan perancangan komik literasi sebagai sumber pembelajaran yang terdiri dari 3 langkah, yaitu (a) Pemilihan Bahan Buku Komik (*Comic Book Selection*), (b) Pemilihan Format (*Format Selection*), (c) Rancangan Awal (Penentuan Tema, Pembuatan Karakter Tokoh, Pembuatan buku komik)
3. Pengembangan
Tahap pengembangan yang dihasilkan peneliti yaitu sebuah produk awal yang berupa buku komik literasi dengan menerapkan untuk menyusun produk dan tahap validasi ahli. Pada tahap ini peneliti mengembangkan komik yang sesuai dengan materi yang telah di rancang. Selanjutnya buku komik akan divalidasi oleh dosen dan pratisi pendidikan. Ada beberapa langkah yang dilakukan peneliti, yaitu, (a) Validasi Ahli, (b) Revisi, (c)

Uji coba peserta didik yang dilakukan untuk mengetahui bagaimana respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik.

4. Implementasi

Tahap implementasi ini dilakukan untuk uji coba terkait bahan ajar komik dengan penggunaan sumber belajar yang akan diterapkan kepada peserta didik di Sekolah Dasar, agar dapat mengetahui respon guru dan peserta didik tentang sumber pembelajaran tersebut dan mengetahui kevalidan buku komik literasi berbasis edukatif yang akan diperbaiki dengan yang lebih baik. Hal ini akan dilakukan untuk mendapatkan data dengan nilai kepraktisan untuk menggunakan buku komik. Pada tahap ini juga akan dilakukan dengan penilaian terhadap keefektifan media.

5. Evaluasi

Tahap evaluasi ini merupakan tahap yang memiliki tindakan terhadap buku komik yang akan dikembangkan dan mengetahui kesesuaian dengan karakter peserta didik. Dalam pengukuran kelayakan produk yang akan di uji untuk di terapkan kepada peserta didik dengan kelancaran dan penyesuaian. Hal ini bertujuan untuk komik yang dikembangkan sesuai dan dapat digunakan disekolah yang lebih luas lagi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan Komik Literasi dengan konsep materi Membaca Pemahaman pada kelas II Sekolah Dasar, buku komik ini peneliti menggunakan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*). Penjelasan hasil penelitian terkait prosedur pengembangan dijabarkan sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Berdasarkan tahapan analisis tersebut diperoleh data sebagai berikut :

- a) Analisis Kurikulum, berdasarkan wawancara dengan guru kelas II di UPT SD Negeri 30 Gresik pada tanggal 19 April 2022 diketahui bahwa pada kurikulum yang telah digunakan disekolah tersebut yaitu menggunakan kurikulum 2013.
- b) Analisis Materi. Setelah mendapat data pada analisis kurikulum, selanjutnya yaitu menganalisis materi yang akan dikembangkan. Pada materi yang akan dipilih ialah materi terkait membaca pemahaman dalam cerita buku komik. Karena materi di UPT SD Negeri 30 Gresik menggunakan kurikulum 2013 maka kompetensi yang dapat dicapai akan ditentukan berdasarkan kurikulum yang berlaku untuk selanjutnya akan dikembangkan dalam bentuk buku komik yang memudahkan siswa untuk memahami.
- c) Analisis Sumber Pembelajaran. Pada penggunaan sumber pembelajaran di UPT SD Negeri 30 Gresik masih sangat terbatas baik dalam bentuk gambar, buku, visual maupun audio visual. Dalam penggunaan sumber pembelajaran tersebut kurang sehingga membuat peserta didik tidak antusias terhadap proses belajar mengajar.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

a. Pemilihan Bahan Buku Komik (*Comic Book Selection*)

Pada tahap ini peneliti melakukan pemilihan bahan dan alat untuk membuat produk yang akan dikembangkan. Pada pemilihan bahan ini akan membuat produk dapat dijadikan bahan ajar yang lebih baik. Untuk bahan yang telah dipilih peneliti yaitu bahan duplex untuk dibentuk landscape dengan ukuran A5 (21x 14,8 cm), pada bahan duplex ini di buat untuk dijadikan sampulnya.

b. Pemilihan Format (*Format Selection*)

Tahap pemilihan format ini, peneliti akan memilih format buku komik tersebut berbentuk landscape. Untuk memilih spesifikasi cetakan dan ukuran yang akan dicetak dalam bentuk gambar, pada tahap pemilihan format peneliti akan membuat format nilai untuk validasi media yang akan dikembangkan. Dalam pemilihan format untuk bentuk buku komik ini berbentuk landscape dan ukuran 21x 14,8 cm. Pemilihan Buku komik bergambar dalam format ini yaitu mencetak dengan kertas stiker gambar pada sampul depan dan belakang supaya gambar pada sampulnya terlihat rapih dan bagus.

c. Rancangan Buku Komik Literasi

Pada rancangan berikutnya yaitu merancang buku komik literasi, dengan membuat komik yang layak untuk diterapkan, membuat rancangan ini di desain dengan tema yang ditentukan sebelumnya. Adapun langkah-langkah pembuatan yang dilakukan peneliti yaitu :

1. Menentukan tema dan mengumpulkan bahan untuk membuat sampul buku komik, pada bahan sampul komik ini dari duplex dengan ukuran besar, lalu dipotong untuk membuat bentuk duplex menjadi ukuran A5 (21x14,8 cm), lalu di bentuk seperti buku
2. Selanjutnya mendesain gambar sampul depan belakang dengan sketsa kasar, kemudian desain gambar untuk cerita pada isi dalam komik tersebut,
3. Setelah selesai membuat buku komik dan desain gambar untuk isi cerita dalam buku komik
4. Isi cerita dan sampul yang telah didesain tersebut dicetak dengan kertas Art Paper ukuran 210 GSM dan dibentuk landscape ukuran 21x14,8 cm serta pada ceritanya diberi perekat dengan spiral, untuk desain ceritanya, untuk sampul depan dan belakang dicetak menggunakan stiker bontax laminasi dengan bentuk landscape ukuran 21x14,8 cm.
5. Setelah dicetak semua sampul komik dan isi cerita nya akan dijadikan satu dengan menempelkan bagian samping komik yang sudah disiapkan.

3. Tahap Pengembangan

a. Validasi

Pada validasi produk dalam pembelajaran buku komik literasi berbasis *educative* yang telah selesai dibuat kemudian akan divalidasi oleh dua validator yaitu validator ahli media dan ahli materi. Validator yang sebagai validator ahli media yaitu yang ahli dalam bidang media pembelajaran, yaitu Bapak Anatama Dewantoro, M.Pd dan Bapak Ismail Marzuki, M.Pd selaku dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik. Sedangkan yang sebagai validator ahli materi yaitu dari pratisi pendidikan selaku guru kelas II UPT SD Negeri 30 Gresik yaitu Bapak Iqibni Amiruddin, S.Pd.I dan Ibu Lailatul Mahsunah. Hasil dari proses validasi ini berupa skor dan rekomendasi terhadap tampilan, gambar produk dan materi yang dipaparkan oleh peneliti dalam buku komik literasi. Hasil tersebut kemudian dijadikan sebagai bahan perbaikan baik dari segi gambar, tampilan, maupun materi yang menjadi isi dari media tersebut. Berikut ini adalah hasil dari proses validasi media dan validasi materi:

Tabel 1 Hasil Validasi Ahli Media 1

No.	Aspek yang Dinilai	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	Kesesuaian ukuran Media Pembelajaran	a. Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik				√
		b. Kesesuaian tata letak media pembelajaran			√	
2.	Kualitas Fisik Media Pembelajaran	c. Kesesuaian warna pada gambar media pembelajaran dengan karakter peserta didik				√
		d. Kesesuaian tema media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik				√
		e. Karakter tokoh media pembelajaran sesuai dengan peserta didik			√	
		f. Media disajikan secara praktis, inovatif dan efektif		√		
		g. Media pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran				√
		h. Penggunaan media pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan karakter			√	
	Total Skor		26			

Untuk mengitung lembar validasi pada ahli media tahap 2 adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi} &= \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{26}{32} \times 100 \% \\
 &= 81,25 \%
 \end{aligned}$$

Pengembangan Komik Literasi Berbasis Educative - Melati A. Rahmah. Nanang K. Umam, Arya S. Nugroho

Berdasarkan hasil perhitungan persentase tersebut yaitu 81,25 %, maka media pembelajaran komik termasuk pada kriteria cukup valid dan perlu adanya perbaikan sesuai dengan saran yang telah disampaikan oleh ahli media.

Tabel 2 Hasil Validasi Ahli Media 2

No.	Aspek yang Dinilai	Butir Penilaian	Skor Penilaian			
			1	2	3	4
1.	<u>Kesesuaian ukuran Media Pembelajaran</u>	a. <u>Kesesuaian ukuran media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik</u>				√
		b. <u>Kesesuaian tata letak media pembelajaran</u>				√
2.	<u>Kualitas Fisik Media Pembelajaran</u>	c. <u>Kesesuaian warna pada gambar media pembelajaran dengan karakter peserta didik</u>			√	
		d. <u>Kesesuaian tema media pembelajaran dengan kebutuhan peserta didik</u>				√
		e. <u>Karakter tokoh media pembelajaran sesuai dengan peserta didik</u>				√
		f. <u>Media disajikan secara praktis, inovatif, dan efektif</u>			√	
		g. <u>Media pembelajaran yang diterapkan sesuai dengan tujuan pembelajaran</u>				√
		h. <u>Penggunaan media pembelajaran yang diterapkan sesuai karakter</u>				√
Total Skor			30			

Untuk menghitung lembar validasi pada ahli media tahap 2 adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi} &= \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{30}{32} \times 100 \% \\
 &= 93,75 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil perhitungan persentase yang telah dihitung yaitu 93,75%, maka pada media komik tersebut termasuk kriteria sangat valid dan perlu perbaikan sesuai masukan perbaikan yang telah disampaikan oleh ahli media.

Tabel 3 Hasil Validasi Ahli Materi 1

No.	Aspek yang Dinilai	Butir Penilaian			
		4	3	2	1
1.	<u>Kelengkapan isi komik edukatif pada materi pelajaran bahasa Indonesia</u>	√			
2.	<u>Media pembelajaran sesuai dengan KD pembelajaran</u>	√			
3.	<u>Penerapan media komik sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik</u>	√			
4.	<u>Penyajian media pembelajaran komik literasi dengan baik</u>	√			
5.	<u>Kelengkapan media pembelajaran sesuai dengan isi materi</u>		√		
6.	<u>Penggunaan media pembelajaran komik literasi praktis</u>	√			
7.	<u>Bahasa dalam media pembelajaran Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar</u>	√			
8.	<u>Penggunaan Bahasa pada isi cerita komik dialogis dan interaktif</u>	√			
Total		31			

Untuk menghitung lembar validasi pada ahli materi 1 adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi} &= \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{31}{32} \times 100 \% \\
 &= 96,87 \%
 \end{aligned}$$

Dari hasil data penilaian pada tabel di atas, maka validasi oleh ahli materi 1 termasuk pada kriteria sangat valid dan perlu diperbaiki sesuai masukan yang telah disampaikan oleh ahli materi.

Tabel 4 hasil Validasi Ahli Materi 2

No.	Aspek yang Dinilai	Butir Penilaian			
		4	3	2	1
1.	Kelengkapan isi komik edukatif pada materi pelajaran bahasa indonesia	√			
2.	Media pembelajaran sesuai dengan KD pembelajaran		√		
3.	Penerapan media komik sesuai dengan materi dan karakteristik peserta didik	√			
4.	Penyajian media pembelajaran komik literasi dengan baik	√			
5.	Kelengkapan media pembelajaran sesuai dengan isi materi	√			
6.	Penggunaan media pembelajaran komik literasi praktis	√			
7.	Bahasa dalam media pembelajaran Sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar		√		
8.	Penggunaan Bahasa pada isi cerita komik dialogis dan interaktif	√			
	Total	30			

Untuk menghitung lembar validasi pada ahli materi 2 adalah sebagai berikut:

$$\begin{aligned}
 \text{Validasi} &= \frac{\text{total skor validasi}}{\text{total skor maksimal}} \times 100 \% \\
 &= \frac{30}{32} \times 100 \% \\
 &= 93,75 \%
 \end{aligned}$$

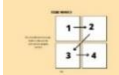
Dari hasil data penilaian pada tabel diatas maka validasi oleh ahli materi 2 termasuk pada kriteria sangat baik dan perlu diperbaiki sesuai masukan yang telah disampaikan oleh ahli materi.

b. Revisi

Dari hasil validasi kepada ahli media dan ahli materi peneliti mendapat perbaikan dan masukan terhadap Media Komik Literasi dengan Materi Membaca Pemahaman Kelas II Sekolah Dasar, berdasarkan komentar dan saran dari validator untuk menghasilkan media pembelajaran yang sesuai dan lebih baik lagi. Berikut adalah beberapa saran dan komentar dari validator tentang media pembelajaran Komik Literasi seperti pada tabel dibawah ini:

Tabel 5 Hasil Revisi Sebelum Dan Sesudah

No.	Komentar dan Saran	Revisi / Perbaikan
1	Cover depan diganti dengan yang lebih menarik 	Cover depan sudah diperbaiki menjadi gambar karakter anak JujurVs Bohong 
2	Posisi dalam penulisan judul sampul buku kurang kelihatan	Penulisan judul sampul buku komik telah diperbaiki sesuai saran validator dengan diganti tata letak penulisan
3	Sebaiknya komik bolak balik	Tata letak pada desain gambar telah diperbaiki dengan gambar bolak balik sesuai saran validator
4	Warna kulit karakter anak diganti menjadi gelap 	Telah diperbaiki dengan mengganti desain gambar dengan warna kulit gambar tokoh

5	Posisi halaman di bawah	Posisi halaman telah diperbaiki dengan memindah halaman diatas sesuai dengan saran validator
6	Pengenalan tokoh ganti nama yang menarik 	Pengenalan tokoh sudah diperbaiki dengan nama yang sesuai dengan karakter peserta didik 
7	Tambah prosedur membaca	Prosedur membaca sudah ditambahkan sesuai dengan saran validator 

c. Respon Peserta Didik

Pada respon peserta didik ini peneliti melakukan tahap uji coba pada peserta didik kelas II Sekolah Dasar, dengan jumlah peserta didik 36 peserta didik, peneliti akan memberikan lembar angket yang akan dinilai oleh peserta didik dengan lembar angket yang sudah disediakan.

Tabel 6 Lembar Angket Peserta Didik

No	Pertanyaan	Skor	
		YA	TIDAK
1	<u>Peserta didik lebih tertarik buku komik sebagai media pembelajaran</u>	36	
2	<u>Apakah media komik yang diterapkan sesuai dengan materi</u>	29	
3	<u>Apakah buku komik membuat peserta didik lebih fokus untuk membaca</u>	30	
4	<u>Peserta didik cenderung lebih tertarik dengan gambar yang ada di komik</u>	36	
5	<u>Apakah peserta didik tertarik dengan warna karakter buku komik</u>	35	
Total		180	

Untuk mengitung lembar angket peserta didik adalah sebagai berikut :

$$\begin{aligned}
 x &= \frac{f}{n} \times 100 \% \\
 &= \frac{36+29+30+36+35}{180} \\
 &= \frac{166}{180} \times 100 \% \\
 &= 92,2 \%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan hasil pada respon peserta didik diatas maka nilai yang diperoleh dari peserta didik mendapatkan nilai 92,2% dinyatakan pada skor total nilai masuk kriteria sangat valid untuk digun kan pada kegiatan pembelajaran.

d. Hasil Belajar Peserta Didik

Pada hasil peserta didik digunakan untuk mengetahui hasil nilai pada materi membaca pemahaman pada kelas II Sekolah Dasar. Hasil belajar dilakukan pada tanggal 16 Juni 2022. Untuk hasil belajar terlampir pada halaman lampiran yang telah tersediakan.

Berdasarkan pada hasil belajar yang telah diperhitungkan oleh peneliti dalam uji coba untuk menghasilkan skor yang layak untuk produk yang akan diterapkan kepada peserta didik.

Berikut untuk menghitung dalam hasil peserta didik :

$$\begin{aligned}
 P &= \frac{\sum \text{peserta didik yang tuntas belajar}}{\sum \text{peserta didik keseluruhan}} \times 100 \\
 &= \frac{33}{36} \times 100 \\
 &= 91,6
 \end{aligned}$$

Keterangan :

- 1) Dinyatakan tuntas apabila skor nilai yang diperoleh ≥ 65
- 2) Dinyatakan belum tuntas apabila skor nilai diperoleh ≤ 65

Berdasarkan tabel 4.9 diatas tersebut pada hasil belajar peserta didik perolehan data dari 36 peserta didik kriteria ketuntasan minimal 65. Untuk data pada 36 peserta didik yang tuntas 33 peserta didik dan belum tuntas 3 peserta didik, dengan perolehan skor nilai ketuntasan minimal 65, sehingga 33 peserta didik yang memperoleh skor ≥ 65 tersebut dinyatakan tuntas.

4. Tahap Penerapan

Pada tahap penerapan ini peneliti menyiapkan bahan ajar untuk diterapkan pada peserta didik, bahan ajar tersebut berupa buku komik literasi berbasis educative yang telah di validasi oleh Validator ahli media dan ahli materi, yang akan dikembangkan oleh peneliti untuk dijadikan bahan ajar yang layak untuk digunakan di kelas II UPT SD Negeri 30 Gresik. Penerapan yang dilakukan peneliti ini mengajak siswa untuk membaca buku komik literasi dan menyimak isi bacaan yang telah dibaca oleh siswa yang di depan.

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini akan dilakukan uji coba terhadap Buku Komik Literasi kepada peserta didik. Pada uji coba ini untuk mengetahui hasil respon peserta didik terhadap sumber belajar Komik Literasi yang akan dikembangkan. Tahap evaluasi ini peneliti membuat kelompok dan dalam 1 kelompok terdapat 8 peserta didik, setelah berkumpul pada kelompoknya, setelah itu sesuai arahan peserta didik maju 1 perwakilan dari kelompok untuk membaca Komik Literasi. Pada tahap evaluasi ini telah terlaksana di kelas II Sekolah Dasar pada bulan juni. Sehingga peneliti mendapatkan dokumentasi dan bisa ambil data kepada peserta didik melalui guru kelas II.

Pembahasan

Pengembangan Buku Komik Literasi Berbasis Edukatif pada materi Membaca Pemahaman kelas II Sekolah Dasar akan dikembangkan dengan metode penelitian ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*). Sumber pembelajaran komik literasi ini dikembangkan menggunakan acuan dari Kurikulum 2013. Dalam Kurikulum 2013 menggunakan pendekatan yang disebut sebagai pendekatan saintifik. Pada pendekatan saintifik ini merupakan pembelajaran yang dirancang yang berpusat pada peserta didik untuk kemampuan berfikir, mendorong motivasi, minat, kreatifitas, inspirasi dan semangat belajar. Peneliti menggunakan metode penelitian ADDIE yang terdiri dari (*Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation*).

1. Tahap Analisis (*Analysis*)

Penelitian pengembangan pada buku komik literasi yang diawali pada tahap analisis yaitu melakukan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 19 April 2022 dengan guru kelas II untuk mengetahui sumber belajar yang digunakan saat pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui kondisi peserta didik dikelas II. Selanjutnya menganalisis kurikulum yang digunakan UPT SDN 30 Gresik yaitu menggunakan Kurikulum 2013 (K13).

Setelah menganalisis kurikulum selanjutnya pada tahap 2 dilaksanakan pada tanggal 21 April 2022 peneliti melaksanakan observasi dikelas II untuk menganalisis peserta didik, pada analisis peserta didik ini peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik lebih bersemangat dalam penggunaan produk yang dapat membuat peserta didik fokus yaitu sumber belajar yang menarik untuk peserta didik lebih memahami materi saat proses belajar mengajar. Setelah itu tahap analisis pada sumber pembelajaran yang digunakan pendidik dalam mengajar yaitu menggunakan sumber belajar yang ada pada kelas II seperti buku bergambar, buku paket dan buku cerita untuk pelajaran Bahasa. Indonesia pada materi Membaca di kelas II UPT SDN 30 Gresik.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Penelitian pengembangan pada buku komik literasi yang diawali pada tahap analisis yaitu melakukan wawancara yang dilaksanakan pada tanggal 19 April 2022 dengan guru kelas II untuk mengetahui sumber belajar yang digunakan saat pembelajaran berlangsung dan untuk mengetahui kondisi peserta didik dikelas II. Selanjutnya menganalisis kurikulum yang digunakan UPT SDN 30 Gresik yaitu menggunakan Kurikulum 2013 (K13).

Setelah menganalisis kurikulum selanjutnya pada tahap 2 dilaksanakan pada tanggal 21 April 2022 peneliti melaksanakan observasi dikelas II untuk menganalisis peserta didik, pada analisis peserta didik ini peneliti menyimpulkan bahwa peserta didik lebih bersemangat dalam penggunaan produk yang dapat membuat peserta didik fokus yaitu sumber belajar yang menarik untuk peserta didik lebih memahami materi saat proses belajar mengajar. Setelah itu tahap analisis pada sumber pembelajaran yang digunakan pendidik dalam mengajar yaitu menggunakan sumber belajar yang ada pada kelas II seperti buku bergambar, buku paket dan buku cerita untuk pelajaran Bahasa Indonesia pada materi Membaca di kelas II UPT SDN 30 Gresik.

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap pengembangan yaitu tahap validasi produk yang telah dirancang peneliti untuk dinilai oleh validator sehingga produk dinyatakan valid dan layak untuk digunakan. Pada validasi produk dilakukan pada tanggal 22 Juni 2022 dengan beberapa validator ahli yaitu ahli media dan ahli materi yang sesuai dengan bidangnya masing-masing, kemudian diminta untuk menilai dan berkomentar pada produk yang akan dikembangkan, dari validasi ahli media melalui 2 tahap validasi. Selanjutnya pada tahap kedua menghasilkan adanya revisi oleh ahli media yaitu perlu adanya perbaikan pada buku komik.

Kegiatan pada tahap pengembangan ini menggunakan validasi untuk menilai produk dan materi menggunakan masing-masing validasi dengan skor penilaian, dilaksanakan pada tanggal 22 Juni ini validator media dan materi akan menilai kelayakan produk apabila skor yang diperoleh dari validasi media adalah skor 3 pada aspek yang dinilai yaitu kesesuaian tata letak pada sumber pembelajaran karena kriterianya jika bentuk media lebih dari yang diinginkan dan memiliki ukuran landscape, maka skor 3 tersebut berasal dari tiga kriteria yaitu apabila pada kriteria buku komik tersebut sesuai dengan tata letak yang diinginkan dan disampaikan. Karena setiap yang dinilai memiliki skor 4 kriteria yang dibutuhkan maka produk dinyatakan layak untuk digunakan dalam proses belajar mengajar. Apabila memiliki satu kriteria yang tidak diperoleh pada buku komik ini maka dapat disimpulkan pada hasil belajar setelah menggunakan sumber pembelajaran.

Sedangkan pada penulisan bahasa dan kosa kata yang sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia yang baik dan benar mendapatkan skor 3 karena pada kriteria yang ada pada produk tersebut yaitu penggunaan bahasa pada isi cerita komik menggunakan bahasa dialogis dan interaktif dan kosa kata yang benar sesuai dengan tata bahasa yang digunakan yaitu memiliki tata bahasa yang lugas dan dialogis. Pada setiap aspek yang diperoleh memiliki skor penilaian 4 kriteria yang dibutuhkan. Apabila memiliki satu kriteria yang belum ada yaitu sesuai dengan kaidah penulisan bahasa Indonesia yang ada.

Proses pengembangan buku komik tersebut terdapat beberapa hambatan yang telah dialami peneliti, salah satunya yaitu menentukan desain gambar dan tata letak pada komik serta ukuran buku yang dipotong kurang sesuai. Pada proses pengembangan ini peneliti juga meminta pihak kedua untuk mendesain gambar di aplikasi Medibang agar pada gambar sketsa komik akan lebih rapi dan lebih menarik untuk diterapkan. Peneliti juga masih kesulitan dalam tata letak gambar dan balon percakapan sehingga peneliti menggambar sketsa kasar terlebih dahulu dan akan diperbaiki oleh pihak kedua untuk mengatur tata letak dan balon percakapan untuk lebih rapi dan lebih bagus.

4. Tahap Penerapan (*Implementation*)

Pada tahap penerapan yang dilakukan peneliti yaitu menerapkan bahan ajar pada saat proses pembelajaran, peneliti menerapkan dengan menggunakan bahan ajar berupa buku komik yang telah dikembangkan, pada buku komik tersebut dinyatakan layak digunakan pada proses pembelajaran karena sudah di uji coba menggunakan validitas untuk dinilai dengan ahli bidangnya masing-masing, buku komik yang dikembangkan peneliti telah diuji kelakan oleh validasi ahli media dan ahli materi yaitu dari dosen Universitas Muhammadiyah Gresik dan pratasi pendidikan yaitu guru.

Dalam menentukan kelayakan buku komik maka ada empat aspek yang harus dinilai menurut BSNP (2007) yaitu aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan dan kegrafikan. Sumber pembelajaran komik literasi telah melewati beberapa tahap Validasi Materi (isi, penyajian, dan kebahasaan) dan Validasi Media (kegrafikan/desain).

5. Tahap Evaluasi

Tahap evaluasi ini peneliti melakukan uji coba untuk peserta didik menggunakan buku komik literasi berbasis *educatif* yang telah dikembangkan oleh peneliti serta sumber belajar tersebut telah dinilai kevalidan dan kelayakannya, maka buku komik literasi layak digunakan untuk peserta didik. Pada uji coba ini peneliti mengambil data dengan memberikan lembar angket peserta didik kelas II untuk mengetahui hasil respon peserta didik terhadap media pembelajaran Komik Literasi yang akan dikembangkan.

KESIMPULAN

Berdasarkan uraian pada hasil penelitian dan sesuai dengan rumusan masalah, dapat di simpulkan bahwa proses pengembangan komik literasi berbasis *educative* yang dilakukan peneliti pada kelas II Sekolah Dasar dalam materi membaca yaitu konsentrasi pada isi bacaan. Proses pengembangan ini peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, and Evaluation*) sebagai pengembangan komik literasi. berkaitan pada proses validasi oleh validator, uji coba produk, serta perbaikan-perbaikan yang telah digunakan untuk kesempurnaan komik. Tetapi pada tahap pengembangan ini peneliti hanya melakukan tahapan validasi, revisi dan uji coba yang dilakukan terhadap 36 peserta didik kelas II untuk mengetahui respon peserta didik terhadap produk yang dikembangkan.

Pada kualitas komik literasi berbasis *educative* ini telah dibuktikan dari hasil validitas, respon peserta didik dan hasil belajar peserta didik. Hasil tersebut didapatkan dari penerapan komik literasi berbasis *educative* pada proses pembelajaran di kelas II sekolah dasar. Untuk hasil validitas yang diperoleh sebelum komik literasi berbasis *educative* diterapkan dikelas. Komik literasi berbasis *educative* telah divalidasi pada dua validator ahli media dan dua ahli materi, dalam hasil perhitungan empat validator dari validasi ahli media dan validasi ahli materi yang dinilai terdiri dari dosen dan pratasi pendidikan, maka total skor validasi media persentase yang diperoleh skor rata-rata 87,5% dinyatakan memiliki kriteria sangat valid. Total skor dari validasi materi persentase yang diperoleh skor rata-rata 95,31% dinyatakan kriteria dari validasi materi sangat valid untuk digunakan sebagai bahan pembelajaran.

Pada lembar angket respon peserta didik ini mendapat nilai rata-rata persentase sebesar 92,2% termasuk pada kriteria sangat valid. Angket respon peserta didik ini mengetahui apabila pada pengembangan komik literasi yang berbasis *educative* layak dipergunakan dalam proses belajar mengajar pada kelas II Sekolah Dasar. Sementara, hasil belajar peserta didik diperoleh setelah komik literasi berbasis *educative* diterapkan dikelas. pada hasil belajar tersebut guna untuk mengetahui keberhasilan konsentrasi pada peserta didik terhadap komik literasi berbasis *educative* dalam proses pembelajaran. Hasil belajar peserta didik mendapat skor nilai rata-rata persentase sebesar 91,6 untuk skor rata-rata tersebut termasuk pada kriteria sangat valid. Karena itu, dapat disimpulkan pada kedua skor dari dua ahli media dan dua ahli materi tersebut bahwa kualitas komik literasi berbasis *educative* yang bertema Jujur vs Bohong dengan materi membaca terhadap konsentrasi peserta didik pada isi bacaan mendapat kriteria sangat valid. Jadi komik literasi berbasis *educative* ini telah diuji kelayakan dan dapat digunakan berdasarkan kriteria layak sebagai bahan buku ajar menurut Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) dalam Kementerian Pendidikan.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidin, Y. (2012). Model Penilaian Otentik Dalam Pembelajaran Membaca Pemahaman Berorientasi Pendidikan Karakter. *Jurnal Pendidikan Karakter*, 0(2), 164–178. <https://doi.org/10.21831/jpk.v0i2.1301>
- Anggara, A. Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 2(2), 210–222. <https://doi.org/10.33369/dikdas.v2i2.11964>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Department of Educational Psychology and Instructional Technology. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- BSNP. (2007). Buletin BSNP Media Komunikasi dan Dialog Standar Pendidikan. *Badan Standar Nasional Pendidikan*, II(1).
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4). <https://doi.org/10.36312/jime.v7i4.2400>
- Hafid, H. A. (2011). Sumber dan Media Pembelajaran. *Jurnal Sulesana*, 6(2), 69–78. Retrieved from journal.uin-alauddin.ac.id
- Siagian, G. (2021). Pengembangan Media Buku Cerita Bergambar terhadap Minat Membaca Siswa pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688.
- Teale, W., & Sulzby, E. (1986). *Emergent Literacy: Writing and Reading*. Ablex publishing corporation.