

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC*
TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA SISWA
KELAS III SD NEGERI PACET**



SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh:

Nely Ardiyana

34301900062

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG
2023**

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA SISWA KELAS III SD NEGERI PACET

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian dari Syarat untuk
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan Program Studi
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Oleh ;

Nely Ardiyana

34301900062

Menyetujui untuk diajukan pada ujian siding skripsi

Pembimbing I

Pembimbing II



Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd
NIK. 211312012



Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd
NIK. 211315026

Mengetahui,
Ketua Program Studi,



Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd
NIK. 211312012

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *E-COMIC* TERHADAP KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA SISWA KELAS III SD NEGERI PACET

Disusun dan Dipersiapkan Oleh

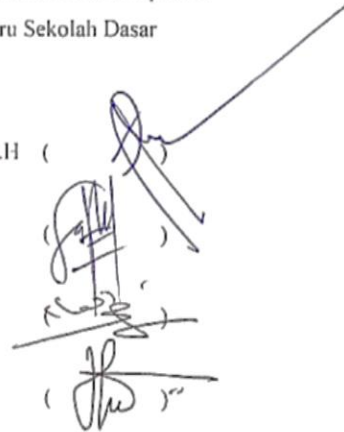
Nely Ardiyana

34301900062

Telah dipertahankan di hadapan dewan penguji pada tanggal 23 Agustus 2023, dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diterima sebagai persyaratan untuk mendapatkan gelar Sarjana Pendidikan Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar

SUSUNAN DEWAN PENGUJI

Ketua Penguji	: Dr. Muhamad Afandi, S.Pd., M.Pd. M.H (
	NIK. 211313015
Penguji 1	: Sari Yustiana, S.Pd., M.Pd
	NIK. 211316029
Penguji 2	: Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd
	NIK. 211315026
Penguji 3	: Dr. Rida Fironika K., S.Pd., M.Pd
	NIK. 211312012



Semarang, 28 Agustus 2023
Universitas Islam Sultan Agung
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Dekan,



Uti Tahirah, S.Pd., M.Pd
NIK. 211312011

LEMBAR KEASLIAN

PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini,

Nama : Nely Ardiyana

NIM : 34301900062

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan

Menyusun skripsi dengan judul:

Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Terhadap Kemampuan

Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri Pacet

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi ini adalah hasil karya tulis saya sendiri dan bukan dibuatkan orang lain atau jiplakan atau modifikasi karya orang lain.

Bila pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi termasuk pencabutan gelar kesarjanaan yang sudah saya peroleh.

Semarang, 28 Agustus 2023

Yang membuat pernyataan,



Nely Ardiyana

NIM. 34301900062

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.”

(Q.S. Al-Insyirah: 6)

PERSEMBAHAN

Karya ini dipersembahkan untuk:

1. Bapak Ibu: Bapak Edi Susanto dan Ibu Wiwit Aseaningsih yang tiada henti memberikan dukungan dan motivasi luar biasa dan selalu mendo'akan setiap langkah saya.
2. Bapak Tuhari dan Ibu Sariah: Kakek dan nenek yang selalui mendoakan saya agar menjadi orang sukses dan dapat mengangkat derajat orang tua.
3. Keluarga besar Bapak Ruhito yang telah banyak membantu selama saya di bangku perkuliahan sampai dalam proses mengerjakan skripsi.
4. Dosen PGSD Unissula: Khususnya dosen pembimbing Ibu Dr. Rida Fironika K, S.Pd.,M.Pd dan Ibu Nuhyal Ulia, S.Pd.,M.Pd yang telah memberikan ilmu dan bimbingan untuk terus belajar dan berkembang.
5. SD Negeri Pacet: Kepada kepala sekolah, bapak ibu guru, karyawan, dan seluruh siswa yang telah memberikan do'a dan dukungan selama proses penyusunan skripsi.
6. Sahabat: Untuk sahabat “Bidadari-Bidadari Surga” yang selalu memberikan semangat dari awal perkuliahan hingga saat ini.

ABSTRAK

Nely Ardiyana (2023). Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri Pacet. Skripsi. Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Sultan Agung. Pembimbing 1 : Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd, Pembimbing II : Nuhyal Ulia, M.Pd.

Penelitian difokuskan pada pengembangan media pembelajaran berbasis aplikasi android berupa *e-comic* pada materi literasi membaca kelas III SD Negeri Pacet. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan. Adapun permasalahan yang ada yaitu siswa kurang memahami pentingnya membaca, guru jarang menggunakan media pembelajaran, adanya kebosanan yang dihadapi siswa saat belajar, siswa merasa kesulitan dalam memahami cara membaca, dan kurangnya partisipasi dari siswa saat pembelajaran. Penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE, terdiri dari tahap *analysis* (analisis) yaitu menganalisis kebutuhan dan menganalisis kelayakan, tahap *design* (perancangan) membuat kerangka media, tahap *development* (pengembangan) mengembangkan kerangka media *e-comic* menggunakan aplikasi *articulate storyline*, tahap *implementation* (implementasi) diawali dengan mengerjakan *pretest* kemudian penerapan media *e-comic* pada proses pembelajaran dilanjutkan mengerjakan *posttest* serta angket respon guru dan siswa. dan tahap *evaluation* (evaluasi) dilakukan analisis hasil tes dan angket respon guru dan siswa. Dari tahap yang telah dilaksanakan, pengembangan media pembelajaran *e-comic* memenuhi kriteria valid. Uji kelayakan media dilakukan oleh tiga validator, hasil analisis indeks V keseluruhan sebesar 82% dengan kategori sangat layak. Hasil analisis angket respon guru memperoleh persentase sebesar 92% kriteria sangat baik, dan angket respon siswa mendapat minimal skor 65% tergolong kriteria baik. Kegiatan belajar menggunakan media pembelajaran *e-comic* efektif terhadap prestasi belajar, dengan hasil uji-t memperoleh nilai signifikansi 0,000, maka terdapat perbedaan prestasi belajar siswa, sedangkan hasil uji gain memperoleh nilai 0,80 termasuk dalam kriteria tinggi. Saran yang diberikan dalam penelitian ini sebaiknya guru dapat membuat media pembelajaran agar dapat meningkatkan prestasi belajar siswa melalui media pembelajaran *e-comic* dapat dijadikan sebagai acuan bagi guru dalam membuat media pembelajaran yang lebih baik lagi.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, *E-Comic*, Literasi Membaca

ABSTRACT

Nely Ardiyana (2023). Development of *E-Comic* Learning Media on the Reading Literacy Ability of Grade III Students of SD Negeri Pacet. Thesis. Elementary School Teacher Education Study Program. Faculty of Teaching and Education, Sultan Agung Islamic University. Advisor 1 : Dr. Rida Fironika K, S.Pd., M.Pd, Advisor II : Nuhyal Ulia, M.Pd.

The research focused on developing learning media based on android applications in the form of e-comics on reading literacy material for class III SD Negeri Pacet. The purpose of this study is to determine the validity, practicality, and effectiveness. The problems that exist are that students do not understand the importance of reading, teachers rarely use learning media, there is boredom faced by students while studying, students find it difficult to understand how to read, and lack of participation from students during learning. This study uses the ADDIE development model, consisting of an analysis stage, namely analyzing needs and analyzing feasibility, the design stage creates a media framework, the development stage develops an e-comic media framework using the articulate storyline application, the implementation stage begins with working on the pretest then applying e-comic media in the learning process followed by working on the posttest and teacher and student response questionnaires. and the evaluation stage was carried out by analyzing the results of the tests and questionnaires on the responses of teachers and students. From the stages that have been implemented, the development of e-comic learning media meets valid criteria. The media feasibility test was carried out by three validators, the results of the overall index V analysis were 82% in the very feasible category. The results of the teacher response questionnaire analysis obtained a percentage of 92% very good criteria, and student response questionnaires obtained a minimum score of 65% classified as good criteria. Learning activities using e-comic learning media are effective on learning achievement, with the t-test results obtaining a significance value of 0.000, there is a difference in student learning achievement, while the gain test results obtain a value of 0.80 included in the high criteria. The advice given in this study is that teachers should be able to create learning media so that they can improve student achievement through e-comic learning media which can be used as a reference for teachers in making even better learning media.

Keywords: Learning Media, E-Comic, Reading Literacy

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur kepada Allah SWT. atas, rahmat, dan ridho-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan proposal skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran *E-Comic* Terhadap Kemampuan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD Negeri Pacet”. Shalawat dan Salam kepada Rasulullah SAW. yang senantiasa menjadi sumber inspirasi dan teladan terbaik untuk umat manusia. Tujuan penulisan skripsi ini merupakan salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Keberhasilan dalam proses penulisan dan penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan banyak pihak, sehingga pada kesempatan ini dengan rasa hormat saya ingin mengucapkan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. H. Gunarto, S.H., S.E Akt., M.Hum., selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
2. Dr. Turahmat, M.Pd., selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Islam Sultan Agung Semarang.
3. Dr. Rida Fironika Kusumadewi, S.Pd., M.Pd., selaku Kaprodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, FKIP Universitas Islam Sultan Agung Semarang sekaligus Dosen Pembimbing I.
4. Nuhyal Ulia, S.Pd., M.Pd, selaku dosen Pembimbing II yang telah memberikan arahan dan masukan dalam menyelesaikan penyusunan skripsi ini.

5. Bapak dan Ibu dosen prodi PGSD yang telah memberikan bekal ilmu selama proses pembelajaran di Unissula.
6. Muhtami, S.Pd.SD selaku kepala SD Negeri Pacet yang sudah memberikan izin melaksanakan penelitian.
7. Aniarahma Widyautami, S.Pd., guru kelas III SD Negeri Pacet yang telah membantu selama pelaksanaan penelitian.
8. Seluruh mahasiswa PGSD angkatan 2019 kelas A, terima kasih atas kebersamaannya selama ini.

Penyusunan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, oleh karena itu penulis berharap adanya kritik dan saran yang bersifat membangun dari semua pihak. Semoga kebaikan dari seluruh pihak yang diberikan kepada penulis dibalas oleh Allah SWT. dan penyusunan skripsi ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak. Aamiin.

Semarang, 15 Agustus 2023

Penulis,

Nely Ardiyana

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN KEASLIAN	iv
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	v
ABSTRAK	vi
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL	xii
DAFTAR GAMBAR	xiii
DAFTAR LAMPIRAN ..	xiv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah ..	1
B. Batasan Masalah ..	9
C. Rumusan Masalah	9
D. Tujuan Penelitian	10
E. Manfaat Penelitian	10
BAB II KAJIAN PUSTAKA	11
A. Kajian Teori	11
B. Penelitian Relevan .	30
C. Kerangka Berfikir	31

BAB III METODE PENELITIAN	34
A. Desain Penelitian..	34
B. Prosedur Penelitian	35
C. Desain Rancangan Produk	39
D. Sumber Data dan Subjek Penelitian	44
E. Teknik Pengumpulan Data	44
F. Uji Kelayakan	46
G. Teknik Analisis data	46
BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN.....	54
A. Hasil Penelitian	54
1. Perancangan Produk.....	54
2. Uji Kelayakan	58
3. Uji Kepraktisan	61
4. Uji Keefektifan.....	65
B. Pembahasan.....	68
BAB V PENUTUP	80
A. Simpulan	80
B. Saran	82
DAFTAR PUSTAKA	83
LAMPIRAN-LAMPIRAN	89

DAFTAR TABEL

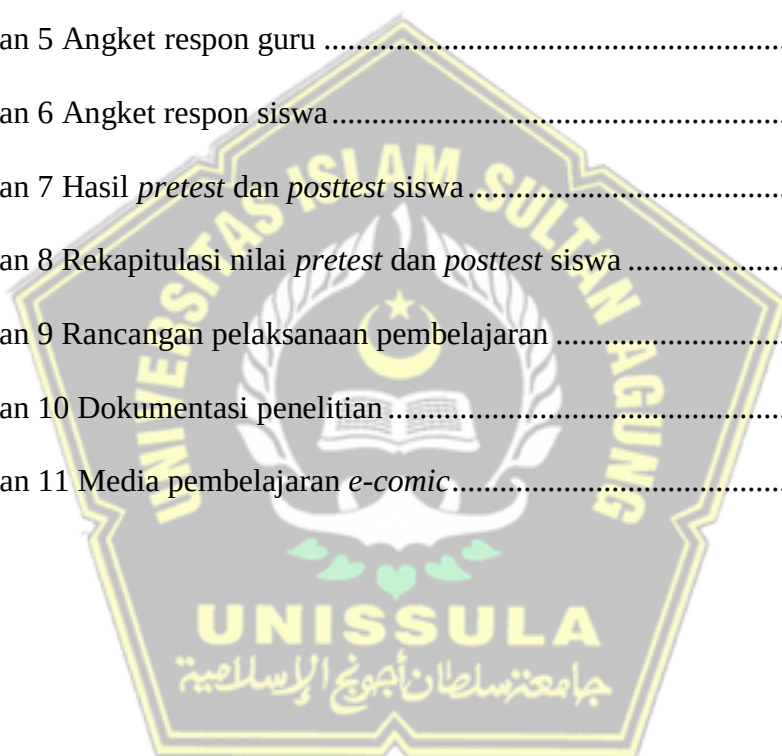
Tabel 2.1 Indikator literasi membaca	30
Tabel 3.1 Pedoman penskoran angket.....	47
Tabel 3.2 Kriteria kelayakan media	48
Tabel 3.3 Kriteria kepraktisan angket	49
Tabel 3.4 Kriteria gain ternormalisasi.....	52
Tabel 4.1 Hasil validasi media <i>e-comic</i>	58
Tabel 4.2 Hasil revisi ahli media.....	59
Tabel 4.3 Hasil revisi ahli materi	60
Tabel 4.4 Hasil revisi ahli bahasa	61
Tabel 4.5 Hasil angket respon guru.....	62
Tabel 4.6 Hasil angket respon siswa.....	63
Tabel 4.7 Hasil uji normalitas data	65
Tabel 4.8 Hasil uji t (<i>paired sample T test</i>).....	66
Tabel 4.9 Hasil uji gain ternormalisasi	67

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Fungsi media pembelajaran	14
Gambar 2.2 Bagan kerangka berfikir	33
Gambar 3.1 Tahapan model pengembangan ADDIE	35
Gambar 3.2 Desain halaman awal media <i>e-comic</i>	39
Gambar 3.3 Desain menu utama media <i>e-comic</i>	40
Gambar 3.4 Desain petunjuk penggunaan media <i>e-comic</i>	41
Gambar 3.5 Desain halaman materi media <i>e-comic</i>	41
Gambar 3.6 Desain halaman vidio media <i>e-comic</i>	42
Gambar 3.7 Desain halaman kuis media <i>e-comic</i>	43
Gambar 3.8 Desain halaman penilaian media <i>e-comic</i>	43
Gambar 4.1 Rancangan desain media <i>e-comic</i>	56
Gambar 4.2 Cerita <i>e-comic</i>	57
Gambar 4.3 Komponen media <i>e-comic</i>	57
Gambar 4.4 Tampilan media pembelajaran <i>e-comic</i>	71
Gambar 4.5 Grafik kelayakan media <i>e-comic</i>	73
Gambar 4.6 Grafik angket respon guru.....	75
Gambar 4.7 Grafik angket respon siswa	76
Gambar 4.8 Grafik nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i>	78
Gambar 4.9 Pembelajaran menggunakan media <i>e-comic</i>	78

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat keterangan penelitian	90
Lampiran 2 Lembar validasi ahli media.....	91
Lampiran 3 Lembar validasi ahli materi	95
Lampiran 4 Lembar validasi ahli bahasa	99
Lampiran 5 Angket respon guru	102
Lampiran 6 Angket respon siswa.....	104
Lampiran 7 Hasil <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa.....	106
Lampiran 8 Rekapitulasi nilai <i>pretest</i> dan <i>posttest</i> siswa	114
Lampiran 9 Rancangan pelaksanaan pembelajaran	115
Lampiran 10 Dokumentasi penelitian	127
Lampiran 11 Media pembelajaran <i>e-comic</i>	128



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Kualitas sumber daya manusia dalam suatu bangsa sangat mempengaruhi kemajuan dari negara itu sendiri, dimana faktor penentu untuk memastikan bahwa sumber daya manusia tersebut berkualitas yaitu melalui proses pendidikan yang dilakukan. Indonesia sebagai negara yang memiliki cita-cita luhur yaitu mencerdaskan kehidupan bangsa, dalam hal ini artinya bangsa Indonesia memiliki harapan dalam aspek membangun peradaban. Karena pada dasarnya antara pendidikan dengan kemajuan bangsa memiliki keterkaitan yang kuat. Tidak ada bangsa yang maju tanpa adanya dukungan dari pendidikan. Sehingga apabila pendidikan dalam suatu bangsa tersebut memiliki progres yang baik, maka dapat dikatakan akan semakin tinggi juga tingkat kemajuan dari bangsa tersebut. Untuk menjalankan transisi sosial dalam membentuk sumber daya manusia yang cerdas, berakhlak mulia, kreatif, inovatif, dan progresif perlu adanya wahana yang esensial yaitu melalui pendidikan (Susilawati *et al.*, 2021).

Pendidikan pada prinsipnya memiliki peran dalam upaya menolong serta mengarahkan umat manusia dalam menjalankan kehidupannya serta memperbaiki nasib manusia itu sendiri. Jika dalam kehidupan tidak dilandasi dengan adanya pendidikan maka peradaban manusia tidak akan pernah mengalami perubahan. Selain itu melalui pendidikan maka akan membentuk manusia yang beriman dan bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak

mulia, cakap, sehat, kreatif, serta menjadi warga yang demokratis dan bertanggung jawab. Oleh karena itu dalam rangka untuk mengemban fungsi tersebut pemerintah menyelenggarakan suatu sistem pendidikan nasional yang tertera dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Dalam Undang-Undang tersebut memberikan arahan untuk meningkatkan kualitas sumber daya manusia yang seutuhnya melalui proses mengolah hati, raga, pikiran, dan keterampilan yang bertujuan agar dapat memiliki daya saing yang baik dalam menghadapi tantangan globalisasi (Awwaliyah & Baharun, 2018).

Untuk memastikan apakah dalam menjalankan proses pendidikan berhasil atau tidak ditentukan dari bagaimana sistem pendidikan yang diterapkan. Dalam hal ini syarat untuk mewujudkan sistem pendidikan yang maju dan berkembang adalah melalui gerakan berinovasi dan berkolaborasi antar lembaga pendidikan yang harus mampu menyeimbangkan sistem pendidikan sesuai dengan tuntutan zaman. Menurut Young (2014), *The educational process can be carried out through curriculum changes according to the level of general and special subjects*. Dari penjelasan tersebut mungkin dapat dijadikan sebagai salah satu solusi bagi sistem pendidikan Indonesia, yaitu dengan cara merealisasikan pembelajaran sesuai dengan prinsip implementasi kurikulum menggunakan pendekatan multimedia dan multistrategi, caranya dengan memperhatikan sumber belajar, fasilitas teknologi, lingkungan sekolah berupa kawasan alam yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar serta masyarakat yang mendukung proses kegiatan pembelajaran.

Di era revolusi industri 4.0 saat ini memberikan dampak terhadap sistem pendidikan melalui teknologi, namun tetap mengedepankan nilai karakter, seperti religius, tanggung jawab, kerja keras, disiplin, dan lain-lain (Yamin & Syahrir, 2020). Kedudukan teknologi dalam dunia pendidikan saat ini mampu dijadikan sebagai fasilitator dalam mengoptimalkan taraf pendidikan yang efektif dan efisien, sehingga mengarah pada kesentosaan manusia. Fungsi dari teknologi dalam bidang pendidikan yaitu dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Media pembelajaran tersebut diyakini bahwa siswa akan lebih termotivasi untuk belajar melalui berbagai aplikasi yang disediakan. Sehingga pendidik mampu menyuplai stimulus serta menghidupkan tanggapan pada saat kegiatan pembelajaran.

Untuk menunaikan pembelajaran yang berguna dibutuhkan perencanaan yang baik. Begitupun dengan pembuatan media yang akan digunakan, dalam proses pembelajaran juga memerlukan rancangan yang baik pula. Dalam proses pembuatan media harus memahami kriteria dalam pemilihan media yang bersumber pada konsep, yaitu media merupakan bagian dari sistem yang saling berkaitan (interaktif) dan sebagai petunjuk (intruksional) secara keseluruhan. Penggunaan media sangat tepat untuk mengakomodasi isi pelajaran yang bersifat konsep, fakta, prinsip, atau gagasan. Agar mampu membantu kegiatan belajar yang efektif, maka media yang digunakan harus sinkron dengan tugas dan tingkat kemampuan siswa.

Media pembelajaran merupakan semua objek yang mencakup sumber yang dibutuhkan untuk melaksanakan proses komunikasi dalam kegiatan

pembelajaran. Hal ini sesuai dengan yang disampaikan oleh Adams & Ed (2015), bahwa *media richness theory proposes that each medium has capacities for reducing ambiguity, facilitating interpretations and increasing understanding*. Media pembelajaran wujudnya dapat berupa perangkat keras (*hardware*) maupun perangkat lunak (*software*). Maka seorang guru termasuk bagian dari media pembelajaran, karena mampu dalam hal menyampaikan pesan. Sehingga bentuk daripada media pembelajaran bukan hanya benda mati saja, tetapi juga benda hidup, seperti manusia, hewan, dan tumbuhan.

Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar sangat dipercaya dapat meningkatkan kemauan dan ketertarikan yang baru, menumbuhkan motivasi dan hasrat kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh mental terhadap siswa untuk belajar. Proses pembelajaran serta menyampaikan pesan materi dari guru akan berlangsung secara efektif apabila dipengaruhi oleh adanya media pembelajaran yang digunakan pada saat tahap orientasi dari pelajaran yang akan disampaikan pada saat itu. Menurut Nurrita (2018), manfaat dari media pembelajaran yaitu memberikan petunjuk bagi guru untuk mencapai tujuan pembelajaran melalui uraian materi yang memikat perhatian siswa dan menumbuhkan motivasi belajar siswa dengan suasana proses pembelajaran yang menarik.

Salah satu bentuk media pembelajaran yang sesuai dengan situasi saat ini yaitu melalui *android*, karena kecanggihan teknologi menjadikan siswa tertarik untuk menggunakannya. Astra *et al.*, (2015) berpendapat bahwa *the existence of technology predicts that it can provide many benefits in education because*

it is prospective and progressive learning to be implemented because it is supported by communication technology that is sophisticated, inexpensive, and gives freedom for students to learn and obtain information. Sehingga media pembelajaran dalam bentuk teknologi dapat menjadi salah satu solusi untuk meningkatkan keefektifan belajar.

Meski kecanggihan dari teknologi pendidikan sudah tidak diragukan lagi, namun peran guru adalah kunci utama keberhasilan dalam kegiatan pembelajaran. Karena pada dasarnya kedudukan guru ialah sebagai pendidik, pengajar, motivator, penasihat, serta sebagai sumber belajar (Yestiani & Zahwa, 2020). Oleh sebab itu dengan adanya perkembangan sistem pendidikan menuntut para guru agar mempunyai pengetahuan serta keahlian untuk mampu memanfaatkan pengetahuan teknologinya sebagai modal dalam melangsungkan kegiatan pembelajaran, sehingga memberikan dampak belajar pada siswa. Pendidikan di era 4.0 tidak hanya berfokus terhadap perkembangan teknologi saja, tetapi masih ada hal yang lebih penting, yaitu pentingnya literasi membaca. Hal ini perlu menjadi senter perhatian melihat pesatnya perkembangan teknologi dan informasi, maka literasi membaca menjadi keharusan yang perlu ditingkatkan. Menurut hasil survei *Programme for International Student Assessment* (PISA) pada tahun 2018 untuk nilai kompetensi membaca, Indonesia berada dalam peringkat 72 dari 77 negara (Kurniawati, 2022). Hal tersebut sangatlah disayangkan mengingat sumber daya manusia Indonesia yang begitu banyak, seharusnya peningkatan kualitas pendidikan mampu untuk dilakukan namun ternyata pada kenyataannya tidak.

Membaca merupakan salah satu peran penting untuk menghasilkan keahlian individu sebagai penerus bangsa yang berilmu, sehingga mampu berkompetensi dengan negara lain (Setyowati *et al.*, 2021). Sedangkan pendapat dari Wulanjani *et al.*, (2019), menjelaskan bahwa membaca merupakan salah satu kunci penting untuk memasuki istana ilmu yang berperan sebagai dasar dalam menjalankan berbagai aktivitas kehidupan tanpa mengalami kepunahan sedikitpun. Sehingga dapat dikatakan bahwa, membaca adalah landasan utama agar mampu memperoleh pengetahuan secara luas, karena dengan membaca manusia dapat memperoleh ilmu pengetahuan, berbagai informasi, serta menambah wawasan demi kemajuan taraf hidup manusia dan perkembangan suatu bangsa. Dalam hal ini, maka pendidikan membaca harus dilakukan sedini mungkin kemudian dijadikan sebuah kebiasaan, sehingga siswa mampu memiliki tingkat membaca yang baik. Sebaliknya jika pada diri siswa tidak dilakukan pembiasaan membaca, maka siswa akan mengalami kesulitan dalam menjalani aktivitas belajar maupun dalam kegiatan bermasyarakat.

Berdasarkan hasil observasi yang sudah peneliti lakukan di SD Negeri Pacet pada tanggal 8 September 2022 melalui pembelajaran secara langsung bersama dengan siswa kelas III. Didapati budaya literasi membaca masih cukup rendah. Meski di SD Negeri Pacet sudah memiliki fasilitas berupa LCD proyektor, namun fasilitas tersebut kurang dimanfaatkan oleh guru. Beberapa kendala yang dihadapi oleh siswa dalam membaca yaitu, belum mengenal huruf, sulit menghafal bentuk huruf, kesalahan menulis bentuk huruf, serta sulit bagaimana cara membaca yang memiliki banyak huruf. Kemudian masih

didapati kendala yang menghambat keefektifan pembelajaran seperti siswa yang kurang aktif dalam mengikuti kegiatan belajar, serta motivasi belajar siswa yang masih rendah. Penggunaan media pembelajaran menjadi salah satu faktor penyebab mengapa siswa kurang suka membaca. Selain itu guru juga kurang optimal dalam menyampaikan materi yang menyebabkan siswa semakin sulit memahami materi pembelajaran. Oleh karenanya maka kreativitas guru sangat berpengaruh terhadap keberhasilan belajar membaca siswa.

Kurangnya media pembelajaran yang inovatif untuk menunjang pembelajaran serta masih terdapat media pembelajaran yang kurang efektif jika digunakan, menjadi hal yang perlu mendapat perhatian untuk diberikan solusi. Karena media pembelajaran salah satu elemen esensial yang mampu menjadi tumpuan kegiatan pembelajaran dan hasil belajar siswa. Media pembelajaran yang tersedia di sekolah kurang memenuhi kriteria bagaimana batas kelayakan daripada media pembelajaran itu sendiri. Seperti adanya media pembelajaran yang rusak, berdebu, atau terbuat dari bahan yang tidak sesuai, sehingga mengakibatkan siswa kesulitan dalam memahami konsep materi yang disampaikan. Banyak dari sekolah yang membuat media pembelajaran dalam bentuk gambar saja sehingga kurang menarik. Maka dengan adanya permasalahan tersebut tidak menutup kemungkinan akan muncul dampak yang ditimbulkan dalam hal efektivitas pembelajaran, seperti semangat belajar siswa yang masih rendah, motivasi belajar yang perlu ditingkatkan, kurangnya kesadaran tentang pentingnya belajar, serta tidak adanya keaktifan siswa dalam mengikuti proses kegiatan belajar.

Berdasarkan permasalahan diatas maka peneliti termotivasi untuk membuat sebuah media pembelajaran berbasis *android* yang menekankan pada pembelajaran literasi membaca. Hal tersebut tidak lain dalam rangka untuk meningkatkan kualitas proses belajar di sekolah, sehingga melalui media pembelajaran tersebut mampu memberikan dampak yang lebih baik terhadap siswa, yaitu dalam rangka untuk menumbuhkan semangat membaca siswa dan mampu memberikan perbaikan terhadap hasil belajar siswa. Salah satu alternatif untuk mengatasi masalah yang tepat untuk materi literasi membaca yaitu melalui media pembelajaran berbasis multimedia menggunakan *e-comic* (*electronic comic*) atau disebut juga sebagai komik elektronik. Dengan menggunakan media pembelajaran berbasis *e-comic* ini akan membantu kegiatan belajar mengajar terasa lebih menyenangkan. Karena dengan *e-comic* kita dapat memahami materi terkait dengan literasi membaca dalam bentuk cerita yang disampaikan oleh beberapa tokoh karakter dengan berbagai animasi yang disajikan didalamnya. Kelebihan dari media pembelajaran *e-comic* ini memiliki kualitas gambar yang baik, karena proses pembuatannya melalui salah satu aplikasi pembuatan desain gambar terbaik yaitu *canva*, dimana setiap gambar yang dihasilkan berkualitas HD (*High Definition*). Pemanfaatan media dalam dunia pendidikan dapat menunjang dalam penyampaian ilmu pengetahuan kepada siswa. Media pembelajaran interaktif berbasis *e-comic* pada materi literasi membaca akan memberikan dampak yang baik terhadap pelaksanaan kegiatan belajar mengajar, baik pada saat proses pembelajaran maupun hasil belajar yang diperoleh siswa. Selain itu melalui media

pembelajaran berbasis multimedia ini selain memberikan manfaat terhadap kelangsungan belajar siswa dan hasil belajar siswa, dengan adanya kreasi produk yang dibuat akan memberikan pengetahuan kepada guru SD Negeri Pacet dalam upaya menciptakan media pembelajaran yang lebih modern yaitu melalui adaptasi teknologi dalam rangka menyusuri perkembangan masa.

B. Batasan Masalah

Berdasarkan masalah yang telah dipaparkan, berikut batasan masalah dalam penelitian ini diantaranya:

1. Penggunaan media pembelajaran yang membutuhkan pengembangan guna menunjang keefektifan pembelajaran literasi membaca siswa kelas III SD Negeri Pacet.
2. Pengembangan media pembelajaran *e-comic* materi literasi membaca kelas III SD Negeri Pacet, dalam rangka meningkatkan hasil belajar siswa.
3. Meningkatkan kesadaran pentingnya literasi membaca terhadap siswa kelas III SD Negeri Pacet.

C. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam penelitian ini diantaranya:

1. Bagaimana kelayakan media pembelajaran *e-comic*?
2. Bagaimana kepraktisan media pembelajaran *e-comic*?
3. Bagaimana efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri Pacet?

D. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini antara lain:

1. Menguji kelayakan media pembelajaran *e-comic*.
2. Mengetahui kepraktisan media pembelajaran *e-comic*.
3. Mengetahui efektivitas media pembelajaran *e-comic* terhadap kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri Pacet.

E. Manfaat Penelitian

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Bagi siswa

Sebagai sarana meningkatkan literasi membaca sesuai perkembangan teknologi dan belajar secara mandiri di rumah dengan bantuan *smartphone*.

2. Bagi guru

Memudahkan guru melaksanakan pembelajaran dan memberikan pengaruh hasil belajar serta meningkatkan motivasi guru untuk memanfaatkan media pembelajaran *e-comic* pada materi literasi membaca.

3. Bagi peneliti

Sebagai wawasan ilmu pengetahuan serta menjadi modal dasar ketika peneliti menjadi guru.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Pada masa awal di dunia pendidikan istilah media pembelajaran hanya sebatas guru dan buku pelajaran saja. Namun sekarang ini media pembelajaran sudah mencakup segala alat yang diyakini mampu untuk menyampaikan pembelajaran, seperti komputer, buku, video, audio, dan *handphone*. Semua media tersebut telah banyak digunakan oleh dosen, guru, instruktur, atau tenaga pendidik lainnya sebagai fasilitas agar tercapainya pelaksanaan kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan sarana yang memberikan kemudahan bagi guru dan siswa dalam memberi dan menerima materi dalam bentuk nyata, menarik, dan mudah dipahami (Ismiyanti & Afandi, 2022). Atau dalam arti lain, media merupakan sebuah alat untuk mengantarkan pesan dari pengirim kepada penerima pesan. Dalam situasi pembelajaran media diartikan sebagai sesuatu yang dapat membantu menumbuhkan minat belajar siswa (Setiawan *et al.*, 2020). Sedangkan dalam proses pembelajaran media dapat difungsikan sebagai sarana yang mempermudah proses belajar terutama dalam mengefektifkan komunikasi antara guru dan siswa (Fatimah & Ningsyih, 2021). Sehingga media dapat diartikan sebagai alat pengantar

yang digunakan untuk meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi serta memberikan stimulus kepada siswa sehingga mampu membangkitkan minat baru. Selain itu memberikan kemudahan bagi guru untuk menyampaikan materi dalam proses pembelajaran.

Selanjutnya pengertian pembelajaran, kata pembelajaran berasal dari kata belajar. Belajar diartikan sebagai aktivitas yang berlangsung pada diri setiap orang (Khotimah & Ratnawuri, 2021). Maksudnya adalah untuk melangsungkan belajar tidak harus dilakukan di lembaga formal saja karena pada dasarnya belajar merupakan sebuah proses yang berkesinambungan yang dapat dilakukan dimana saja dan kapan saja. Sedangkan pembelajaran yaitu serangkaian kegiatan interaksi antar manusia melalui fasilitas dan cara tertentu untuk mencapai tujuan (Faizah, 2017). Sehingga pembelajaran dapat dipahami sebagai kegiatan interaksi antara guru dan siswa yang bertujuan untuk mendapatkan ilmu pengetahuan. Dalam proses pembelajaran diharapkan siswa dapat meningkatkan prestasi belajarnya, karena melalui prestasi akan terlihat pencapaian beberapa aspek yang bersifat kognitif, afektif, dan psikomotor pada siswa.

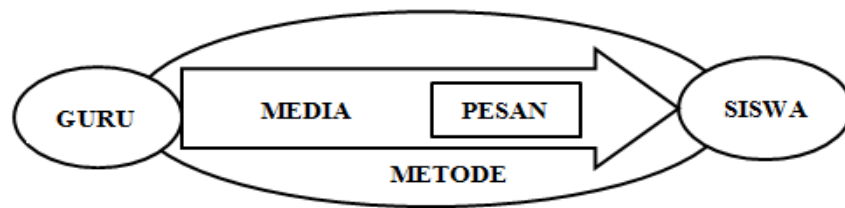
Kemudian media pembelajaran dapat diartikan sebagai sarana yang mampu membantu menyampaikan pesan dalam proses belajar agar lebih jelas sehingga terciptanya proses belajar dalam diri siswa (Zaki & Yusri, 2020). Adapun pendapat dari Wahyuningtyas & Sulasmono (2020), media pembelajaran merupakan penyalur pesan dari

sumber pesan (guru) kepada penerima pesan (siswa) untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan atau sikap yang baru. Dalam pengertian ini media pembelajaran bukan hanya sekedar benda berupa grafik, gambar dan elektronik saja, tetapi guru dan lingkungan juga termasuk bagian dari media pembelajaran, karena berfungsi sebagai alat yang dapat membangkitkan motivasi belajar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan perantara yang digunakan guru untuk menyampaikan materi agar siswa memahami materi yang diajarkan.

Sehingga dari beberapa pernyataan diatas dapat disimpulkan pengertian dari media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan (materi pembelajaran) sehingga mempengaruhi perhatian, minat, pikiran dan perasaan siswa pada saat proses kegiatan belajar hingga tercapai suatu tujuan pembelajaran.

b. Fungsi Media Pembelajaran

Melalui media pembelajaran diharapkan mampu menjadi solusi alternatif bagi guru agar materi yang disampaikan dapat diserap oleh siswa. Ketika seorang guru memberikan bahan ajar kepada siswa menggunakan media maka hasil yang diperoleh akan lebih bermakna. Karena proses pembelajaran bukan lagi menggunakan kata-kata tetapi melalui pemahaman materi secara konkret. Dalam proses kegiatan belajar mengajar, menurut Daryanto (2016:9) media pembelajaran berfungsi untuk mengirimkan informasi dari sumber (guru) kepada penerima (siswa), fungsi tersebut dapat dilihat melalui gambar berikut:



(Daryanto, 2016:9)

Gambar 2.1 Fungsi media pembelajaran

Fungsi media dapat diketahui berdasarkan adanya kelebihan, Daryanto (2016:9) berpendapat terdapat tiga kelebihan media yaitu:

- 1) Kemampuan *fiksatif*, artinya dapat menangkap, menyimpan, dan menampilkan kembali suatu objek atau kejadian. Dengan kemampuan ini obyek atau kejadian dapat digambar, dipotret, direkam, difilmkan, sehingga dapat disimpan dan dilihat kembali.
- 2) Kemampuan *manipulatif*, artinya media dapat ditampilkan kembali dengan mengubah bentuk yang berbeda (manipulasi) sesuai dengan kebutuhan, baik perubahan ukuran, waktu, warna, dan sebagainya.
- 3) Kemampuan *distributif*, media dapat dijangkau oleh banyak orang dengan jumlah tak terbatas dengan satu kali penyajian secara serempak, contohnya seperti siaran TV atau Radio.

Selain itu Yaumi, (2017) mengemukakan pendapatnya mengenai fungsi media pembelajaran, yaitu:

- 1) Fungsi menirukan objek nyata, maksudnya yaitu media pembelajaran dapat berfungsi untuk menirukan materi yang bersifat abstrak menjadi materi yang duwujudkan kedalam bentuk nyata agar materi yang disampaikan mudah dipahami.

- 2) Fungsi penyamaan persepsi, maksudnya dalam menggunakan media pembelajaran mampu memadankan pemahaman siswa dari materi pembelajaran.
- 3) Fungsi motivasi, maksudnya untuk menumbuhkan semangat dalam diri siswa untuk mengikuti proses pembelajaran.
- 4) Fungsi kefokuskan, maksudnya dengan menggunakan media pembelajaran siswa akan lebih fokus dalam memahami materi melalui media yang menarik.
- 5) Fungsi kebermanaknaan, maksudnya melalui media pembelajaran siswa dapat meningkatkan kemampuan kognitif, afektif, dan psikomotor.

Dari uraian diatas, dapat diartikan bahwa media pembelajaran memiliki kontribusi yang cukup banyak. Melalui media pembelajaran penyampaian pesan akan lebih menarik dan interaktif dengan durasi waktu yang lebih singkat, sehingga dapat meningkatkan minat belajar siswa, mengurangi kebosanan, serta memahami materi melalui objek nyata. Dari pemaparan materi yang disampaikan, maka kualitas pembelajaranpun dapat ditingkatkan melalui respon positif siswa terhadap materi pembelajaran yang disampaikan. Disini peran guru juga akan mengalami perubahan kearah yang lebih positif, hal tersebut dapat dilakukan dengan cara melakukan perbaikan atau pembaharuan media pembelajaran yang disesuaikan dengan kebutuhan dan tuntutan perkembangan pendidikan.

c. Jenis-Jenis Media Pembelajaran

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru. Setiap media pembelajaran memiliki fungsi dan kegunaan yang berbeda sesuai dengan kebutuhan. Oleh karena itu guru harus dapat memilih jenis media pembelajaran yang tepat ketika ingin melaksanakan proses kegiatan pembelajaran. Media pembelajaran sendiri dapat diklasifikasikan berdasarkan tujuan pemakaian dan karakteristik jenis media. Nugraheni *et al.* (2017). Berpendapat terdapat tiga jenis media pembelajaran yang digolongkan menjadi beberapa kelompok yaitu:

- 1) Media audio, yaitu media pembelajaran yang penyalurannya hanya dalam bentuk suara saja, seperti radio dan *tape recorder*.
- 2) Media visual, yaitu media pembelajaran yang menampilkan gambar diam, seperti foto dan lukisan.
- 3) Media audio visual, yaitu media pembelajaran yang mampu menampilkan suara dan gambar secara bersamaan, seperti film dan video.

Adapun pendapat dari Rizqi & Aghni (2018), pengelompokan media pembelajaran dapat dibagi menjadi dua jenis yaitu:

- 1) Media pembelajaran tradisional, meliputi foto, grafik, rekaman piringan, pita kaset, televisi, majalah ilmiah, teka-teki, dan boneka.
- 2) Media pembelajaran teknologi mutakhir, meliputi telekonferensi, komputer, dan *compact disk*.

Berdasarkan penjelasan klasifikasi media pembelajaran tersebut. Ketika seorang guru sudah memahami dengan baik kategori media dalam pembelajaran maka hal tersebut tentunya akan mempermudah bagi guru dalam memilih media yang akurat pada saat merancang pembelajaran. Pemilihan media yang sesuai dengan materi, fungsi, tujuan, dan karakteristik pembelajaran, akan menghasilkan efektivitas dan efisiensi dalam proses belajar.

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Sebelum membuat media pembelajaran terdapat berbagai tata cara yang harus dipertimbangkan agar dapat membantu tercapainya tujuan pembelajaran. Untuk menentukan media pembelajaran seorang guru tidak hanya fokus terhadap penampilan saja, melainkan harus disesuaikan dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik dari siswa itu sendiri. Dalam merancang media yang efektif dan efisien, selain tergantung pada tingkat kemampuan guru, yaitu dapat dilakukan dengan lima cara yaitu, media dirancang sesederhana mungkin agar mudah dipahami oleh siswa, media dirancang sesuai dengan materi yang akan diajarkan, media dirancang disesuaikan dengan tingkat pemahaman siswa, media dirancang dengan bahan yang mudah didapatkan tanpa mengurangi makna dan fungsi dari media tersebut, dan media dirancang dalam bentuk gambar atau bagan yang terstruktur dengan biaya yang terjangkau sehingga tidak menyulitkan guru (Supriyono, 2018).

Dari penjelasan diatas dapat diambil kesimpulan bahwa dalam merancang media pembelajaran yang akan digunakan tidak boleh membuat secara asal, tetapi harus dibuat sesuai dengan prosedur yang sesuai. Hal tersebut dimaksudkan agar media pembelajaran dapat digunakan tepat sasaran atau sesuai dengan tujuan pembelajaran yang efektif dan efisien. Selain itu adanya pembandingan dari media pembelajaran yang lain juga diperlukan, karena untuk mengetahui tingkat keefektifan media yang akan digunakan apakah media tersebut lebih baik atau perlu perbaikan.

e. Karakteristik Media Pembelajaran

Sebelum memilih media pembelajaran guru harus memperhatikan karakteristik dan fungsi media agar sesuai dengan kondisi dan kebutuhan, sehingga kegiatan pembelajaran memperoleh hasil yang optimal. Karakteristik media pembelajaran digolongkan menjadi dua yaitu karakteristik media pembelajaran dua dimensi dan karakteristik media pembelajaran tiga dimensi (Daryanto, 2016: 19).

1) Media pembelajaran dua dimensi merupakan alat peraga yang hanya memiliki bentuk ukuran panjang dan lebar pada suatu bidang datar.

Media pembelajaran dua dimensi terdiri dari:

a) Media grafis, yaitu penyajian dengan menggunakan, titik, garis, gambar, simbol, maupun tulisan untuk menjelaskan suatu pesan atau kejadian dalam bentuk yang lebih sederhana. Contoh jenis media grafis yaitu, gambar, grafik, bagan, poster, dan peta datar.

- b) Media bentuk papan yang terdiri dari papan tulis, papan tempel, papan flannel, dan papan magnet.
 - c) Media cetak, jenis media ini terdiri dari buku pelajaran, surat kabar, ensiklopedia, buku suplemen, dan pengajaran berprogram.
- 2) Media pembelajaran tiga dimensi merupakan media tanpa proyeksi dan penyajiannya atau benda yang digunakan berwujud dalam bentuk nyata. Media pembelajaran tiga dimensi dapat dilakukan dengan berbagai cara seperti:
- a) Belajar benda sebenarnya melalui widyawisata, yaitu kegiatan belajar dengan cara mengunjungi tempat diluar kelas.
 - b) Belajar benda sebenarnya melalui *specimen* yaitu belajar dengan benda asli atau benda sebagian asli sebagai contoh.
 - c) Belajar melalui media tiruan, yaitu belajar melalui pengalaman secara langsung atau melalui benda konkrit sebagai model.
 - d) Peta timbul, yaitu belajar dengan menggunakan peta timbul untuk menentukan tinggi rendahnya suatu permukaan bumi serta untuk mengetahui kondisi bentuk bumi.
 - e) Boneka, yaitu media yang berfungsi sebagai model tiruan dalam bentuk binatang maupun manusia.

2. Media *E-Comic* (*Electronic Comic*)

a. Pengertian Media *E-Comic*

Komik berasal dari kata Yunani “*Comique*” yang berarti lucu atau menggelikan. Komik memiliki arti potongan-potongan gambar untuk

menyampaikan informasi yang ringan dan menghibur. Komik merupakan salah satu bentuk media visual yang memiliki kemampuan menyampaikan informasi agar mudah dimengerti (Angga *et al.*, 2020).

Adapun pendapat lain yang dikemukakan oleh Sari (2017), komik adalah bahan ajar yang di dalamnya berisi gabungan antara teks dan gambar yang dibentuk secara kreatif dan dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Atau dengan kata lain, komik merupakan buku yang berbentuk animasi yang memperagakan karakter dalam cerita dari gabungan gambar-gambar yang dirancang secara runtut untuk memberikan informasi atau hiburan bagi pembaca. Komik pada awalnya berbentuk media cetak, namun adanya perkembangan teknologi komik cetak menjadi komik elektronik atau disebut dengan *e-comic* atau *electronic comic*. Komik pada umumnya media cetak dengan kumpulan kertas yang berisi teks dan gambar sedangkan untuk *e-comic* berbentuk digital dan dapat diakses melalui internet.

E-comic adalah media komunikasi yang mengutamakan bentuk visual serta memiliki kekuatan untuk menyampaikan pesan dengan cara yang mudah kepada pembaca (Kurniawan *et al.*, 2017). *E-comic* menjadi media yang menarik, karena penyampaian materi dalam bentuk cerita dan gambar sederhana sehingga mudah dipahami membuat *e-comic* dapat dijangkau semua kalangan. Media *e-comic* dapat diintegrasikan karakter. Sehingga dengan adanya integrasi karakter pada *e-comic*, mampu meningkatkan nilai karakter pada siswa.

b. Karakteristik *E-Comic*

E-comic dapat dikatakan sebagai alur cerita yang memiliki karakteristik tersendiri. *E-comic* dirancang untuk memberi hiburan yang identik dengan karakter untuk memerankan suatu cerita dalam bentuk potongan gambar. Menurut Jafar (2021) terdapat beberapa karakteristik dalam *e-comic* antara lain:

- 1) Menentukan karakter, berfungsi untuk mendeskripsikan suatu peran yang akan dijelaskan dalam *e-comic*.
- 2) Ekspresi wajah, digunakan untuk menggambarkan dan mempertegas suatu karakter yang akan disajikan.
- 3) Balon kata, berfungsi sebagai tempat untuk meletakkan teks antar tokoh, berupa materi yang disajikan akan diletakkan sesuai dengan karakter, sehingga akan menunjukkan dialog antar tokoh.
- 4) Tipografi, untuk mewujudkan susunan huruf yang rapi melalui metode *lettering* konvensional dan menggunakan *typeface* yang sesuai dengan *e-comic*.
- 5) Panel, berfungsi untuk mengurutkan dari materi atau gambar sebagai kelanjutan dari alur cerita yang sedang berlangsung.
- 6) Warna, dalam *e-comic* ada dua jenis warna yaitu *e-comic* hitam-putih dan *e-comic* berwarna. Dalam *e-comic* hitam-putih, ide seni yang mendasari *e-comic* di komunikasikan secara langsung. Sedangkan *e-comic* berwarna memiliki ruang lebih dan banyak untuk mengeksplorasi dan mengekspresi.

c. Kelebihan dan Kekurangan *E-Comic* sebagai Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran *e-comic* dalam kegiatan belajar tentunya memiliki kelebihan dan kekurangan. Adapun kelebihan dari *e-comic* sebagai media pembelajaran yaitu tahan lama, mudah dipublikasikan, mudah dibawa, mudah disimpan, hemat tempat, ramah lingkungan, dan membangkitkan ketertarikan siswa (Ruiyat *et al.*, 2019). Dari penjelasan tersebut dapat disimpulkan bahwa kelebihan dari media pembelajaran *e-comic* yaitu karena media ini dibuat dalam bentuk digital sehingga akan lebih awet dan ramah lingkungan dibandingkan komik yang dibuat dalam bentuk kertas, lebih mudah disimpan dan dipublikasikan karena dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, maupun komputer. Selain itu media pembelajaran *e-comic* tidak hanya dapat digunakan pada saat pembelajaran luar jaringan saja tetapi juga dapat digunakan pada saat pembelajaran dalam jaringan.

Selain memiliki kelebihan media pembelajaran *e-comic* juga memiliki kekurangan. Menurut Nugraheni *et al.*, (2017), pertama karena *e-comic* memiliki penampilan yang menarik sehingga membuat siswa menjadi malas membaca buku pelajaran yang berisi lebih banyak teks dibandingkan gambar. Kedua, *e-comic* memiliki lebih banyak gambar dibandingkan teks serta lebih mengutamakan unsur hiburan sehingga kurang cocok jika digunakan pada saat proses pembelajaran. Dan ketiga, *e-comic* kurang sesuai jika digunakan di kelas rendah

karena tingkat pemahaman siswa berbeda-beda. Maka dapat diambil kesimpulan bahwa kekurangan dari media pembelajaran *e-comic* yaitu mengakibatkan siswa malas membaca buku pelajaran, *e-comic* memiliki banyak unsur hiburan dibandingkan berfokus pada materi pembelajaran, dan *e-comic* kurang sesuai jika digunakan sebagai media pembelajaran di kelas rendah. Mengingat hal tersebut maka perlu adanya antisipasi agar kekurangan media pembelajaran *e-comic* tetap dapat digunakan yaitu dengan cara guru menyingkronkan antara metode, model, dan strategi pembelajaran yang sesuai dengan pemakaian media pembelajaran *e-comic* tersebut.

d. Indikator Media Pembelajaran *E-Comic*

Media pembelajaran memiliki peranan penting dalam proses belajar. Karena pada dasarnya media pembelajaran berfungsi sebagai penghubung antara guru dengan siswa agar materi pembelajaran dapat disampaikan secara optimal. Oleh sebab itu sebelum memutuskan media pembelajaran yang akan dibuat perlu adanya indikator sebagai dasar untuk membuat media pembelajaran yang baik dan benar. Dalam menentukan kelayakan media pembelajaran maka perlu mempertimbangkan aspek kesesuaian isi, aspek bahasa, dan aspek penampilan (Khasanah *et al.*, 2021). Sejalan dengan pernyataan tersebut, menurut (Ariesta & Kusumayati, 2018), kevalidan dari media pembelajaran komik dapat dilihat dari segi format, isi, dan bahasa yang digunakan dalam komik tersebut.

Berdasarkan pernyataan tersebut, untuk menentukan kelayakan dan kevalidan terhadap media pembelajaran *e-comic* terdapat tiga indikator utama yaitu kesesuaian isi terdiri dari materi, cerita, dan gambar, kesesuaian bahasa yaitu mudah dipahami oleh kemampuan pemahaman siswa, dan kesesuaian tampilan yaitu media pembelajaran mudah digunakan agar tidak membingungkan penggunanya (siswa). Sehingga pada saat ingin mengembangkan media pembelajaran *e-comic* seorang guru harus menilai kelayakan media sesuai dengan indikator diatas.

e. *E-Comic* Sebagai Media Pembelajaran

Perkembangan teknologi yang sangat pesat, mengakibatkan siswa lebih tertarik menggunakan alat elektronik seperti, *handphone* dan laptop daripada kegiatan membaca melalui buku cetak. Walaupun suka membaca adalah dengan membaca buku yang banyak disertai gambar-gambar. Adanya kegemaran siswa membaca buku bergambar dan tertarik menggunakan alat elektronik, maka peneliti membuat pengembangan media pembelajaran berbasis *e-comic* yang berjudul “SI RajA (Siswa Indonesia Rajin Membaca)”, yang menceritakan kisah tentang pohon yang sombong.

E-comic dapat mengurangi kecemasan dan ketegangan pada siswa saat kegiatan belajar karena memiliki daya tarik melalui visual dan narasi yang khas. Adanya gambar merupakan cara efektif untuk membantu siswa memahami materi dalam pembelajaran literasi

membaca (Aeni & Yusupa, 2018). *E-comic* dapat digunakan dalam dunia pendidikan apabila berisi tentang ilmu pengetahuan dan akan berhasil jika sesuai dengan tingkat kemampuan pemahaman siswa. Karena melalui *e-comic* siswa dapat menumbuhkan imajinasinya sehingga mempermudah memahami materi.

Media pembelajaran *e-comic* materi literasi membaca dapat meningkatkan hasil belajar kognitif, afektif, dan motivasi selama pembelajaran, karena mampu menyampaikan konsep yang menarik. Sehingga *e-comic* layak digunakan sebagai media pembelajaran.

3. Literasi Membaca

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) pengertian dari literasi (literer) adalah segala sesuatu yang berkaitan dengan kegiatan tulis (Anindyarini *et al.*, 2019). Dalam hal ini literasi sangat berhubungan dengan proses membaca dan menulis, literasi ialah seperangkat keterampilan nyata, dalam membaca dan menulis bagi siapa saja yang memperolehnya. Sedangkan menurut Wulanjani & Anggraeni (2019), literasi diartikan sebagai kemampuan seseorang dalam mengolah dan memahami segala informasi pada saat melakukan proses membaca dan menulis. Dari penjelasan tersebut, maka pengertian literasi dapat didefinisikan sebagai suatu kemampuan atau usaha melek aksara di dalam diri seseorang, yang mana di dalamnya terdapat kemampuan membaca, menulis dan juga memahami dari informasi yang ada dalam teks bacaan.

Kegiatan membaca merupakan suatu proses yang harus dilakukan melalui pembiasaan. Hal tersebut bertujuan untuk menumbuhkembangkan kinerja otak, meningkatkan intelektual, mengasah daya ingat, dan dapat mengembangkan karakter budi pekerti pada diri siswa melalui pembudayaan ekosistem literasi di sekolah agar para siswa mampu menjadi pembelajar sepanjang hayat sebagai bekal untuk beradaptasi di lingkungan masyarakat.

Membaca adalah proses yang dilakukan dan digunakan pembaca untuk memperoleh pesan yang disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Prasrihamni *et al.*, 2022). Sedangkan menurut Amri & Rochmah (2021), membaca yaitu suatu aktivitas untuk memperoleh informasi yang disampaikan di dalam bahan bacaan. Sehingga kesimpulannya yaitu, membaca merupakan kegiatan melihat tulisan bacaan dan proses memahami isi teks yang bertujuan memahami seluruh informasi yang tertera dalam teks bacaan.

Rendahnya literasi membaca bangsa Indonesia menyebabkan sumber daya manusia kurang kompetitif karena kurangnya penguasaan ilmu pengetahuan dan teknologi yang disebabkan lemahnya minat dan kemampuan membaca dan menulis. Pembiasaan membaca dan menulis belum menjadi kebutuhan hidup dan budaya bangsa. Kurangnya jumlah perpustakaan dan buku-buku belum menjadi *critical problem* dalam budaya membaca. Maksud dari literasi disini bukan sekadar membaca dan menulis, tetapi bermakna praktik yang mencakup bagaimana seseorang

berkomunikasi dalam masyarakat dalam hubungan sosial yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya.

Peran literasi membaca memberikan pengaruh besar dalam segala aspek, seperti yang dikemukakan oleh (Kuşdemir & Bulut, 2018) yang menyatakan bahwa, *reading is an important language skill whose main purpose is comprehension. Once the reading skill has been acquired, it can become a tool for having access to information, analyzing, and interpreting it.* Artinya membaca merupakan fungsi yang paling penting dalam hidup. Semua proses belajar didasarkan pada kemampuan membaca. Dengan membaca yang membudaya dalam diri, maka tingkat keberhasilan di sekolah atau di kehidupan masyarakat akan berpeluang kesuksesan.

Gerakan literasi membaca sekolah merupakan usaha yang bersifat partisipatif dengan melibatkan seluruh warga sekolah yang meliputi siswa, guru, kepala sekolah, tenaga kependidikan, pengawas sekolah, komite sekolah, orang tua/wali siswa, hingga Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Teguh, 2017). Sehingga dapat dikatakan gerakan literasi membaca sekolah merupakan gerakan sosial dengan dukungan kolaboratif berbagai elemen. Upaya yang dapat ditempuh yaitu berupa pembiasaan membaca siswa. Pembiasaan ini dapat dilakukan dengan 15 menit membaca sebelum kegiatan pembelajaran dimulai. Ketika pembiasaan membaca terbentuk, selanjutnya diarahkan ke tahap pengembangan dan pembelajaran.

Variasi kegiatan dapat berupa perpaduan pengembangan keterampilan reseptif (mampu menanggapi pesan) maupun produktif. Untuk pelaksanaannya disesuaikan dengan periode tertentu yang sudah terjadwal. Guru dapat melakukan assesmen agar dapat terlihat dampak dari kegiatan yang sudah dilaksanakan. Gerakan literasi membaca sekolah diharapkan mampu menggerakkan warga sekolah dan masyarakat untuk bersama-sama memiliki, melaksanakan, dan menjadikan gerakan literasi membaca ini sebagai bagian penting dalam kehidupan.

Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan melalui peraturan menteri nomor 23 tahun 2013, meluncurkan gerakan literasi sekolah untuk menumbuhkan sikap budi pekerti siswa melalui bahasa. Sederhananya, setiap siswa di sekolah dasar diwajibkan membaca buku bacaan cerita lokal sebelum proses pembelajaran kelas di mulai. Sekolah dasar merupakan masa anak-anak pada usia emas (*golden age*), sehingga penting untuk menanamkan nilai budi pekerti. Gerakan literasi membaca sebagai cara yang dapat dilakukan untuk menanamkan budi pekerti luhur. Berdasarkan pendapat dari Yang *et al.*, (2018) yang menyatakan bahwa *Students who are intrinsically motivated to read are likely to have a high level engagement in reading, which leads to improved reading skill and better reading achievement*. Artinya guru memiliki peran penting dalam merangsang siswa untuk belajar, sehingga pada saat pembelajaran guru harus menggunakan pendekatan yang komprehensif serta progresif agar dapat memotivasi rasa ingin tahu dan memicu untuk berfikir kritis siswa.

Peran guru sangatlah berpengaruh terhadap peningkatan membaca siswa. Menurut Maola *et al.*, (2019), terdapat beberapa indikator terkait dengan minat baca siswa diantaranya perhatian, motivasi, dan pembiasaan. Dalam hal ini bukan hanya guru saja yang bertugas memberikan peran tersebut tetapi disini dibutuhkan kerjasama antara guru dan orang tua. Perhatian yang diberikan yaitu berupa kasih sayang tanpa ada paksaan kepada siswa untuk belajar, motivasi yang diberikan berupa dorongan kepada siswa agar lebih semangat belajar, dan pembiasaan yang dapat dilakukan yaitu berupa pemberian aktivitas terjadwal sehingga siswa memiliki rasa tanggung jawab terhadap hasil belajarnya. Relasi antara guru dan orang tua memberikan dampak yang cukup besar bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam hal minat baca.

Tetapi perlu dipahami bahwa guru juga harus mengetahui strategi yang tepat pada saat proses belajar, sehingga pembelajaran mampu menghasilkan peningkatan literasi membaca dan potensi siswa. Dalam pengembangan pembelajaran, guru harus mampu memilih dan memanfaatkan bahan ajar, seperti mendorong siswa untuk membaca buku-buku yang berkualitas, karena kegiatan membaca sejalan dengan proses berfikir kritis yang memungkinkan siswa untuk kreatif dan berdaya cipta. Gerakan literasi membaca akan berhasil jika berjalan secara holistik baik guru di sekolah, orang tua, perpustakaan, pemerintah, serta lapisan masyarakat pun harus bersama-sama mendukung demi mewujudkan gerakan literasi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah dilakukan kepada guru dan siswa kelas III SD Negeri Pacet. Berikut indikator literasi membaca yang dilaksanakan saat melakukan penelitian ini yaitu:

Tabel 2.1 Indikator literasi membaca

No	Indikator Literasi Membaca
1.	Menelaah huruf, yaitu siswa dapat memahami jumlah huruf, mengklasifikasi huruf, dan bentuk huruf.
2.	Teks bacaan, yaitu siswa dapat mengetahui bagaimana cara membaca yang benar.
3.	Interpretasi, yaitu siswa mampu memahami informasi yang disampaikan.
4.	Evaluasi, yaitu melakukan penilaian dari hasil pemahaman materi.

B. Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan bagaimana mendesain, mengembangkan, dan mengevaluasi produk media pembelajaran *e-comic*, maka peneliti membutuhkan acuan untuk mendukung proses dalam penelitian ini. Berikut penelitian yang relevan berkaitan dengan penelitian ini yaitu:

1. Penelitian (Syarifuddin & Sumbawati, 2016) tentang Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi. Bahwa dengan adanya e-komik dapat mengurangi kebosanan mahasiswa dalam menangkap pelajaran di dalam ruang kelas, melalui ilustrasi serta kolaborasi dapat mengatasi kejenuhan selama di kelas.

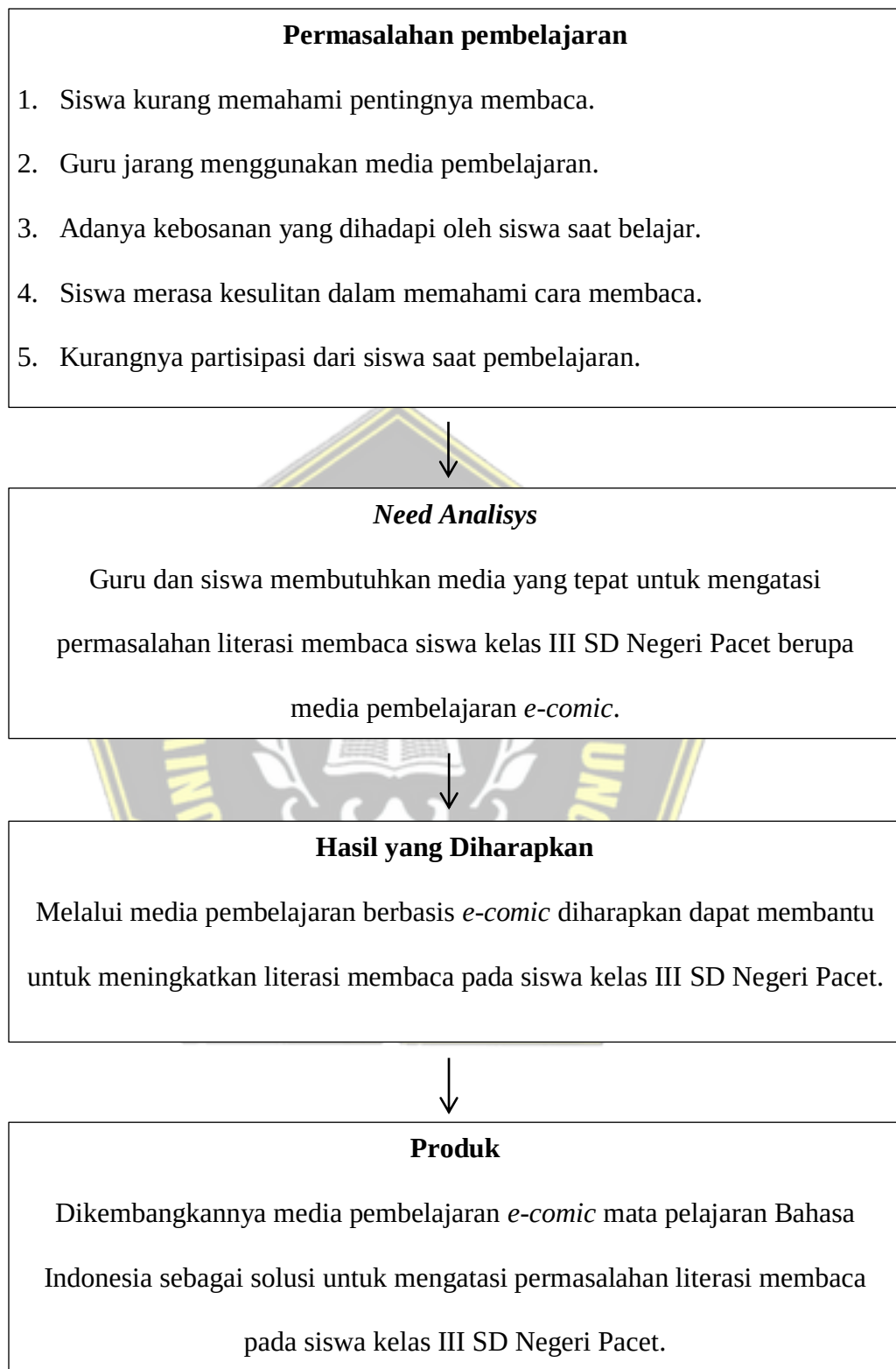
2. Penelitian (Kristianto & Rahayu, 2020) tentang Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. Diperoleh skor sebesar 48 dengan presentase 84%, sehingga media pembelajaran tersebut sangat layak digunakan dalam meningkatkan kemampuan pemecahan masalah matematika materi luas dan keliling bangun datar siswa kelas IV.
3. Penelitian (Purnamasari *et al.*, 2018) tentang Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Materi Dinamika Rotasi. Hasil penelitian mengungkapkan bahwa respon siswa dan guru sangat positif bahwa keefektifan dan kepraktisan media pembelajaran dengan e-komik sangat baik dan sangat layak untuk dijadikan media pembelajaran kedepannya.

C. Kerangka Berfikir

Pentingnya media pembelajaran bagi siswa menuntut guru untuk memiliki kemampuan dalam mengembangkan media pembelajaran yang bertujuan membantu siswa memahami materi pembelajaran dengan mudah. Kegiatan pembelajaran literasi membaca di kelas yang masih menerapkan metode konvensional yang diaplikasikan pada sistem belajar dapat dikatakan masih belum maksimal karena bersifat *teacher center*, yaitu pembelajaran yang berpusat pada guru, dan siswa hanya bertugas mengamati, memperhatikan, dan menulis informasi yang dijelaskan guru, membuat siswa kurang berpartisipasi mengikuti pembelajaran, akibatnya materi yang dipelajari menjadi sukar untuk dipahami.

Selain sistem kegiatan belajar yang berfokus pada guru, pembelajaran konvensional juga hanya mengandalkan materi yang bersumber dari buku pegangan siswa dan LKS, dan jarang menggunakan media pembelajaran dalam menyampaikan materi. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran *e-comic* sebelumnya, oleh sebab itu perlu adanya inovasi pada pembelajaran literasi membaca agar mampu membantu guru memudahkan dalam menyampaikan materi dengan cara yang lebih menyenangkan dan efisien. Salah satu bentuk inovasi yang dapat dilakukan dan digunakan pada kegiatan belajar yaitu melalui media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi literasi membaca.

Media pembelajaran *e-comic* merupakan media pembelajaran visual, berupa cerita bergambar yang dikaitkan dengan cerita kehidupan sehari-hari yang bertujuan agar siswa dapat mengkaji permasalahan tersebut dan menemukan solusi yang tepat. Media pembelajaran *e-comic* mampu mengemas materi pelajaran yang sistematis, karena di dalamnya memuat pembelajaran baik secara tertulis, video maupun audio serta terdapat kuis dan soal evaluasi yang berfungsi melatih kemampuan siswa dalam memahami materi yang sudah dipelajari. Media ini merupakan media elektronik yang dapat diakses melalui *smartphone*, laptop, maupun komputer, sehingga dapat digunakan oleh siswa kapanpun dan dimanapun. Melalui media pembelajaran *e-comic* diharapkan meningkatkan pemahaman materi literasi membaca melalui suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan dan bermakna bagi siswa. Adapun kerangka berfikir dalam penelitian ini dapat digambarkan sebagai berikut:



Gambar 2.2 Bagan kerangka berfikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

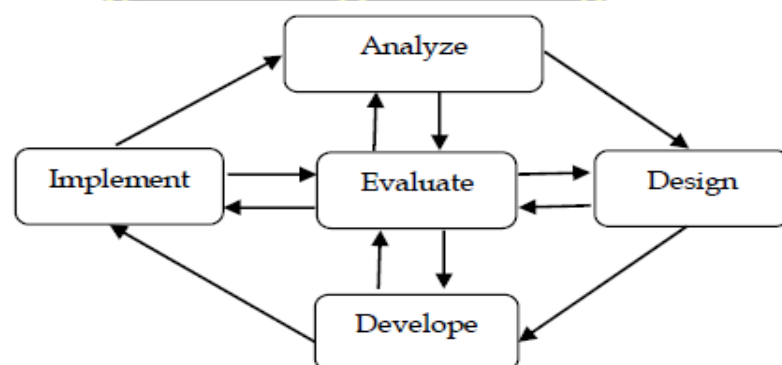
Penelitian ini akan dilaksanakan di SD Negeri Pacet dengan menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga penelitian *Research and Development (R&D)*. Menurut Hanafi (2017) pengertian metode penelitian dan pengembangan yang mengatakan bahwa metode *Research and Development (R&D)* adalah penelitian yang bertujuan untuk merancang atau membuat sebuah produk untuk digunakan dalam pendidikan atau kegiatan pembelajaran dan memvalidasi keefektifan dari produk yang telah dibuat. Dari uraian tersebut maka dapat ditarik kesimpulan bahwa *Research and Development (R&D)* adalah suatu usaha menciptakan produk pembelajaran yang bermanfaat, kemudian selanjutnya dilakukan uji keefektifan dari produk tersebut. Metode penelitian dan pengembangan dapat dikatakan juga sebagai proses untuk memaksimalkan produk yang sudah dibuat sebelumnya serta mampu mempertanggungjawabkannya. Produk yang dikembangkan tidak hanya berbentuk perangkat keras (*hardware*) saja, seperti buku dan modul, tetapi juga dapat berupa perangkat lunak (*software*).

Dalam penelitian ini akan dilakukan pengembangan sebuah media pembelajaran komik elektronik (*e-comic*) yang berisi materi literasi membaca untuk siswa kelas III sekolah dasar. Media pembelajaran ini dibuat dalam bentuk perangkat lunak (*software*) yaitu berupa aplikasi pembelajaran. Model pengembangan media *e-comic* yang digunakan oleh peneliti adalah model

pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Menurut Sari *et al.*, (2022) model pembelajaran ADDIE berfungsi sebagai pedoman mengembangkan perangkat dalam program pelatihan yang efektif, dinamis, dan sistematis serta memiliki lima tahapan, yakni *Analysis* (analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), dan *Evaluation* (evaluasi).

B. Prosedur Penelitian

Dalam melakukan penelitian diperlukan adanya prosedur penelitian yang bertujuan untuk memecahkan masalah, untuk melangsungkan prosedur penelitian maka harus mengacu pada model penelitian. Penelitian ini akan memilih salah satu model pembelajaran yang dikembangkan oleh Dick and Carry pada tahun 1996, yaitu model ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*) yang bertujuan untuk merancang sistem pembelajar (Sari, 2017). Berikut bagan proses pengembangan model pembelajaran ADDIE:



Gambar 3.1 Tahapan model pengembangan ADDIE

(Syarifuddin & Sumbawati, 2016)

Berikut penjelasan tahapan kegiatan pengembangan model ADDIE yaitu:

1. *Analysis* (Tahap Analisis)

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan yaitu mencari informasi dan bahan yang dibutuhkan untuk mengembangkan produk. Permasalahan yang biasa muncul misalnya disebabkan penggunaan media yang sudah tidak relevan, lingkungan belajar, karakteristik siswa, dan sebagainya. Salah satu kegiatan untuk mengetahui kebutuhan tersebut yaitu melakukan *needs analysis* (analisis kebutuhan). Ketika permasalahan dalam pembelajaran sudah diketahui, selanjutnya perlu adanya pembuatan produk berupa media pembelajaran. Pada saat menentukan media pembelajaran peneliti terlebih dahulu harus mengetahui kemampuan siswa agar media sesuai dengan yang dibutuhkan, sehingga pada akhirnya media pembelajaran tersebut diharapkan dapat membantu meningkatkan hasil belajar terutama pada materi literasi membaca.

Setelah melakukan analisis kebutuhan, peneliti juga harus menganalisis kelayakan dan syarat-syarat pengembangan model atau metode pembelajaran baru. Dalam melakukan analisis ini jangan sampai terjadi kekeliruan dalam membuat rancangan pembelajaran, misalnya model atau metode yang sudah bagus tetapi belum mampu mengatasi masalah yang dihadapi, maka dapat dikatakan model atau metode pembelajaran baru tersebut kurang berhasil. Karena adanya kegiatan analisis berfungsi untuk mengetahui kelayakan model atau metode pembelajaran baru.

2. *Design* (Tahap Perancangan)

Tahap yang kedua dalam penelitian pengembangan desain ADDIE yaitu *design* atau merancang produk. Pada tahapan ini rancangan model atau bersifat konseptual dan akan menjadi dasar untuk memasuki tahap berikutnya. Berikut langkah-langkah yang dilakukan dalam membuat sebuah rancangan media pembelajaran *e-comic* diantaranya:

- a. Menentukan komponen-komponen yang dibutuhkan dalam membuat *e-comic*, seperti materi pembelajaran, cerita *e-comic*, kuis pembelajaran, KD dan indikator, dan referensi.
- b. Mencari dan mengumpulkan referensi untuk membantu bahan acuan agar media dibuat sebaik mungkin.
- c. Membuat desain pembelajaran yang sesuai dengan karakter siswa, tentunya desain yang dipilih dibuat semenarik mungkin.
- d. Menyusun kerangka media pembelajaran *e-comic* yang berisi beberapa bagian, seperti (1) sampul; (2) bagian pembuka; (3) menu utama, terdiri dari materi pembelajaran, cerita *e-comic*, kuis pembelajaran, KD dan indikator, dan referensi.

3. *Development* (Tahap Pengembangan)

Development dalam model ADDIE berisi kegiatan realisasi rancangan produk atau tahap mewujudkan desain produk. Dimana dalam tahapan *design* sudah disusun kerangka secara konseptual penerapan model baru. Kemudian pada tahap ini akan dilakukan tahap merealisasikan untuk menjadi sebuah produk yang siap diimplementasikan. Sebagai

contoh, jika dalam tahap *design* sudah dibuat rancangan penggunaan model yang masih konseptual, maka pada tahap pengembangan ini akan disiapkan beberapa perangkat pembelajaran seperti materi pelajaran, RPP, media, dan sebagainya.

4. *Implementation* (Tahap Penerapan)

Pada tahap *implementasi* ini produk media pembelajaran *e-comic* yang telah dibuat akan diterapkan dalam situasi yang nyata yaitu proses pembelajaran di kelas. Menurut Cahyadi (2019), terdapat beberapa tujuan dari tahap *implemetasi* antara lain:

- a. Membimbing siswa untuk mencapai tujuan belajar.
- b. Menjamin terjadinya pemecahan masalah yang sebelumnya dihadapi oleh siswa dalam pembelajaran sehingga akan muncul solusi.
- c. Menghasilkan dampak yang baik berupa pengetahuan, keterampilan, dan sikap bagi siswa.

5. *Evaluation* (Tahap Evaluasi)

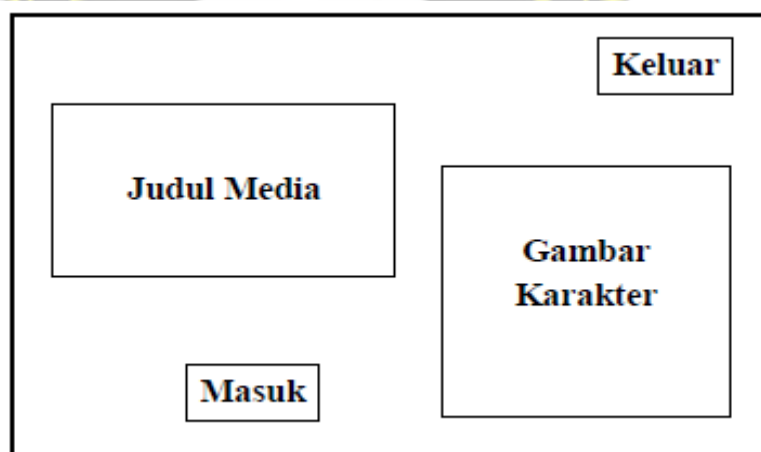
Model desain sistem pembelajaran ADDIE yang terakhir yaitu evaluasi. Pada tahap evaluasi ini terdapat dua bentuk, yaitu evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif diterapkan pada setiap akhir pertemuan (mingguan). Sedangkan evaluasi sumatif diterapkan pada setiap akhir semester. Hasil yang sudah dilakukan pada saat evaluasi berguna untuk memberikan umpan balik kepada pengguna model atau metode pembelajaran baru (Rohaeni, 2020).

C. Desain Rancangan Produk

Produk yang akan dibuat dalam penelitian pengembangan ini adalah media pembelajaran *e-comic*, berisi materi literasi membaca kelas III sekolah dasar. *E-comic* ini nantinya akan dikembangkan dalam bentuk aplikasi *android* dan dapat di unduh melalui tautan. Adapun desain rancangan produk media pembelajaran *e-comic* yang akan dibuat yaitu sebagai berikut:

1. Tampilan Halaman Awal

Pada tampilan awal media *e-comic* akan dibuat semenarik mungkin dengan memberikan gambar tambahan seperti anak sekolah dan buku, yang bertujuan untuk menarik perhatian siswa untuk belajar. Kemudian terdapat beberapa komponen yang terdapat pada halaman awal *e-comic*, seperti judul media, menu keluar, menu masuk, dan gambar karakter. Berikut gambar halaman awal pada media pembelajaran *e-comic*:



Gambar 3.2 Desain halaman awal media *e-comic*

2. Tampilan Halaman Menu Utama

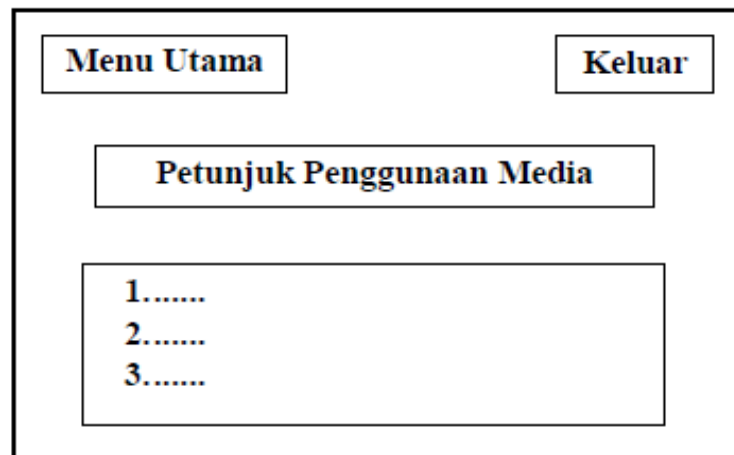
Halaman menu utama menyajikan beberapa menu pilihan seperti menu petunjuk, menu materi, menu video, dan menu kuis, serta terdapat juga menu keluar apabila siswa ingin menyelesaikan pembelajaran *e-comic*. Adapun penjabaran beberapa menu tersebut bertujuan untuk memberikan informasi kepada siswa bahwa media pembelajaran *e-comic* bukan hanya mempelajari tentang materi literasi membaca saja, tetapi terdapat video pembelajaran dan juga kuis. Berikut gambar halaman menu utama pada media pembelajaran *e-comic*:



Gambar 3.3 Desain menu utama media *e-comic*

3. Tampilan Halaman Petunjuk Penggunaan Media

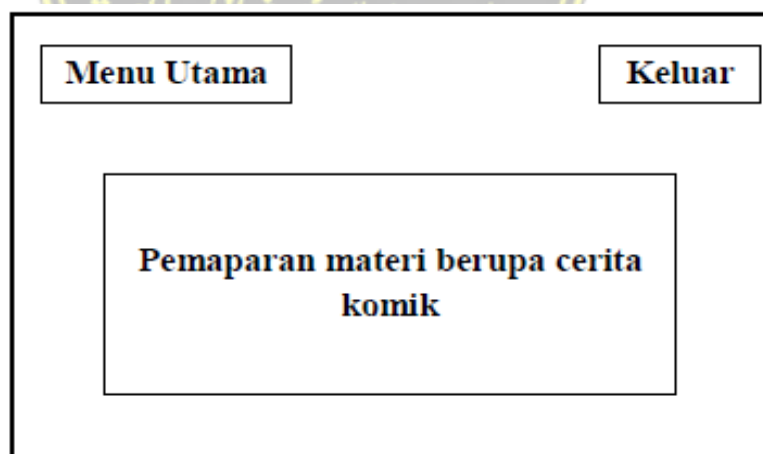
Bagian halaman petunjuk berisikan tentang petunjuk penggunaan media pembelajaran *e-comic*. Isi dari petunjuk tersebut yaitu tentang bagaimana urutan membaca *e-comic* yang benar. Berikut gambar halaman petunjuk pada media pembelajaran *e-comic*:



Gambar 3.4 Desain petunjuk penggunaan media *e-comic*

4. Tampilan Halaman Materi

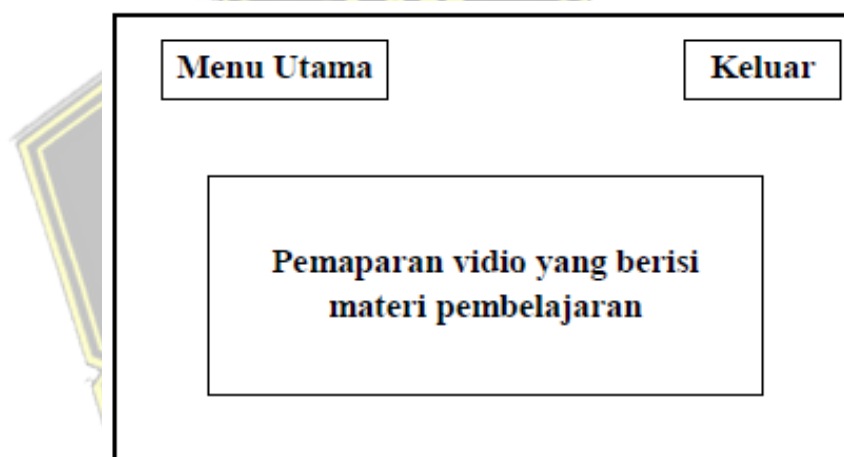
Bagian halaman materi berisi pemaparan materi tentang literasi membaca, dimana materi yang ditampilkan dibuat dalam bentuk cerita sehingga dapat membuat siswa lebih tertarik dalam belajar. Terdapat beberapa materi yang akan disajikan yaitu, huruf abjad, huruf vokal, huruf konsonan, dan suku kata. Berikut gambar halaman materi pada media pembelajaran *e-comic*:



Gambar 3.5 Desain halaman materi media *e-comic*

5. Tampilan Halaman Vidio

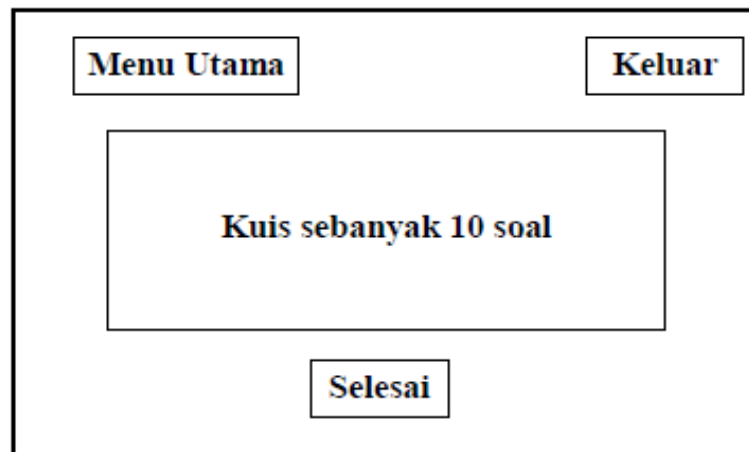
Halaman vidio media pembelajaran *e-comic* akan menampilkan materi pembelajaran dalam bentuk vidio. Hal ini bertujuan untuk membantu siswa yang sulit memahami materi dalam bentuk tertulis, selain itu melalui vidio materi dapat mengurangi kejenuhan siswa pada saat belajar. Sehingga dengan adanya vidio materi tersebut diharapkan siswa dapat menguasai materi yang disajikan. Berikut gambar halaman vidio pada media pembelajaran *e-comic*:



Gambar 3.6 Desain halaman vidio media *e-comic*

6. Tampilan Halaman Kuis

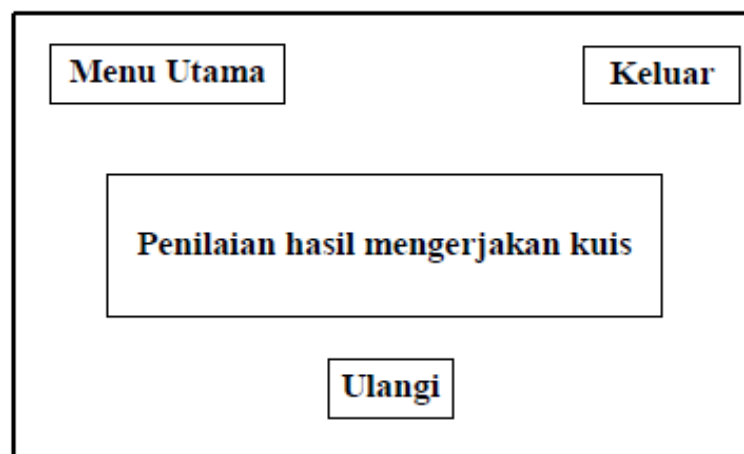
Pada media pembelajaran *e-comic* terdapat halaman kuis yang dibuat untuk bahan evaluasi siswa setelah mempelajari materi. Dalam kuis tersebut disediakan kuis sebanyak 10 soal. Bentuk kuis pada media yaitu berupa menyusun kata sesuai dengan gambar yang ditampilkan. Berikut gambar halaman kuis pada media pembelajaran *e-comic*:



Gambar 3.7 Desain halaman kuis media *e-comic*

7. Halaman Penilaian

Halaman terakhir pada media pembelajaran *e-comic* yaitu penilaian. Pada halaman ini akan menampilkan nilai yang diperoleh dari hasil mengerjakan kuis. Setiap kuis memiliki bobot nilai sebesar 10, kemudian untuk nilai minimal yaitu sebesar 60. Pada halaman ini juga disediakan menu “ulangi” bagi siswa yang ingin kembali bermain kuis. Berikut gambar halaman penilaian pada media pembelajaran *e-comic*:



Gambar 3.8 Desain halaman penilaian media *e-comic*

D. Sumber Data dan Subjek Penelitian

1. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini didapatkan dari hasil wawancara dan pengamatan secara langsung bersama siswa dan guru kelas III SD Negeri Pacet tahun ajaran 2022/2023. Tujuan dari wawancara dan pengamatan tersebut yaitu untuk memperoleh informasi terkait dengan masalah yang dialami kelas tersebut pada saat pembelajaran di kelas.

2. Subjek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini yaitu guru dan siswa kelas III SD Negeri Pacet tahun ajaran 2022/2023. Kemudian banyaknya siswa yang menjadi subjek penelitian adalah 20 siswa, yang terdiri dari 8 siswa perempuan dan 12 siswa laki-laki.

E. Teknik Pengumpulan Data

Pada penelitian pengembangan ini terdapat beberapa teknik yang digunakan untuk mengumpulkan data. Berikut teknik yang digunakan oleh peneliti diantaranya:

1. Tes

Dalam teknik tes ini akan dilakukan dalam dua tahap yaitu *pretest* dan *posttest*. Peneliti melakukan teknik pengumpulan data melalui *pretest* (sebelum menggunakan media pembelajaran *e-comic*) dan *posttest* (sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic*). Hal ini bertujuan untuk mengetahui perbandingan tingkat pengetahuan siswa terkait materi sebelum

dan sesudah menggunakan media pembelajaran (Thalha *et al.* 2019). Selain itu melalui teknik tes ini digunakan untuk mengukur keefektifan dari media pembelajaran *e-comic* yang telah dibuat oleh peneliti dalam meningkatkan prestasi belajar siswa pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi literasi membaca.

2. Angket

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara memberikan pertanyaan untuk dijawab oleh responden (Sani & Setiawan, 2020). Terdapat lima pilihan jawaban pada angket yakni sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Adapun angket yang digunakan dalam penelitian ini diantaranya:

a. Angket Lembar Validasi

Angket lembar validasi berguna untuk mengukur kelayakan dari media yang telah dibuat. Lembar validasi angket terdiri dari tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya hasil dari validasi produk oleh ketiga ahli tersebut nantinya akan dijadikan sebagai pedoman untuk perbaikan dari media pembelajaran yang telah dibuat agar menghasilkan produk yang lebih baik lagi.

b. Angket Respon Guru

Angket respon guru bertujuan untuk mengetahui respon guru guna mengukur kepraktisan media pembelajaran *e-comic*. Angket respon guru ini akan diisi oleh guru kelas III setelah media pembelajaran *e-comic* telah melakukan uji coba pada saat pembelajaran.

c. Angket Respon Siswa

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui respon atau tanggapan siswa guna mengukur kepraktisan media pembelajaran *e-comic*. Angket respon siswa ini akan diisi oleh seluruh siswa yang berjumlah 20 siswa, setelah media pembelajaran *e-comic* telah melakukan uji coba pada saat proses pembelajaran.

F. Uji Kelayakan

Pada penelitian ini media pembelajaran *e-comic* akan dikatakan layak atau tidak dapat dilakukan melalui uji kelayakan. Dalam uji kelayakan produk ini menggunakan dua jenis uji kelayakan, yaitu uji validasi oleh ahli dan uji respon guru dan siswa. Pada uji validitas terdiri dari tiga validator yaitu Yunita Sari, M.Pd sebagai ahli media, Sari Yustiana, M.Pd sebagai ahli materi, dan Meilan Arsanti, M.Pd sebagai ahli bahasa. Sedangkan untuk uji respon terdiri dari respon guru yang akan dilakukan oleh guru kelas III SD Negeri Pacet dan uji respon siswa dilakukan oleh siswa kelas III SD Negeri Pacet sebanyak 20 siswa.

G. Teknik Analisis Data

Apabila data penelitian sudah terkumpul, langkah selanjutnya yaitu melakukan teknik analisis data. Data yang dianalisis meliputi hasil angket validasi, angket respon guru dan siswa, serta hasil tes. Dalam menganalisis data terdapat beberapa teknik yang digunakan pada penelitian ini yaitu:

1. Analisis Data Uji Kelayakan Media

Data ini diperoleh dari hasil pengisian angket oleh para validator terhadap media pembelajaran *e-comic* yang bertujuan untuk mengetahui tingkat kelayakan media tersebut. Berikut tahapan dalam menganalisis uji kelayakan media:

- a. Mengkonversi skor hasil yang diperoleh dari angket menggunakan skala *Likert*. Menurut Subakti *et al.*, (2021), skala *Likert* digunakan untuk mengukur sikap terhadap suatu hal melalui serangkaian pernyataan tentang objek, keadaan, dan sebagainya untuk memberikan jawaban. Adapun pedoman penskoran angket validasi ahli:

Tabel 3.1 Pedoman penskoran angket

Skor	Kriteria
5	Sangat Setuju (SS)
4	Setuju (S)
3	Ragu-Ragu (RG)
2	Tidak Setuju (TS)
1	Sangat Tidak Setuju (STS)

(Daryanto, 2016:23)

- b. Kemudian setelah skor diketahui selanjutnya analisis kelayakan media dapat dihitung melalui rumus berikut:

$$Validasi (V) = \frac{\text{Total skor validasi oleh validator}}{\text{Total skor maksimal}} \times 100\%$$

(Dehani *et al.*, 2021)

- c. Apabila data sudah diperoleh, kemudian diinterpretasikan dengan kriteria kelayakan berikut:

Tabel 3.2 Kriteria kelayakan media

Presentase	Kategori
81%-100%	Sangat Layak
61%-80%	Layak
41%-60%	Cukup Layak
21%-40%	Tidak Layak
0%-20%	Sangat Tidak Layak

(Sulistyaningrum, 2017)

- d. Layak atau tidaknya media pembelajaran *e-comic* dapat diketahui dari hasil analisis yang diperoleh. Media pembelajaran *e-comic* dikatakan valid jika memenuhi kriteria minimal yaitu memperoleh presentase 41%-60%. Begitupun sebaliknya, jika hasil analisis tidak memenuhi kriteria “Cukup Layak” atau memperoleh presentase kurang dari 41%-60%, maka media pembelajaran *e-comic* dikatakan “Tidak Layak”.

2. Analisis Data Uji Kepraktisan

Analisis uji kepraktisan diperoleh dari pengisian lembar angket respon guru dan respon siswa terhadap media pembelajaran *e-comic* dengan materi dan proses pembelajaran. Berikut tahapan melakukan analisis data uji kepraktisan:

- a. Mengkonversi skor yang diperoleh dari angket berdasarkan pada pedoman, yaitu dengan menggunakan pedoman skala *Likert*.

- b. Setelah skor tiap pernyataan diketahui, selanjutnya dijumlahkan seluruh skor yang diperoleh.
- c. Kemudian skor tersebut dikonversi menjadi bentuk persen menggunakan rumus berikut:

$$\text{Persentase (\%)} = \frac{\text{Jumlah skor yang diperoleh (x)}}{\text{Jumlah skor maksimal (xi)}} \times 100\%$$

(Nisa, 2022)

- d. Setelah diketahui perolehan persentase, selanjutnya hasil persentase tersebut dikategorikan berdasarkan kriteria tertentu. Berikut kriteria uji kepraktisan media dalam penelitian ini:

Tabel 3.3 Kriteria kepraktisan angket

Presentase	Kriteria
81%-100%	Sangat Baik
61%-80%	Baik
41%-60%	Cukup Baik
21%-40%	Kurang Baik
< 20%	Sangat Kurang Baik

(Sulistyaningrum, 2017)

- e. Praktis atau tidaknya media pembelajaran *e-comic* dapat diketahui dari hasil analisis yang diperoleh. Media pembelajaran *e-comic* dikatakan praktis jika hasil analisis memenuhi kriteria minimal “Baik”. Dan sebaliknya apabila hasil analisis tidak memenuhi kriteria minimal “Baik” maka media pembelajaran *e-comic* dapat dikatakan tidak praktis.

3. Analisis Data Uji Keefektifan

Analisis efektifitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan melalui dua bentuk tes pengujian yaitu *pretest* dan *posttest*. *Pretest* dikerjakan oleh siswa sebelum mereka menggunakan media pembelajaran *e-comic*, sedangkan *posttest* dikerjakan oleh siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic*. Hal ini dilakukan bertujuan untuk mengetahui peningkatan prestasi belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic*. Adapun tahapan dalam melakukan analisis data uji keefektifan meliputi:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk menganalisis sebaran data hasil tes, termasuk dalam kategori layak atau tidak layak. Uji normalitas data dilakukan dengan bantuan *SPSS Statistics 26* menggunakan uji *Kolmogrov-Smirnov*. Dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* adalah jika nilai Signifikansi (Sig.) $> \alpha$ (0,05) maka data penelitian berdistribusi normal, begitupun sebaliknya, jika nilai Signifikansi (Sig.) $< \alpha$ (0,05) maka data penelitian tidak berdistribusi normal. Dibawah ini merupakan langkah-langkah uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov* dengan SPSS adalah sebagai berikut:

- 1) Siapkan data yang akan diolah di SPSS.
- 2) Klik *Analyze > Regression > Linear*.
- 3) Masukkan variabel yang diuji ke kotak *Dependent*, lalu pilih *Save*.
- 4) Centang *Unstandardized*, kemudian klik *Continue > Ok*.

5) Klik *Analyze > Nonparametric Tests > Legacy Dialogs > 1-Sample K-S*.

6) Masukkan variabel *Unstandardized Residuals* ke kotak *Test Variable List*, kemudian centang *Normal > Ok*

b. Uji t (*Paired Sample T Test*)

Dilakukannya uji t (*paired sample t test*), yaitu agar dapat mengetahui perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic* terhadap prestasi belajar siswa materi literasi membaca. Uji-t dihitung menggunakan bantuan *SPSS Statistics 26* dengan analisis *Paired Sample Test*. Kriteria keefektifan media yaitu nilai Signifikansi (Sig.) $> \alpha$ (0,05), maka tidak terdapat perbedaan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media *e-comic*, begitupun sebaliknya. Adapun langkah uji t (*paired sample t test*) dengan SPSS yaitu:

- 1) Membuat lembar kerja yang akan diolah di SPSS.
- 2) Pilih *Analyze > Compare Means > Paired-Samples T Test*.
- 3) Masukkan variabel dari sampel berpasangan. Kemudian jendela *Paired Samples T Test* akan terbuka, klik *Ok*

Adapun rumusan hipotesis penelitian apabila sudah melakukan perhitungan *paired t test* yaitu:

H_0 = Tidak terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa materi literasi membaca sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic*.

H_a = Terdapat perbedaan signifikan hasil belajar siswa materi literasi membaca sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic*.

c. Uji Gain Ternormalisasi

Uji Gain Ternormalisasi dilakukan guna mengukur peningkatan prestasi belajar siswa antara sebelum dan setelah pelaksanaan proses pembelajaran secara umum (Kholifahtus & Wardoyo, 2021). Adapun langkah yang dilakukan adalah:

- 1) Menjumlahkan skor yang diperoleh oleh semua siswa
- 2) Setelah jumlah skor siswa sudah diketahui, peneliti melakukan Uji Gain Ternormalisasi dengan rumus berikut:

$$N \text{ Gain} = \frac{\text{Skor Pretest} - \text{Skor Posttest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

(Nisa, 2022)

- 3) Kategori uji gain ternormalisasi sebagai berikut:

Tabel 3.4 Kriteria gain ternormalisasi

Nilai Gain Ternormalisasi	Kriteria
$-1,00 \leq g \leq 0,00$	Terjadi penurunan
$g = 0,00$	Tetap
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$0,30 \leq g \leq 0,70$	Sedang
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi

(Nisa, 2022)

- 4) Efektif atau tidak media pembelajaran *e-comic* ditentukan dari hasil analisis yang diperoleh. Media pembelajaran *e-comic* dikatakan “Efektif” jika mendapatkan nilai minimal $0,00 < g < 0,30$ atau termasuk dalam kategori rendah. Begitupun sebaliknya, jika hasil analisis tidak memenuhi nilai minimal $0,00 < g < 0,30$, maka media pembelajaran *e-comic* dapat dikatakan “Tidak Efektif”.



BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Perancangan Produk

Berikut tahap perancangan media pembelajaran *e-comic* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia materi literasi membaca kelas III SD Negeri Pacet, melalui langkah-langkah berikut:

a. Tahap Analisis (*Analysis*)

Pada tahap analisis terlebih dahulu peneliti mengumpulkan informasi melalui dua tahap yaitu analisis wawancara dan analisis observasi. Tahap analisis wawancara yaitu peneliti melakukan wawancara kepada Aniarahma Widia Utami, S.Pd selaku guru kelas III. Hasil wawancara tersebut ditemukan permasalahan yang dihadapi siswa yaitu kurangnya kesadaran siswa terkait pentingnya literasi membaca dan perlunya penggunaan media pembelajaran untuk menumbuhkan semangat belajar siswa. Selanjutnya tahap analisis observasi yaitu peneliti melakukan pengamatan terhadap permasalahan yang dihadapi siswa kelas III, kemudian mencari solusi yang dianggap tepat untuk mengatasinya. Dalam hal ini peneliti mengembangkan media pembelajaran *e-comic*.

b. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap perancangan produk terdapat tahapan yang dilakukan oleh peneliti, diantaranya:

1) Penyusunan materi

Tahap awal yang dilakukan oleh peneliti yaitu menyusun materi yang akan dimuat pada media pembelajaran. Materi yang dimuat yaitu literasi membaca, karena pada materi tersebut sebagian siswa masih merasa sulit dalam memahami cara membaca yang benar. Selanjutnya peneliti mencari sumber materi sebagai acuan untuk membuat materi sebagai bahan referensi. Kemudian peneliti membuat soal latihan tentang materi membaca untuk mengasah kemampuan siswa yang disertai dengan kunci jawaban sebagai bahan belajar.

2) Pembuatan Naskah Cerita

Materi pembelajaran yang dimuat pada media pembelajaran perlu dibuat agar media terlihat lebih menarik. Untuk cerita pada media pembelajaran yaitu tentang kehidupan sehari-hari yang bertujuan untuk memudahkan siswa dalam memahami isi cerita.

3) Penentuan Format Media

Format media pembelajaran dibuat sesuai dengan tingkat kemampuan siswa. Adapun format media pembelajaran ini yaitu:

- a) Didesain dengan gambar dan warna yang menarik.
- b) Aplikasi yang digunakan untuk mendesain yaitu *canva* karena memiliki kualitas gambar yang baik.
- c) Jenis huruf yang digunakan yaitu *Marta* dengan ukuran 30.
- d) Media pembelajaran dapat digunakan dalam bentuk aplikasi.

4) Perancangan Media Pembelajaran

Dalam membuat perancangan media terdapat beberapa komponen yang dimuat, komponen-komponen tersebut meliputi:

- a) Halaman awal media.
- b) Bagian menu utama dengan pilihan beberapa menu yaitu menu belajar, menu *e-comic*, menu kuis dan soal evaluasi, menu rangkuman, menu KI dan KD, dan menu referensi.
- c) Pada menu belajar memuat materi tertulis dan video pembelajaran.
- d) Menu *e-comic* memuat panduan cara baca *e-comic* dan cerita *e-comic*.

c. Pengembangan (*Development*)

Semua komponen media pembelajaran yang telah ditentukan, selanjutnya disusun dan dirancang menjadi sebuah produk media pembelajaran. Aspek media pembelajaran ini meliputi desain, bahasa, cerita, gambar, materi, dan kemudahan penggunaan. Adapun langkah-langkah mengembangkan media *e-comic* adalah sebagai berikut:

1) Membuat rancangan desain media pembelajaran



Gambar 4.1 Rancangan desain media *e-comic*

2. Uji Kelayakan Media *E-Comic*

Tahap uji kelayakan media pembelajaran *e-comic* yaitu dengan melakukan validasi kepada validator. Validasi dilakukan guna menilai kualitas media *e-comic* yang telah peneliti kembangkan apakah sudah layak atau belum, jika media pembelajaran masih belum layak maka validator akan memberikan revisi atau saran perbaikan sampai media pembelajaran dapat dikatakan layak. Dalam uji kelayakan ini, peneliti memilih tiga validator yakni Yunita Sari, M.Pd sebagai ahli media, Sari Yustiana, M.Pd sebagai ahli materi, dan Meilan Arsanti, M.Pd sebagai ahli bahasa. Berikut di bawah ini tabel yang menunjukkan hasil validasi.

Tabel 4.1 Hasil validasi media *e-comic*

Aspek	Presentase	Kriteria
Validator Ahli Media	92%	Sangat Layak
Validator Ahli Materi	82%	Sangat Layak
Validator Ahli Bahasa	72%	Layak
Presentase Akhir	82%	
Kategori	Sangat Layak	

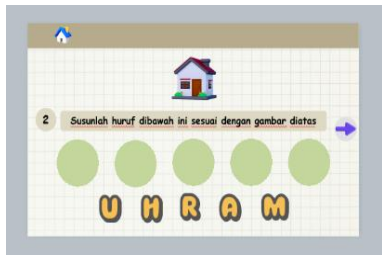
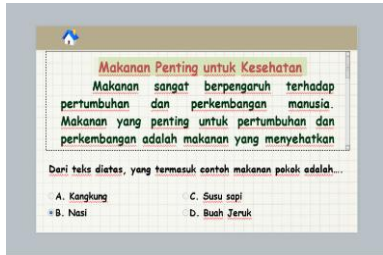
Dari data tabel diatas hasil validasi yang dilakukan oleh tiga validator terhadap media pembelajaran *e-comic* jika diakumulasikan secara keseluruhan mendapatkan presentase akhir yaitu sebesar 82%. Hal tersebut dikarenakan pada aspek materi dan aspek kebahasaan terdapat beberapa yang perlu diperbaiki. Untuk aspek materi yang harus direvisi yaitu, kesesuaian antara KD dan kuis, kelengkapan materi, dan kesesuaian

kaidah bahasa. Sedangkan pada aspek kebahasaan beberapa hal yang harus direvisi yaitu kesesuaian ejaan, ketepatan tanda baca, kesesuaian ukuran huruf, dan kejelasan bentuk kalimat. Adapun hasil persentase akhir yang diperoleh tersebut jika dikategorikan sesuai dengan pedoman kriteria kelayakan media, maka termasuk dalam kategori sangat layak atau dengan kata lain media pembelajaran *e-comic* layak digunakan untuk dapat melakukan uji coba.

Kritik dan saran yang diberikan oleh para validator pada saat melakukan validasi terhadap media pembelajaran *e-comic* akan digunakan sebagai bahan perbaikan media agar menjadi produk yang layak digunakan untuk menunjang kegiatan pembelajaran. Berikut perbaikan yang sudah peneliti lakukan terhadap kritik dan saran oleh validator antara lain:

- a. Validator ahli media, memberikan saran untuk menambahkan soal evaluasi dan rangkuman materi. Dengan hasil kesimpulan media pembelajaran layak untuk di uji coba dengan revisi.

Tabel 4.2 Hasil revisi ahli media

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		

2.		
----	--	--

- b. Validator ahli materi memberikan beberapa saran terhadap media pembelajaran *e-comic* yaitu, memperbaiki kuis agar sesuai dengan KD, melengkapi materi pembelajaran, penggunaan tanda baca, penggunaan huruf kapital, dan penggunaan tanda petik pada kalimat langsung. Dengan hasil kesimpulan media pembelajaran layak untuk di uji coba dengan revisi.

Tabel 4.3 Hasil revisi ahli materi

No	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
1.		
2.		

- c. Validator ahli bahasa memberikan saran terhadap media pembelajaran *e-comic* yaitu untuk memperbaiki penulisan kata dengan partikel “di...”, sebagai contoh di tengah, di atas, dikisahkan, dan ditebang.

Tabel 4.5 Hasil angket respon guru

No	Indikator	Persentase
1.	Media pembelajaran dapat digunakan untuk menjelaskan materi dan menampilkan kuis yang dapat membantu proses evaluasi.	18%
2.	Cerita pada <i>e-comic</i> mudah dipahami dan menampilkan huruf serta bacaan yang jelas.	38%
3.	Media pembelajaran dibuat sesuai perkembangan siswa serta dapat digunakan dimanapun dan kapanpun.	18%
4.	Media pembelajaran dapat meningkatkan keaktifan siswa saat pembelajaran melalui kuis yang disediakan.	18%
Persentase Keseluruhan		92%
Kriteria		Sangat Baik

Tabel diatas merupakan hasil dari pengisian angket respon guru kelas III SD Negeri Pacet. Dari hasil angket tersebut jika diakumulasikan secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 92%, yang termasuk dalam kategori sangat baik. Artinya dari hasil persentase tersebut, media pembelajaran *e-comic* dapat dinyatakan praktis digunakan sebagai media yang dapat membantu siswa pada saat proses pembelajaran dengan materi literasi membaca kelas III SD Negeri Pacet.

b. Hasil Angket Respon Siswa

Angket respon siswa diisi oleh siswa kelas III yang berjumlah 20 siswa setelah media pembelajaran di uji cobakan pada pembelajaran. Angket respon siswa terdiri dari 10 pertanyaan yang diisi sesuai dengan pendapat masing-masing siswa dan terdapat tiga aspek yang dinilai yaitu, kebermanfaatan, kemudahan, dan kepuasan. Hasil angket respon siswa kemudian dijumlahkan terlebih dahulu semua skornya, kemudian dihitung menggunakan rumus persentase (Nisa, 2022). Berikut ini rekapitulasi hasil angket respon siswa terhadap penggunaan media pembelajaran *e-comic*:

Tabel 4.6 Hasil angket respon siswa

No.	Indikator	Persentase	Kriteria
1.	Media pembelajaran <i>e-comic</i> dapat menjelaskan materi	88%	Sangat Baik
2.	Materi pada media mudah dipahami	84%	Sangat Baik
3.	Cocok digunakan oleh siswa yang belum lancar membaca	83%	Sangat Baik
4.	Media pembelajaran mudah digunakan	74%	Baik

5.	Media pembelajaran dapat digunakan kapanpun dan dimanapun	80%	Baik
6.	Huruf yang ditampilkan mudah dibaca	82%	Sangat Baik
7.	Bacaan yang ditampilkan mudah dipahami	82%	Sangat Baik
8.	Tombol pada media mudah digunakan	71%	Baik
9.	Media pembelajaran menyenangkan untuk digunakan	70%	Baik
10.	Kuis pada media dapat digunakan bahan evaluasi	65%	Baik

Tabel diatas merupakan hasil angket respon siswa terhadap media pembelajaran *e-comic*. Dari hasil angket tersebut hasil akumulasi yang diperoleh memiliki persentase yang berbeda-beda pada setiap indikatornya. Persentase terkecil diperoleh sebesar 65% yang termasuk dalam kategori baik dan merupakan kriteria minimal dari media pembelajaran. Artinya dari hasil persentase tersebut, maka media pembelajaran *e-comic* dapat dinyatakan praktis digunakan sebagai media yang dapat membantu siswa pada saat proses pembelajaran dengan materi literasi membaca kelas III SD Negeri Pacet.

4. Uji Keefektifan Media *E-Comic*

Uji keefektifan media pembelajaran *e-comic* didapatkan dari hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest* oleh siswa kelas III. *Pretest* dikerjakan oleh siswa sebelum uji coba media pembelajaran *e-comic*, bertujuan untuk mengetahui tingkat pemahaman awal siswa. Sedangkan *posttest* diberikan kepada siswa setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic*, bertujuan mengukur perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media *e-comic*. Berikut tahapan dalam menentukan uji keefektifan media pembelajaran *e-comic*:

a. Uji Normalitas Data

Uji normalitas data bertujuan untuk mengetahui persebaran data hasil tes siswa normal atau tidak. Uji normalitas data dilakukan dengan rumus uji *Kolmogorov-Smirnov* menggunakan *SPSS Statistics 26*. Kriteria pengujian normalitas data adalah jika signifikansi (Sig.) > α (0,05) maka data berdistribusi normal, dan sebaliknya. Berikut ini gambar hasil uji normalitas data hasil tes siswa.

Tabel 4.7 Hasil uji normalitas data

One-Sample Kolmogorov-Smirnov Test

		Unstandardized Residual
N		20
Normal <u>Parameters^{a,b}</u>	Mean	.0000000
	Std. Deviation	20.24888716
Most Extreme Differences	Absolute	.096
	Positive	.090
	Negative	-.096
Test Statistic		.096
Asymp. Sig. (2-tailed)		.200 ^{c,d}

Berdasarkan gambar diatas yang merupakan tabel hasil output SPSS, menunjukkan bahwa nilai *signifikansi Asymp.Sig (2-tailed)* sebesar $0,200 > 0,05$. Maka sesuai dengan dasar pengambilan keputusan dalam uji normalitas *Kolmogrov-Smirnov*, dapat disimpulkan bahwa data berdistribusi normal.

b. Uji t (*Paired Sample T Test*)

Uji t bertujuan untuk mengukur keefektifan media *e-comic* dengan membandingkan nilai *pretest* dan *posttest*. Uji t ini dihitung dengan bantuan *SPSS Statistics 26* menggunakan jenis *Paired Sample T Test*. Jika $\text{Sig.} < \alpha (0,05)$, maka terdapat perbedaan prestasi belajar antara sebelum dan sesudah penggunaan media *e-comic*, begitupun sebaliknya. Berikut ini gambar hasil uji t nilai *pretest* dan *posttest*.

Tabel 4.8 Hasil uji t (*Paired Sample T Test*)

		Paired Samples Test							
		Paired Differences							
					95% Confidence				
				Std.	Interval of the				
			Std.	Error	Difference				Sig. (2-
		Mean	Deviation	Mean	Lower	Upper	t	df	tailed)
Pair 1	pretest - posttest	-33.250	20.409	4.564	-42.802	-23.698	-7.286	19	.000

Dari hasil diatas menunjukkan bahwa nilai *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai signifikansi sebesar $0,000 < \alpha (0,05)$. Maka dapat disimpulkan bahwa H_0 di tolak dan H_a di terima, sehingga terjadi perbedaan sebelum (*pretest*) dan sesudah (*posttest*) menggunakan media pembelajaran *e-comic*.

c. Uji Gain Ternormalisasi

Uji gain ternormalisasi bertujuan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic*. Adapun cara menghitung uji gain yaitu hasil *pretest* dan *posttest* dijumlahkan semua skornya terlebih dahulu, kemudian dihitung menggunakan rumus gain ternormalisasi (Nisa, 2022). Berikut tabel hasil uji gain ternormalisasi:

Tabel 4.9 Hasil uji gain ternormalisasi

Tindakan	Rata-rata	Selisih Rata-rata	N-Gain	Kriteria
<i>Pretest</i>	62,5	30	0,80	Tinggi
<i>Posttest</i>	92,5			

Berdasarkan tabel di atas yang menunjukkan hasil uji gain ternormalisasi. Dari data tersebut menunjukkan bahwa terdapat perbedaan rata-rata antara nilai *pretest* siswa sebesar 62,5, dengan rata-rata nilai *posttest* siswa sebesar 92,5. Hasil uji gain ternormalisasi memperoleh nilai sebesar 0,80, dimana nilai tersebut termasuk dalam kriteria tinggi. Sehingga dapat dinyatakan bahwa terdapat peningkatan prestasi hasil belajar siswa antara sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic* atau dengan kata lain media pembelajaran *e-comic* efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas III SD Negeri Pacet.

B. Pembahasan

Penelitian ini dilakukan dengan tujuan mengembangkan media *e-comic* untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan media pembelajaran *e-comic*. Dimana dalam pengembangan media *e-comic* dilakukan dengan menggunakan model ADDIE. Adapun tahapan pengembangan dalam model ADDIE adalah *analysis, design, development, implementation, dan evaluation* (Bakhri, 2019). Tahapan pengembangan media pembelajaran *e-comic* dapat dijelaskan sebagai berikut:

Tahap *analysis* dilakukan melalui dua tahap yaitu analisis wawancara dan analisis observasi. Pada tahap analisis wawancara peneliti bertanya kepada Aniarahma Widia Utami, S.Pd selaku guru kelas III untuk mengetahui permasalahan dalam proses pembelajaran, diperoleh kesimpulan bahwa permasalahan yang dihadapi adalah kurangnya kesadaran pentingnya literasi membaca dan perlunya penggunaan media pembelajaran untuk meningkatkan semangat siswa dalam belajar membaca. Guru jarang memanfaatkan media pembelajaran dan belum pernah menggunakan media *e-comic* dalam pembelajaran materi membaca sehingga mengakibatkan kegiatan belajar terkesan membosankan. Dari tahap analisis wawancara tersebut maka pada tahap observasi ditemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut yaitu perlunya dikembangkan sebuah media pembelajaran berupa *e-comic*.

Tahap *design*, diawali dengan perancangan konsep media. Rancangan media pembelajaran dikembangkan dengan berbasis masalah, yang bertujuan untuk menumbuhkembangkan kemampuan literasi membaca. Pada tahap ini

juga peneliti menentukan nama dari media pembelajaran yaitu *e-comic* yang didalamnya memuat KD dan Indikator sebagai acuan agar materi yang disampaikan sesuai dengan kemampuan siswa.

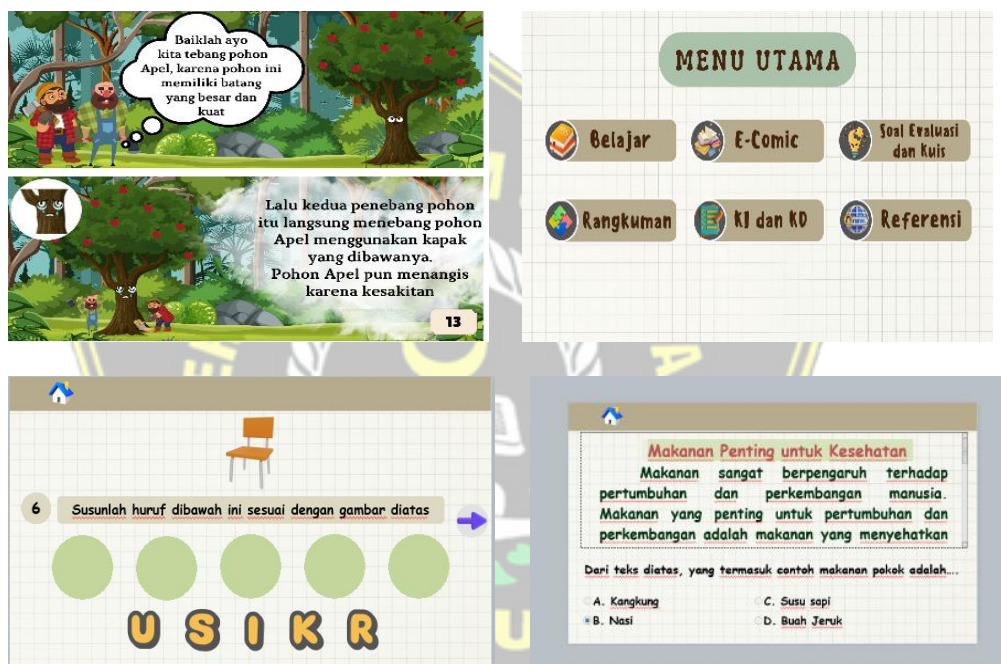
Tahap *development*, yaitu peneliti mengembangkan kerangka media pembelajaran *e-comic*. Setelah media dikembangkan selanjutnya harus dilakukan validasi terlebih dahulu untuk menguji kelayakan media sebelum melakukan penelitian. Dalam hal ini peneliti melakukan uji validasi kepada tiga validator ahli yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Jika dari ketiga validator memberikan revisi maka peneliti akan merevisi berdasarkan kritik dan saran dari validator agar media *e-comic* dapat diimplementasikan dalam pembelajaran.

Tahap *implementasi*, menurut Cahyadi (2019), implementasi adalah tahap menerapkan media *e-comic* yang sudah peneliti kembangkan pada proses pembelajaran nyata di kelas. Peneliti mengimplementasikan media pembelajaran *e-comic* di SD Negeri Pacet. Kegiatan awal pembelajaran yaitu siswa mengerjakan soal *pretest* untuk mengetahui kemampuan siswa sebelum pembelajaran menggunakan media. Uji coba dilakukan terhadap 20 siswa dalam waktu 3×45 menit. Siswa dibagi menjadi 5 kelompok untuk memahami materi pada media, selanjutnya dilakukan diskusi bersama guna meningkatkan pemahaman siswa sehingga semua siswa memahami keseluruhan materi. Kemudian siswa dapat menjawab soal pada media serta mengambil kesimpulan dari hasil materi yang telah dipelajari. Setelah itu peneliti memberikan soal *posttest* dan pengisian angket respon siswa terhadap media *e-comic*.

Tahap *evaluation*, peneliti melakukan analisis angket respon guru dan siswa untuk mengukur kepraktisan media pembelajaran *e-comic*, dan hasil tes digunakan untuk mengetahui keefektifan media *e-comic*. Hasil angket respon guru terhadap media *e-comic* memperoleh persentase sebesar 92% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan hasil angket respon siswa memperoleh persentase yang berbeda-beda pada setiap indikatornya, persentase terkecil diperoleh sebesar 65% yang termasuk dalam kategori baik. Hasil tes uji t (*paired sample T test*) menunjukkan terdapat perbedaan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic*. Untuk uji gain ternormalisasi memperoleh nilai 0,80, skor tersebut menunjukkan adanya peningkatan hasil belajar siswa antara *pretest* dan *posttest* siswa, dimana nilai tersebut termasuk dalam kategori tinggi. sehingga dapat disimpulkan media pembelajaran *e-comic* efektif terhadap prestasi belajar siswa.

Media *e-comic* dikembangkan sebagai penunjang sekaligus solusi untuk mengatasi permasalahan kemampuan belajar siswa pada materi literasi membaca. Karena salah satu fungsi media yaitu untuk membantu mengkonkretkan materi yang sifatnya abstrak bagi siswa. Media pembelajaran *e-comic* terdiri dari beberapa menu yaitu menu belajar, menu *e-comic*, menu kuis dan soal evaluasi, menu rangkuman, menu KI dan KD, dan menu referensi. Pada bagian menu belajar memuat materi membaca dan video pembelajaran. Kemudian menu pada *e-comic* memuat panduan cara baca *e-comic* dan cerita *e-comic*. Cerita pada *e-comic* berisi tentang permasalahan dalam keseharian siswa agar siswa mudah memahami isi yang diceritakan.

Media pembelajaran *e-comic* terdapat serangkaian kegiatan belajar yaitu membaca, memahami, mencoba, dan berlatih, sehingga membantu menumbuhkan minat baca dan pemahaman dalam diri siswa. Menurut Laksmi & Suniasih (2021), media *e-comic* mampu membuat siswa lebih paham terhadap materi pembelajaran serta dapat menumbuhkan kemampuan literasi dan kemandirian pada siswa.



Gambar 4.4 Tampilan media pembelajaran *e-comic*

Berdasarkan hasil yang sudah dijelaskan, media pembelajaran *e-comic* dilaksanakan dengan model pengembangan ADDIE yang memiliki lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Sesuai dengan penelitian terdahulu oleh Syarifuddin & Sumbawati (2016), tentang pengembangan media e-komik sebagai media pembelajaran dilakukan dengan menggunakan metode pengembangan ADDIE (*Analysis-Design-Development-Implementation-Evaluation*). Selain itu penelitian lain juga

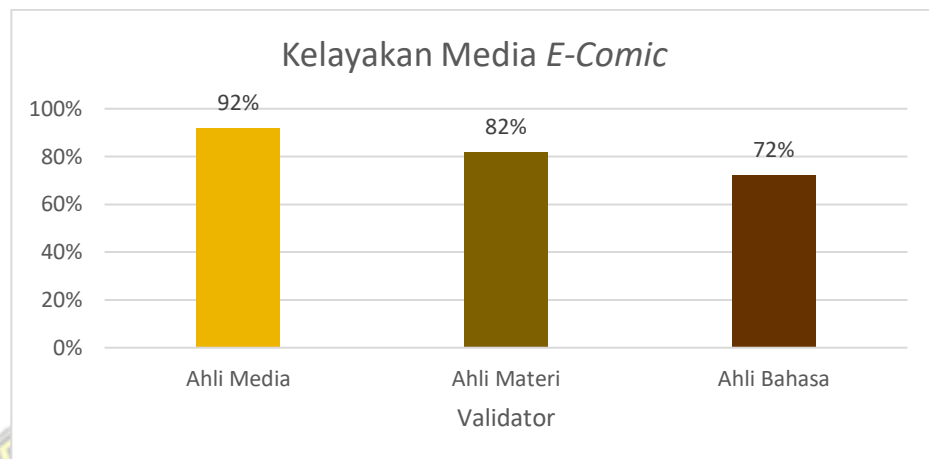
dilakukan oleh Purnamasari *et al.*, (2018), tentang pengembangan media pembelajaran e-komik pada materi dinamika rotasi dengan menggunakan model ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu tahap analisis (*Analyze*), tahap perencanaan (*Design*), tahap pengembangan (tahap *Development*), tahap implementasi (*Implement*), dan tahap evaluasi (*Evaluate*).

1. Kelayakan Media Pembelajaran *E-Comic*

Kelayakan media pembelajaran *e-comic* yaitu mengukur dari segi aspek desain tampilan, bahasa, ilustrasi gambar, materi pembelajaran, dan kemudahan penggunaan. Kelayakan media pembelajaran *e-comic* diperoleh dari proses validasi yang dilakukan oleh validator. Dalam penelitian ini terdapat tiga validator yang menguji kelayakan media pembelajaran *e-comic*, dimana dua validator merupakan dosen PGSD Unissula yaitu Yunita Sari, M.Pd sebagai ahli media dan Sari Yustiana, M.Pd sebagai ahli materi, sedangkan satu validator merupakan dosen PBSI Unissula yakni Meilan Arsanti, M.Pd sebagai ahli bahasa.

Para validator menilai media sesuai dengan bidang masing-masing. Untuk ahli media terdiri dari empat aspek yaitu aspek materi, aspek tampilan, aspek navigasi, dan aspek penggunaan. Ahli materi terdiri dari tiga aspek yaitu aspek kelayakan isi, aspek kebahasaan, dan aspek tampilan. Dan ahli bahasa terdiri dari satu aspek yaitu aspek kebahasaan. Masing-masing aspek penilaian kemudian diinterpretasikan pada lima kategori, yaitu meliputi kategori sangat baik, baik, cukup baik, kurang baik, dan sangat kurang baik. Kategori tersebut berpedoman pada *Skala*

Likert (Subakti *et al.*, 2021). Saran dan masukan juga diberikan oleh validator agar media pembelajaran *e-comic* menjadi lebih baik. Kelayakan media pembelajaran *e-comic* dapat dilihat melalui gambar diagram dibawah ini:



Gambar 4.5 Grafik kelayakan media *e-comic*

Dari hasil gambar diagram diatas, diketahui bahwa persentase validasi dari ketiga validator memiliki skor yang berbeda, sehingga jika diakumulasikan keseluruhan persentase validasi akan menghasilkan persentase sebesar 82%, atau dengan kata lain media pembelajaran *e-comic* telah memenuhi kriteria sangat layak.

Dari semua hasil validasi yang dinilai untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran *e-comic*, persentase tertinggi diperoleh dari hasil validasi ahli media. Hal ini dikarenakan media pembelajaran *e-comic* memfasilitasi kebutuhan siswa seperti vidio, audio, soal evaluasi, hingga rangkuman materi, yang dapat dimanfaatkan oleh siswa agar dalam pembelajaran tidak menimbulkan kebosanan dan mendapatkan pembelajaran bermakna. Selain itu penyajian materi yang terdapat pada

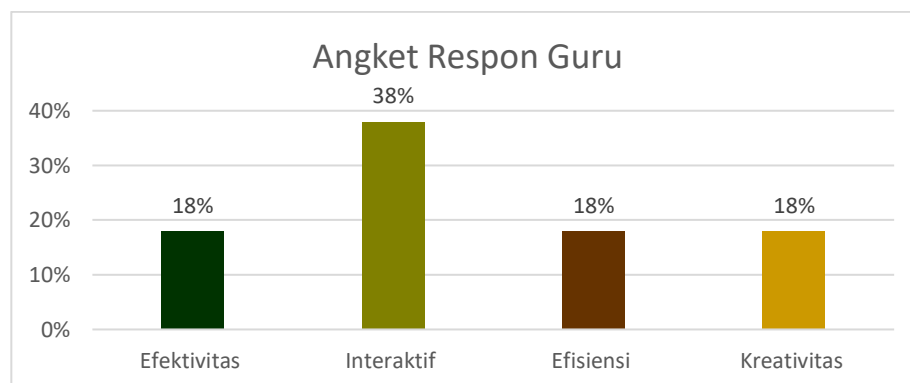
media pembelajaran *e-comic* cukup lengkap sesuai dengan tahap perkembangan kognitif siswa, sehingga siswa mudah dalam memahami materi pada saat pembelajaran berlangsung. Cerita pada media pembelajaran *e-comic* adalah masalah kontekstual yang dekat dengan keseharian siswa, sehingga cukup mudah bagi siswa untuk mengerti maksud dari cerita yang disajikan.

Selain dari segi isi, media pembelajaran *e-comic* memiliki desain yang menarik, jenis warna dan ukuran huruf telah disesuaikan dengan karakteristik siswa, sehingga dapat dibaca dengan jelas. Untuk menghasilkan media yang menarik, baik dari segi gambar, huruf, dan desain, peneliti memanfaatkan aplikasi *canva* untuk membantu pembuatan media. Sehingga dengan adanya hal tersebut media pembelajaran *e-comic* dapat memperoleh persentase sebesar 92% dengan kategori sangat layak. Adapun hasil penelitian yang dilakukan Syarifuddin & Sumbawati (2016), bahwa pengembangan media e-komik mendapat penilaian sangat layak karena hasil persentase dari ahli materi sebesar 91% dan dari ahli media sebesar 78%, dengan total persentase kelayakan media sebesar 84,5%.

2. Kepraktisan Media Pembelajaran *E-Comic*

Kepraktisan media pembelajaran *e-comic* didapatkan dari analisis hasil angket respon guru dan angket respon siswa terhadap media pembelajaran *e-comic*. Angket respon guru diberikan dan diisi oleh guru kelas III setelah mengamati media pembelajaran *e-comic*. Dalam angket tersebut berisi 10 pertanyaan dengan penilaian empat aspek yakni aspek efektivitas, aspek

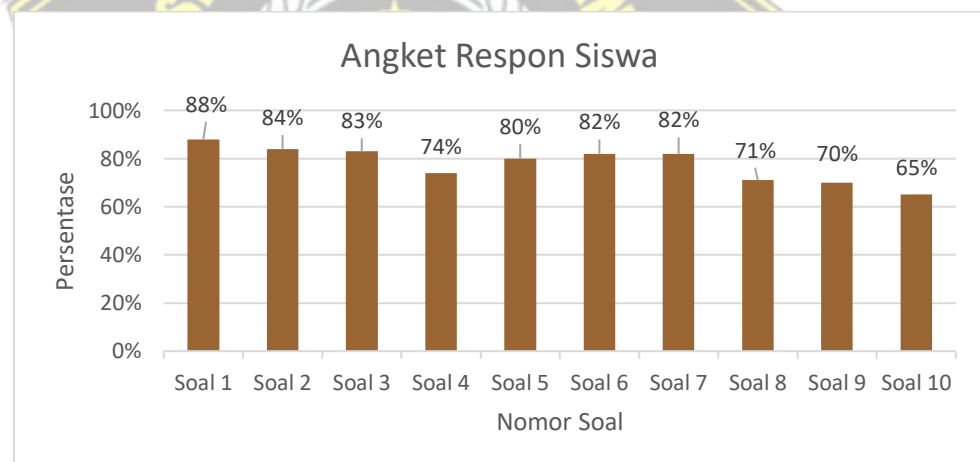
interaktif, aspek efisien, dan aspek kreativitas. Adapun jawaban guru yaitu berbentuk respon jawaban sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Berikut grafik persentase hasil angket respon guru:



Gambar 4.6 Grafik angket respon guru

Berdasarkan grafik persentase hasil angket respon guru diatas, diketahui bahwa persentase tertinggi terdapat pada aspek interaktif sebesar 38%. Dilihat dari hasil respon guru aspek interaktif memuat materi pembelajaran yang disesuaikan dengan KI dan KD. Dimana media pembelajaran mampu untuk menjelaskan materi serta membantu meningkatkan prestasi belajar siswa melalui soal evaluasi dan kuis yang disediakan pada media. Sehingga dengan adanya hal tersebut dapat dikatakan media pembelajaran *e-comic* mampu meningkatkan keaktifan siswa pada saat proses pembelajaran dan menghasilkan prestasi belajar siswa. Dari hasil angket respon guru di atas apabila diakumulasikan secara keseluruhan didapatkan persentase sebesar 92%, dan tergolong kategori sangat baik, sehingga media pembelajaran *e-comic* praktis digunakan siswa kelas III pada pembelajaran.

Kemudian untuk persentase hasil angket respon siswa mendapatkan respon yang baik terhadap penggunaan media pembelajaran *e-comic*. Angket respon siswa akan diberikan kepada siswa kelas III setelah menggunakan media pembelajaran *e-comic*. Di dalam angket tersebut terdapat 10 pertanyaan dan terdiri dari tiga aspek yakni aspek kebermanfaatan, aspek kemudahan, dan aspek kepuasan. Jawaban pada angket tersebut berbentuk respon sangat setuju, setuju, kurang setuju, tidak setuju, dan sangat tidak setuju. Adapun hasil persentase angket respon siswa terhadap media pembelajaran *e-comic* dapat dilihat gambar grafik di bawah ini:



Gambar 4.7 Grafik hasil angket respon siswa

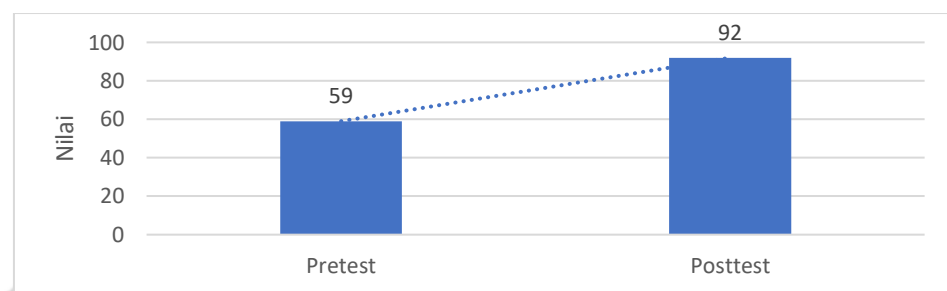
Hasil analisis angket respon siswa sesuai dengan gambar grafik diatas mendapatkan persentase yang berbeda pada setiap masing-masing soal. Pada soal nomor 10 memiliki persentase yang paling rendah yaitu sebesar 65% dan tergolong kriteria baik. Sehingga dari hasil persentase tersebut dapat diartikan bahwa media pembelajaran *e-comic* praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa kelas III. Selain itu untuk

mengetahui kepraktisan media pembelajaran *e-comic* dapat dilihat dari minat dan partisipasi siswa pada saat mengikuti kegiatan belajar di kelas serta dampak yang didapatkan melalui tingkat pemahaman dari setiap siswa selain itu pengaruh tersebut akan diketahui melalui prestasi belajar siswa. Media pembelajaran mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan karena memiliki desain yang baik dan materi yang mudah dimengerti (Syarifuddin & Sumbawati, 2016). Begitupun dengan media pembelajaran *e-comic*, media ini memiliki desain yang menarik, materi yang mudah dipahami, dan terdapat fitur tambahan berupa video dan audio serta cara penggunaan media yang mudah. Sejalan dengan hasil penelitian dari Purnamasari *et al.*, (2018), menunjukkan bahwa media pembelajaran e-komik yang dikembangkan praktis digunakan karena mendapatkan persentase hasil angket guru sebesar 86,18% dan persentase yang diperoleh dari siswa sebesar 83,96%.

3. Keefektifan Media Pembelajaran *E-comic*

Keefektifan penggunaan media pembelajaran *e-comic* dapat diketahui melalui hasil *pretest* dan *posttest* atau disebut sebagai prestasi belajar siswa. Menurut Ekayani (2017), prestasi belajar adalah penilaian hasil belajar siswa meliputi faktor kognitif, afektif, dan psikomotor, yang dijelaskan melalui angka atau kalimat. Media pembelajaran *e-comic* berpengaruh terhadap siswa kelas III SD Negeri Pacet. Hasil tersebut dilihat dari hasil tes siswa yang diuji dengan uji t (*paired sample T test*) dan diperkuat hasil uji gain ternormalisasi.

Uji t (*paired sample T test*) hasil tes siswa mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000. nilai signifikansi yaitu $0,000 < \alpha (0,05)$, maka terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest* siswa. Hasil uji t (*paired sample T test*), diperkuat dengan uji gain ternormalisasi nilai *pretest* dan *posttest* memperoleh nilai sebesar 0,80 yang termasuk dalam kategori tinggi. Berikut gambar grafik perbedaan nilai rata-rata *pretest* dan *posttest*.



Gambar 4.8 Grafik nilai *pretest* dan *posttest*

Berdasarkan grafik diatas, terjadi kenaikan nilai rata-rata *pretest* sebesar 33. Sehingga, terdapat peningkatan prestasi belajar siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *e-comic*. Penggunaan media pembelajaran *e-comic* dalam pembelajaran membuat kegiatan belajar lebih bervariasi dan didukung dengan desain yang menarik sehingga mempermudah siswa untuk mengerti penjelasan materi.



Gambar 4.9 Pembelajaran menggunakan media *e-comic*

Berdasarkan uraian penjelasan di atas, pembelajaran literasi membaca dengan menggunakan media pembelajaran *e-comic* efektif terhadap peningkatan prestasi belajar siswa pada materi literasi membaca. Yang dimaksud literasi disini yaitu, kemampuan pemahaman siswa terhadap proses membaca melalui pesan yang disampaikan dalam cerita menggunakan kalimat efektif. Berdasarkan hasil penelitian melalui *pretest* dan *posttest*, selain adanya peningkatan nilai dalam hal membaca, namun siswa juga mampu menunjukkan kemampuan dalam hal menguraikan pesan dalam cerita. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil pengerjaan soal evaluasi yang terdapat pada pembelajaran *e-comic*. Dimana siswa mampu membaca cerita yang memiliki 2 sampai 3 paragraf, kemudian siswa menjawab pertanyaan berdasarkan isi pesan yang disampaikan. Selain melalui soal evaluasi, kemampuan literasi juga dapat dilihat dari hasil mengerjakan kuis. Kuis pada media pembelajaran *e-comic* bertujuan untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam menyusun kata sesuai dengan gambar. Dari hasil jawaban siswa, rata-rata siswa menjawab dengan benar. Artinya, siswa mampu memahami proses membaca yang baik melalui kegiatan menyusun kata. Berdasarkan hasil penelitian oleh dilakukan oleh Kusumadewi *et al.*, (2020), pengembangan komik digital efektif digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa dengan perolehan *n-gain* sebesar 0,56 dengan kategori sedang.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Setelah melakukan penelitian dan menerangkan hasil yang dijelaskan pada pembahasan, maka adapun hasil kesimpulan yang dapat diambil, diantaranya:

1. Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Pacet khususnya kelas III dengan menggunakan jenis metode penelitian dan pengembangan atau disebut juga penelitian *Research and Development (R&D)*. Jenis penelitian *R&D* adalah suatu usaha menciptakan produk pembelajaran yang bermanfaat, kemudian selanjutnya dilakukan uji keefektifan dari produk tersebut.
2. Pengembangan media pembelajaran *e-comic* dilakukan dengan model pengembangan ADDIE, yang mana terdapat lima proses atau tahapan yang harus dilakukan yaitu tahap *analysis* (analisis), tahap *design* (perencanaan), tahap *development* (pengembangan), tahap *implementasi* (penerapan), dan yang terakhir yaitu tahap *evaluation* (evaluasi). Pada tahap analisis terdapat salah satu kegiatan yang dilakukan yaitu melakukan *need analysis* (analisis kebutuhan). Tahap desain menghasilkan sebuah konsep rancangan dari media pembelajaran *e-comic* yang akan dibuat. Tahap pengembangan yaitu dihasilkannya produk berupa media pembelajaran *e-comic*. Pada tahap penerapan, kegiatan pertama yang dilakukan dengan memberikan soal *pretest* kepada siswa, selanjutnya melakukan uji coba media pembelajaran *e-comic* dalam kegiatan

pembelajaran, dilanjutkan dengan mengerjakan soal *posttest* lalu mengisi angket respon guru dan siswa. Tahap evaluasi, yaitu kegiatan penilaian uji kepraktisan dengan menggunakan hasil angket respon guru dan angket respon siswa, kemudian penilaian keefektifan dengan menggunakan hasil pengerjaan *pretest* dan *posttest*.

3. Media pembelajaran *e-comic* memenuhi kriteria layak, dengan indeks V sebesar 82%, yang tergolong dalam kriteria sangat layak. Dalam uji kelayakan media dilakukan oleh tiga validator yaitu ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa.
4. Media pembelajaran *e-comic* memenuhi kriteria praktis. Hasil kepraktisan diperoleh dari hasil analisis angket respon guru dan angket respon siswa. Adapun persentasi yang diperoleh dari angket respon guru yaitu sebesar 92% yang tergolong kategori sangat praktis. Sedangkan persentase respon siswa mendapatkan respon yang baik, dan mendapat persentase yang berbeda pada setiap aspeknya. Aspek kebermanfaatan mendapat persentase sebesar 17%, aspek kemudahan mendapat persentase sebesar 16%, dan aspek kepuasan mendapat persentase sebesar 14%.
5. Media pembelajaran *e-comic* efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk menilai keefektifan media dapat dilihat dari hasil uji *t* (*paired sample T test*) dan uji gain. Hasil uji *t* mendapatkan nilai signifikansi sebesar 0.000, dimana nilai tersebut kurang dari 0.05, maka terdapat perbedaan *pretest* dan *posttest*. Dan diperkuat dengan hasil uji gain ternormalisasi sebesar 0.80 yang termasuk dalam kategori tinggi.

B. Saran

Adapun saran yang akan diberikan oleh peneliti sebagai bentuk sumbangan pemikiran terhadap pengembangan media pembelajaran *e-comic* adalah sebagai berikut:

1. Guru hendaknya dapat membuat sebuah media pembelajaran, karena selain berfungsi membantu guru selaku fasilitator namun juga agar siswa mengalami kegiatan belajar yang efektif dan bermakna, sehingga siswa dapat memahami materi dengan lebih baik dan mampu meningkatkan hasil prestasi belajar siswa.
2. Media pembelajaran *e-comic* dapat dijadikan solusi bagi guru untuk menyampaikan materi literasi membaca atau dapat dijadikan sebagai acuan dalam membuat media pembelajaran lain yang lebih baik sesuai mata pelajaran dan materi dengan memperhatikan indikator yang sesuai pada setiap materi yang dimuat.
3. Media pembelajaran *e-comic* hendaknya dikembangkan lagi tidak hanya pada materi literasi membaca saja, tetapi pada mata pelajaran yang lain. Dalam proses pengembangan media dapat dilakukan melalui uji coba di kelas lain untuk mengetahui solusi dan kelemahan sebagai tindak lanjut, sehingga memperoleh media pembelajaran *e-comic* yang lebih baik dan berkualitas.

DAFTAR PUSTAKA

- Adams, J., & Ed, D. (2015). *The part played by instructional media in distance education*. 1531(850), 1–23.
- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk SMA. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 43. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v6n1.p43--59>
- Ahmad Zaki, D. Y. (2020). Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa pada Pelajaran PKN SMA Swasta Darussa'adah. *Al-Ikhtibar: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 7(2), 809–820. <https://doi.org/10.32505/ikhtibar.v7i2.618>
- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). *Pengaruh Kemampuan Literasi Membaca Terhadap Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Anindyarini, A., Sumarwati, Waluyo, B., Hastuti, S., & Mujiyanto, Y. (2019). *Strategi Menghidupkan Budaya Literasi Melalui Dongeng*. <https://kbbi.web.id/literer>
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). *Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar* 3(1), 2548-6950.
- Astra, I. M., Nasbey, H., & Nugraha, A. (2015). *Development of an Android Application in the Form of a Simulation Lab as Learning Media for Senior High School Students*. <https://doi.org/10.12973/eurasia.2015.1376a>
- Awwaliyah, R., & Baharun, H. (2018). Pendidikan Islam Dalam Sistem Pendidikan Nasional Pendidikan Islam dalam Sistem Pendidikan Nasional (Telaah Epistemologi Terhadap Problematika Pendidikan Islam). In *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA*. 19(1).
- Bakhri, S. (2019). Animasi Interaktif Pembelajaran Huruf dan Angka Menggunakan Model ADDIE. *Intensif: Jurnal Ilmiah Penelitian Dan Penerapan Teknologi Sistem Informasi*, 3(2), 130. <https://doi.org/10.29407/intensif.v3i2.12666>

- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dehani, S. K., Nurcahyono, N. A., & Imswatama, A. (2021). *Pengembangan E-LKS Ragamatika untuk Meningkatkan Kemampuan Representasi Matematis Siswa SMP*. 05(02), 1537–1547.
- Daryanto, (2016). *Media Pembelajaran*
- Ekayani, P. (2017). *Pentingnya Penggunaan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Prestasi Belajar Siswa*. <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
- Faizah, S. N. (2017). Hakikat Belajar dan Pembelajaran. *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). *Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa*. <http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index>
- Firma K. Y., & Aguk W. A. (2014) *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik Elektronik (E-LKPD) Berbasis Higher Order Thinking Sklill (HOTS)*.
- Fironika K. R., Ulia, N., & Sari, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbsis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Muhammad Izzatul Faqih*, 10(1), 85–101.
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D Dalam Bidang Pendidikan. *Jurnal Kajian Keislaman*, 4(2), 129–150. <http://www.aftanalisis.com>
- Ismiyanti, Y., & Afandi, M. (2022). Pendampingan Guru Sekolah Dasar dalam Pembuatan Media Pembelajaran Berbasis Kearifan Lokal. *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)*, 6(1), 533. <https://doi.org/10.31764/jmm.v6i1.6462>
- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan Komik Elektronik (E-Comic) Usaha dan Pesawat Sederhana Kelas VIII MTS Negeri 6 Bulukumba. *Al-Khazini: Jurnal Pendidikan Fisika*, 1(1), 1–18. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i1.20839>
- Nisa, I. K. (2022). *Pengembangan Media E-Comic Based Problem pada Mata Pelajaran Matematika Kelas IV SD Negeri Turirejo 1*

- Khasanah, N., Ngazizah, N., & Anjarini, T. (2021). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Based Learning pada Materi Daur Hidup Hewan Kelas IV SD. In *Jurnal Pendidikan Dasar* 2 (1).
- Khotimah, N., & Ratnawuri, T. (2021). *Pengembangan E-Comic Berbasis Android sebagai Media Pembelajaran pada Materi Kebijakan Moneter dan Kebijakan Fiskal Kelas XI SMA Paramarta 1 Seputih Banyak.*
- Kristianto, D., & Rahayu, T. S. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika Kelas IV. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(19), 939–946.
- Kurniawan, B., Marwan, I., & Manan, A. (2017). *Efektivitas Media Pembelajaran E-Comic Pada Mata Pelajaran Fiqh Kelas VIII.*
- Kurniawati, F. N. A. (2022). Meninjau Permasalahan Rendahnya Kualitas Pendidikan Di Indonesia Dan Solusi. *Academy of Education Journal*, 13(1), 1–13. <https://doi.org/10.47200/aoej.v13i1.765>
- Kuşdemir, Y., & Bulut, P. (2018). The Relationship between Elementary School Students' Reading Comprehension and Reading Motivation. *Journal of Education and Training Studies*, 6(12), 97. <https://doi.org/10.11114/jets.v6i12.3595>
- Laksmi, N. L. P. A., & Sunasih, N. W. (2021). *Pengembangan Media Pembelajaran E-Comic Berbasis Problem Based Learning Materi Siklus Air pada Muatan IPA.* 5. <https://doi.org/10.23887/jipp.v5i2>
- Maola, M., Kusumadewi, R. F., & Cahyaningtyas, A. P. (2019). Hubungan Minat Baca Dengan Prestasi Belajar Kompetensi Bahasa Indonesia Siswa Kelas IV SD. *Konferensi Ilmiah Mahasiswa Unissula (Kimu) 2*, 1391–1397.
- Mulyo, T. (2017). Aktualisasi Kurikulum 2013 Di Sekolah Dasar Melalui Gerakan Literasi Sekolah untuk Menyiapkan Generasi Unggul Dan Berbudi Pekerti. *Prosiding Seminar Nasional*, 18–26.
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Mata Pelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Sejarah Artikel: Diterima Februari*. <http://jurnal.umk.ac.id/index.php/RE>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>

- Prasrihamni, M., Zulela, & Edwita. (2022). Optimalisasi Penerapan Kegiatan Literasi dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar Mega. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(1), 128–134.
- Purnamasari, H., Siswoyo, S., & Serevina, V. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran E-Komik Pada Materi Dinamika Rotasi. VII, SNF2018-PE-29-SNF2018-PE-35. <https://doi.org/10.21009/03.snf2018.01.pe.05>
- Rizqi, O., & Aghni, I. (2018). Fungsi dan Jenis Media Pembelajaran dalam Pembelajaran Akuntansi Functions and Types of Learning Media in Accounting Learning. In *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*. 16 (1).
- Rohaeni, S. (2020). *Pengembangan Sistem Pembelajaran dalam Implementasi Kurikulum 2013 Menggunakan Model ADDIE pada Anak Usia Dini*.
- Ruiyat, S. A., Yufiarti, Y., & Karnadi, K. (2019). Peningkatan Keterampilan Berbicara dengan Bercerita Menggunakan Komik Elektronik Tematik. *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(2), 518. <https://doi.org/10.31004/obsesi.v3i2.256>
- Sani, S. A., & Setiawan, I. P. (2020). Nilai Karakter dalam Pembelajaran Keterampilan Menulis Siswa. *YUME: Journal of Management*, 3(3), 84–93. <https://doi.org/10.2568/yum.v3i3.778>
- Sari, B. K. (2017). Desain Pembelajaran Model Addie Dan Implementasinya Dengan Teknik Jigsaw. *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan*, 87–102.
- Sari, Y. (2017). *Pengembangan Bahan Ajar Komik IPA dengan Penanaman Nilai BudAI pada Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. 3(2), 129–142.
- Sari, Y., Yustiana, S., Fironika, R., Ulia, N., Iasha, V., & Setiawan, B. (2022). The Design of Religious Value-Based Teaching Materials in Increasing Students Learning Achievement Elementary School. *Jurnal Basicedu*, 6(1), 1137–1144. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i1.2235>
- Setiawan, I., Program, D., Informasi, S. S., Prabumulih, S., Wijaya, K., Yuliana, Y., & Akuntansi, S. K. (2020). *Aplikasi Media Pembelajaran Pengenalan Huruf Alfabet Menggunakan Adobe Flash CS3*. 8(2).
- Setyowati, N. A., Yustiana, S., & Ulia, N. (2021). Pengembangan Buku Membaca Permulaan Berbasis Metode Global Sebagai Buku Pendamping Guru Kelas I Sekolah Dasar. *Jurnal Riset Pendidikan Dasar (JRPD)*, 2(1), 23. <https://doi.org/10.30595/jrpd.v2i1.8778>

- Subakti, D. P., Marzal, Marzal, J., & Effendi, M. H. (2021). Pengembangan E-LKPD Berkarakteristik Budaya Jambi Menggunakan Model Discovery Learning Berbasis STEM Untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kreatif Matematis. *05(02)*, 1249–1264.
- Sulistyaningrum, D. A. (2017). Pengembangan Quantum Teaching Berbasis Vidio Pembelajaran Camtasia pada Materi Permukaan Bumi dan Cuaca. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, *4(2)*, 154-166
- Susilawati, E., Pratiwi, G. R., & Abdullah, I. (2021). Peran Pendidikan Dalam Kemajuan Peradaban Bangsa. *Prosiding Seminar Manajemen Pendidikan Islam Pascasarjana Uin Sulthan Thaha Saifuddin Jambi*, *1(1)*, 62–76.
- Syarifuddin, M. H., & Sumbawati, M. S. (2016). Pengembangan E-Komik Sebagai Media Pembelajaran Keamanan Jaringan Materi Kriptografi. *Jurnal IT-Edu Volume 01 Nomor 01 Tahun 2016*, 30-36, *01(1971)*, 30–36.
- Thalha, A., & Anufia, B. (2019). *Resume: Istrumen Pengumpulan Data*.
- Wahyuningtyas, R., & Sulasmono, B. S. (2020). Pentingnya Media Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, *2(1)*, 23–27. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v2i1.77>
- Wulanjani, A. N., & Anggraeni, C. W (2019). Meningkatkan Minat Membaca melalui Gerakan Literasi Membaca bagi Siswa Sekolah Dasar. *Proceeding of Biology Education*, *3(1)*, 26–31. <https://doi.org/10.21009/pbe.3-1.4>
- Yamin, M., & Syahrir, S. (2020). Pembangunan Pendidikan Merdeka Belajar (Telaah Metode Pembelajaran). *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, *6(1)*, 126–136. <https://doi.org/10.36312/jime.v6i1.1121>
- Yang, G., Badri, M., Rashedi, A. Al, & Almazroui, K. (2018). The role of reading motivation, self - efficacy, and home influence in students' literacy achievement: a preliminary examination of fourth graders in Abu Dhabi. *Large-Scale Assessments in Education*. <https://doi.org/10.1186/s40536-018-0063-0>
- Yaumi, M. (2017). *Media Pembelajaran Pengertian, Fungsi, dan Urgensinya bagi Anak Milenial*
- Yestiani, D. K., & Zahwa, N. (2020). Peran Guru dalam Pembelajaran pada Siswa Sekolah Dasar. *Fondatia*, *4(1)*, 41–47. <https://doi.org/10.36088/fondatia.v4i1.515>
- Young, M. (2010). Alternative educational futures for a knowledge society. *European Educational Research Journal*, *9(1)*, 1–12. <https://doi.org/10.2304/eerj.2010.9.1.1>