



PENGEMBANGAN *E-COMIC* UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA PADA FASE A/KELAS II DI SEKOLAH DASAR

Gunawan Kahfi^{1*}, Sukirno², Juliati³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan
 Universitas Samudra

*Email: gunawankahfi01@gmail.com, sukirno@unsam.ac.id, juliati@unsam.ac.id

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i1.4022>

Abstrak

Dorongan di balik penelitian ini berawal dari kejenuhan dan ketidak tertarikan siswa selama pembelajaran, yang menyoroti pentingnya sumber daya pendidikan. Tujuan utama penelitian ini adalah mengembangkan *E-Comic* sebagai alat bantu pendidikan yang dirancang khusus untuk pembelajaran Bahasa Indonesia pada Bab 7, dengan fokus pada Sayang lingkungan, bagi siswa kelas dua Fase A di SD Negeri 2 Kebun Lama. Tujuan lain dari penelitian ini menentukan hasil validasi dari para ahli materi pelajaran, pakar media, dan pakar bahasa, serta untuk mengukur tingkat kepraktisan yang ditunjukkan oleh umpan balik dari para pendidik dan siswa. Metodologi yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Reserch and Development* (R&D), dengan menggunakan model ADDIE, yang mencakup lima tahap: Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi. Hasil pengembangan *E-Comic* bertema Sayang Lingkungan menunjukkan bahwa validasi dari para ahli materi pelajaran menghasilkan skor 88%, yang tergolong "sangat layak"; validasi dari para ahli bahasa menghasilkan skor 93%, yang juga dikategorikan "sangat layak"; dan validasi dari para ahli media mencapai skor 94%, menempatkannya dalam kategori "sangat layak". Berdasarkan tanggapan kuesioner guru, tingkat kepraktisan menunjukkan nilai 96%, yang menunjukkan bahwa media ini "sangat praktis", sementara tanggapan kuesioner siswa menunjukkan nilai 87,6%, yang juga dianggap "sangat praktis". Selain itu, hasil kuesioner minat baca siswa menghasilkan nilai 93,5%, yang juga dianggap "sangat praktis". berlandaskan temuan ini, dapat nyatakan bahwa media *E-Comic* sangat cocok untuk diintegrasikan ke dalam proses pendidikan.

Kata Kunci: *E-Comic*, Minat Baca, Pembelajaran Bahasa Indonesia

1. PENDAHULUAN

Banyak aspek - aspek kehidupan manusia tyang sangat terdampak oleh kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi (IPTEK) di era Revolusi Industri 4.0, khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi yang memudahkan informasi dibagikan secara daring. secara mendalam dipengaruhi oleh kemajuan pendidikan dan teknologi, diperiode ini bidang inovasi dan komunikasi, yang memudahkan informasi dibagikan secara daring. (Prasetyo dan Sutepo, 2018). Umumnya, ada lima isu penting yang menjadi tantangan di era ini, yaitu pendidikan, inovasi, ekonomi, sosial, dan politik. Keterampilan yang diperlukan di abad ke-21 untuk mendukung perubahan tersebut mencakup kemampuan dasar, kompetensi, dan pengembangan karakter. Ketiga aspek ini terlihat dalam Kurikulum Merdeka, yang dirancang untuk membentuk peserta didik dengan tiga keahlian utama, yaitu sikap, kompetensi, dan pengetahuan. (Kementerian Pendidikan & Kebudayaan, 2016).

(Hidayani 2018) menyatakan Kurikulum memainkan peran penting dalam semua jenis kegiatan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, kurikulum harus mampu meningkatkan kualitasnya, termasuk beradaptasi dengan kondisi masing-masing sekolah dan mempertimbangkan kebutuhan siswa pada berbagai tahap perkembangan serta kebutuhan pembangunan nasional dengan tetap memperhatikan bahwa peran penting dalam semua jenis kegiatan pendidikan. Untuk mencapai tujuan pendidikan, kurikulum harus mampu meningkatkan kualitasnya, termasuk beradaptasi dengan keadaan masing-masing sekolah dan mempertimbangkan kebutuhan siswa pada berbagai tahap



perkembangan serta kebutuhan pembangunan nasional dengan tetap memperhatikan bahwa pendidikan berakar pada budaya nasional dan pendidikan nasional didasarkan pada Pancasila serta Undang-Undang Dasar 1945. Untuk terus memperbaiki kualitas pendidikan di Indonesia, kurikulum yang digunakan harus berkembang, disesuaikan dengan satuan pendidikan, potensi daerah, dan perlu adanya penilaian tentang seberapa efektif penerapan kurikulum tersebut.

Pendidikan di Indonesia terus berkembang dengan cepat seiring berjalannya waktu. Berbagai inovasi baru muncul dalam sektor ilmu pengetahuan, teknologi, dan agama turut mewarnai kemajuan tersebut. Lewat pendidikan, seluruh potensi baik tubuh, maupun pikiran dioptimalkan. Pendidikan berperan penting dalam mendukung perkembangan di masa depan dengan cara mengembangkan potensinya agar mampu menghadapi serta menyelesaikan permasalahan kehidupan yang dihadapinya (Helfiana Sari dan Suciani, 2020). Bidang studi Bahasa Indonesia adalah salah satu yang harus ada dalam sistem pendidikan di NKRI (Marpaung dan Siagian, 2016).

Pada dasarnya, pendidikan merupakan kebutuhan vital untuk mencapai masa depan yang inovatif dan cerdas serta meningkatkan kualitas sumber daya manusia (Mahlianurrahman dan Aprilia, 2022). Generasi mendatang dapat dibentuk menjadi individu-individu unggul melalui kegiatan skolastik. Pendidikan berfungsi sebagai wahana untuk memperluas sudut pandang dan kecerdasan, mengubah individu yang sebelumnya acuh tak acuh menjadi lebih peka, dan mereka yang memiliki pemahaman terbatas menjadi mereka yang memiliki wawasan yang luas.

Dalam pendidikan, sebuah proses didaktik berlangsung, yang melibatkan keterlibatan antara instruktur dan peserta didik. Dalam proses belajar mengajar media sangat penting karena berkaitan dengan peluang perkembangan siswa. Pengaplikasian media pembelajaran yang menjadikan semangat belajar siswa dapat meningkat sehingga mereka menjadi lebih antusias mengikuti pembelajaran. Ini sejalan dengan pendapat (Dewi dan Fransyaigu, 2024)

Pendidikan sangat penting bagi manusia karena melalui proses pendidikan, individu dapat mengembangkan kemampuannya dalam menciptakan teknologi serta memanfaatkannya secara optimal. Terlebih lagi, dengan tersedianya akses pendidikan yang luas dan merata, setiap orang memiliki kesempatan untuk memperolehnya. Pendidikan adalah suatu upaya yang dirancang secara sengaja, terstruktur, dan aplikatif yang bertujuan untuk meningkatkan , (Fransyaigu, 2017).

Dalam proses belajar, media pembelajaran memainkan peran penting terkait dengan kemungkinan perkembangan peserta didiknya. Pemanfaatan media pembelajaran dapat meningkatkan semangat belajar agar mereka lebih antusias dalam menuntut ilmu. (Dewi dan Fransyaigu, 2024)

Media pembelajaran merupakan elemen yang sangat penting ketika belajar. Dalam aktivitas pengajaran dan pembelajaran, pendidik umumnya memanfaatkan media pembelajaran sebagai sarana untuk menjelaskan materi agar lebih mudah dipahami siswa. Penggunaan media dalam proses pembelajaran dapat meningkatkan minat serta menumbuhkan keinginan baru, membangkitkan motivasi, bahkan memberikan pengaruh secara psikologis terhadap proses belajar. Menurut Junaidi, (2019), pemanfaatan inovasi media pada tahap orientasi pengajaran sangat mendukung efektivitas proses belajar serta penyampaian isi materi. Oleh karena itu, pemilihan media harus sesuai untuk mencapai tujuan pendidikan yang diinginkan dengan mudah. Penggunaan alat bantu pengajaran ini akan meningkatkan dampak, kecepatan, dan daya tarik pembelajaran. Pendidik harus cermat menyusun strategi saat menyusun rencana pembelajaran dan menyadari betapa pentingnya sumber belajar selama pembelajaran. Selain itu, guru harus menyadari bahwa tanpa tersedianya media pembelajaran sangat penting. Jika tidak ada, kegiatan belajar akan menjadi membosankan sehingga siswa cepat merasa jenuh.

Hasil dari wawancara dan observasi dengan wali kelas Fase A/ Kelas II yang dilaksanakan di SD Negeri 2 Kebun Lama, Informasi yang didapat menunjukkan bahwa selama kegiatan belajar, guru belum memakai media pembelajaran bervariasi seperti penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Sehingga membuat peserta didik bosan dan kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik lebih suka belajar dengan media bergambar, peserta didik senang dengan media pembelajaran yang bervariasi dan memiliki tampilan yang menarik. Guru dalam hal ini memiliki media yang sudah ada dan digunakan saat dalam kegiatan pembelajaran, Namun,



pengembangan media tersebut tetap penting agar media dapat sejalan dengan perkembangan zaman yang modern. Dengan begitu sebaiknya guru menggunakan media berbasis teknologi digital untuk mendukung proses pembelajaran (Meisarah, 2022)

Dapat dikatakan Seorang anak yang secara konsisten membaca satu buku komik setiap bulan berpotensi membaca hampir dua kali lebih banyak jumlah kata dibandingkan dengan total jumlah kata yang terdapat dalam buku-buku bacaan yang dibacanya sepanjang tahun. Berdasarkan permasalahan tersebut, peneliti memandang bahwa diperlukan adanya inovasi yang mampu mendukung siswa dalam proses belajar. Oleh karena itu, dibutuhkan media pembelajaran yang bersifat mandiri dan membuat proses belajar menjadi bertambah menarik. *E-Comic* mulai menarik perhatian para pendidik karena dianggap mampu meningkatkan pemahaman dan minat siswa, mendorong motivasi belajar, memperbaiki perilaku, serta meningkatkan kreativitas dan produktivitas. Selain itu, *E-Comic* juga dapat mengurangi stres dan kecemasan, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran, dan menurunkan tingkat rasa jenuh. (Purnama sari, dkk., 2018).

Dengan begitu peneliti mencoba mengembangkan *E-Comic* khususnya pada bidang studi Bahasa Indonesia di Fase A/Kelas II. dimana *E-Comic* ini di tujukan untuk menarik minat membaca siswa yang awalnya proses pembelajaran yang monoton menjadi lebih menarik dengan sajian gambar-gambar yang bagus dan kreatif sehingga dapat menjadikan siswa lebih bersemangat dan menarik minatnya untuk belajar, tanpa di sadari oleh siswanya dengan inovasi yang kreatif ini siswa lebih bersemangat untuk membaca karena di usia Fase A/ kelas II ini proses belajar harus menarik dan tidak membosankan agar siswanya bersemangat mengikuti Proses belajar di dalam kelas. Mengenai pembelajaran Bahasa Indonesia Berdasarkan penjelasan sebelumnya, peneliti berniat untuk melakukan sebuah penelitian pengembangan berjudul “Pengembangan *E-Comic* Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Pada Fase A/ Kelas II di Sekolah Dasar”.

Teori belajar merupakan himpunan dasar yang saling berkaitan serta memberikan deskripsi terhadap berbagai fakta dan temuan yang berhubungan dengan proses pembelajaran. Penerapan teori belajar yang didukung oleh tahapan pengembangan yang benar, pemilihan konten pembelajaran yang tepat, serta penerapan unsur desain pesan yang efektif dapat meningkatkan kemudahan siswa dalam memahami materi yang dipelajari. Selain itu, penerapan yang tepat juga mampu menciptakan proses belajar mengajar yang lebih nyaman dan menyenangkan. (Hartati dan panggabea 2023).

E-Comic ialah media yang digunakan untuk memaparkan realitas dan gagasan secara lebih jelas melalui perpaduan antara ekspresi kata dan gambar. *E-Comic* menampilkan rangkaian gambar yang disusun secara terstruktur sehingga membentuk alur cerita yang utuh serta memuat pesan tertentu di dalamnya. (Munjiatun, 2020). *E-comic* dirancang memakai bahasa sehari-hari supaya mudah untuk dipahami siswa Sekolah Dasar.

Menurut (Puteri 2022) menunjukkan bahwa komik berfungsi sebagai alat yang bermanfaat bagi peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membaca. Siswa yang kesulitan memahami bacaan merasa komik mudah diakses karena kemampuan mereka untuk memahami makna melalui ilustrasi. Gagasan ini mendukung pernyataan (Aziza dan Sudibyo, 2019), yang menunjukkan bahwa membaca komik membantu siswa mengingat informasi dalam jangka waktu yang lama, terutama ketika berhadapan dengan materi pelajaran yang disajikan. Dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran berbentuk komik bisa meningkatkan minat, motivasi, dan pemahaman siswa serta karakter, sehingga hasil belajar meningkat. (Pratiwi dan Sudibyo, 2018) mengatakan bahwa penggunaan *E-Comic* dalam pembelajaran dapat meningkatkan minat baca siswa. Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa *E-Comic* adalah produk yang memenuhi kriteria untuk meningkatkan minat baca siswa.

Terdapat beberapa indikator yang menunjukkan bahwa minat baca masih rendah peserta didik (Larayba, L., Pujani 2022), Untuk memahami seberapa tinggi atau rendahnya minat baca seseorang, kita bisa menggunakan indikator berikut:

- 1) Keinginan untuk membaca
- 2) Kesenangan membaca
- 3) Minat untuk terus membaca



- 4) ketertarikan untuk membaca
- 5) Upaya mencari bahan bacaan

Tingkat minat baca seseorang bisa dipengaruhi oleh berbagai faktor. (Larayba, L., Pujani 2022) terdapat dua kategori utama faktor yang memengaruhi minat baca anak, meliputi faktor internal dan eksternal. penyebab dari dalam (internal) meliputi umur, jenis kelamin, Kemampuan untuk membaca, kecerdasan, perilaku, dan kebutuhan psikologis. Sementara itu, faktor eksternal meliputi banyaknya jenis buku yang tersedia, status ekonomi dan sosial orang tua, latar belakang, serta pengaruh sekolah dan lingkungan sekitar.

Menurut (Mansyur, 2018) Minat baca merupakan suatu ketertarikan yang tinggi yang muncul sebagai hasil dari dorongan internal seseorang dalam melaksanakan aktivitas membaca, baik untuk memperoleh informasi, maupun untuk mendapatkan kesenangan dan manfaat pribadi. Secara fundamental, minat baca berkembang dari motivasi intrinsik individu. Namun demikian, faktor lingkungan juga memegang peran penting dalam membentuk dan mengembangkan minat baca tersebut. Oleh karena itu, upaya peningkatan minat baca memerlukan kesadaran dari masing-masing individu serta dukungan lingkungan yang kondusif. Sedangkan menurut (Pratiwi, Sudibyo pada 2018) mengemukakan bahwa pembelajaran memakai *E-Comic* mampu meningkatkan minat baca peserta didik.

Saat siswa membaca, media *E-Comic* telah terbukti meningkatkan kemampuan membaca siswa. Hal ini mencakup peningkatan minat terhadap membaca, kebiasaan membaca di kalangan siswa, serta kemampuan mereka dalam menceritakan kembali apa yang telah dibaca. Siswa tidak merasakan kebosanan yang biasa muncul saat membaca buku biasa ketika mereka menggunakan *E-Comic* yang memiliki tampilan yang menarik (Willya, A. R 2023).

Saat ini, metode pembelajaran tradisional masih digunakan oleh banyak guru, sehingga proses belajar menjadi kaku, membosankan, dan kurang menarik. Ini terutama terlihat dalam pengajaran Bahasa Indonesia, di mana materi yang diajarkan belum dapat dipahami dengan baik oleh siswa dari segi rasional, kognitif, atau afektif. Penggunaan metode tradisional ini menyebabkan siswa memiliki kemampuan yang rendah dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Di samping itu, situasi belajar yang ada menunjukkan bahwa siswa kesulitan dalam mengembangkan pengetahuan dan keterampilan berbahasa yang tepat (Sumaryamti, 2023). Hasil dari penelitian (Pratiwi dan Sudibyo, 2018) menunjukkan bahwa pembelajaran dengan media *E-Comic* dapat meningkatkan minat baca siswa Berdasarkan penjelasan diatas disimpulkan bahwa *E-Comic* merupakan sebuah produk yang sesuai dengan acuan kriteria yang dapat meningkatkan minat baca siswa.

Jadi menurut Peneliti, Berdasarkan definesnya dapat dinyatakan bahwa minat Baca merupakan suatu perasaan senang melakukan perubahan tingkah laku yang ditampilkan oleh seorang siswa dalam bentuk perhatian yang signifikan dan juga perasaan senang dan gemar untuk Membaca. Dengan kata lain, minat baca merupakan perhatian, kesukaan, serta ketertarikan individu (siswa) terhadap kegiatan belajar atau membaca yang tercermin melalui antusiasme, partisipasi, dan keaktifan dalam mengikuti pembelajaran.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan *Research & Development* (R&D). Menurut (Sugiono, 2018), metode (R&D) adalah sebuah cara penelitian yang bertujuan untuk menciptakan produk tertentu dan menguji seberapa efektif produk tersebut. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengembangkan media pembelajaran *E-Comic* dalam pengajaran Bahasa Indonesia, dengan harapan bisa meningkatkan minat bac siswa di Fase A/Kelas II di SD Negeri 2 Kebun Lama. Penelitian ini direncanakan menggunakan model pengembangan ADDIE. Model ADDIE merupakan pendekatan yang menekankan analisis interaksi antar komponen yang ada, agar bisa bekerja sama sesuai dengan setiap fase yang ditentukan, seperti yang diungkapkan oleh (Sezer dalam Rayanto, 2020). Desain dalam model ADDIE terdiri dari beberapa tahap sistematis, yaitu analisis (*Analysis*), desain (*Design*), pengembangan (*Development*), Implementasi (*Implementation*), serta evaluasi (*Evaluation*).

Peserta didik yang berada di Fase A/Kelas II SD Negeri 2 Kebun Lama, dengan total 20 orang,



menjadi fokus penelitian ini. Proses pengumpulan data pada penelitian ini dilakukan dengan berbagai teknik, meliputi observasi, wawancara, penyebaran angket (kuesioner), dan pengumpulan dokumentasi. Metode pengumpulan data yang diterapkan meliputi pendekatan kualitatif dan kuantitatif. Analisis Kualitatif dimanfaatkan guna mengurai data yang berbentuk catatan, masukan, atau komentar yang diperoleh dari penelitian ini, lembar kuesioner berdasarkan respon dari peserta uji coba atau pembelajar, catatan dari pengamat, serta ulasan dari pakar materi, pembelajar, penilaian soal, dan ahli media. Sementara itu, Analisis Kuantitatif diterapkan untuk mengolah data yang diperoleh dari validasi, observasi, angket respon siswa, dan hasil dari pengolahan tes yang mengukur penguasaan siswa. Langkah ini penting untuk memastikan produk yang telah dikembangkan memiliki validitas dan kepraktisan yang memadai. Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan skala likert.

Tabel 1 Kriteria Penilaian Skala Likert

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat baik
2	3	Baik
3	2	Ragu-ragu
4	1	Tidak baik

Sumber : (Sugiyono: 2023) di modifikasi oleh peneliti.

Tabel 2 Kriteria Pemberian Skor Validasi

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat valid
2	3	Valid
3	2	Kurang valid
4	1	Tidak valid

Rumus yang digunakan untuk validitas produk adalah sebagai berikut :

$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : (Habibah & Rukmi, 2023)

Keterangan :

P : Kevalidan

F : Total skor yang diperoleh

N : Total skor tertinggi

100% : Konstanta

Tabel 3 Kriteria Pemberian Skor Validasi

Ruang presentasi (%)	Kriteria kelayakan	Keterangan
81-100%	Sangat layak	Sangat valid
61-80%	Layak	Valid
44-62%	Cukup layak	Cukup valid
23-43%	Tidak layak	Kurang valid

Sumber : (Habibah & Rukmi, 2023) di modifikasi oleh peneliti

Tabel 4 Ketentuan Pemberian Skor

No	Skor	Keterangan
1	4	Sangat layak
2	3	Layak
3	2	Cukup layak
4	1	Tidak layak

Rumus yang dipakai untuk validitas produk adalah sebagai berikut :



$$P = \frac{F}{N} \times 100\%$$

Sumber : (habibah & rukmi, 2023)

Keterangan :

P : Kevalidan

F : Total skor yang diperoleh

N : Total skor tertinggi

100 % : Konstanta

Lalu menginterpretasikan dengan menerapkan kriteria sebagai berikut :

Tabel 5 Kriteria Pemberian Skor Kepraktisan

Ruang presentasi (%)	Kriteria kelayakan	Keterangan
81-100	Sangat layak	Tidak revisi
61-80	layak	Tidak revisi
44-62	Cukup layak	Sedikit revisi
25-43	Tidak layak	Revisi

Sumber: (habibah & rukmi, 2023) di modifikasi oleh penulis.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini melibatkan pembuatan perangkat pembelajaran komik digital untuk kelas Bahasa Indonesia dengan fokus pada topik-topik Sayang lingkungan bagi siswa fase A/Kelas II, menggunakan model ADDIE.

1. Analisis (*Analyze*)

Pada fase pertama melakukan observasi pada siswa Fase A/Kelas II di SD Negeri 2 Kebun Lama pada Pelajaran Bahasa Indonesia, Observasi ini di tujukan kepada peserta didik yang mengikuti pembelajaran yang berjumlah 20 peserta didik. Analisis dilakukan pada Karakteristik Peserta didik, Kurikulum, dan Materi dari analisis tersebut peneliti mengetahui keterbatasan penggunaan media pembelajaran yang membuat peneliti ini mengembangkan sebuah media pembelajaran yang inovatif, salah satunya yaitu media *E-Comic* yang memudahkan peserta didik dalam belajar Bahasa Indonesia dan meningkatkan minat baca siswa.

Dari tahapan analisis yang dilakukan peneliti, dapat di simpulkan bahwa. Dari permasalahan ini peneliti dapat menyimpulkan bahwa siswa lebih suka belajar dengan media yang bergambar, peserta didik senang dengan media pembelajaran yang bervariasi dan memiliki desain yang menarik, kemudian peneliti mengembangkan media *E-Comic* sebagai media pembelajaran untuk membantu permasalahan yang dihadapi peserta didik.

2. Perencanaan (*Design*)

Perencanaan merupakan aktivitas yang dilakukan untuk merancang suatu produk agar sesuai dengan kebutuhan, di mana pada tahap ini dilaksanakan beberapa proses perencanaan sebagai berikut:

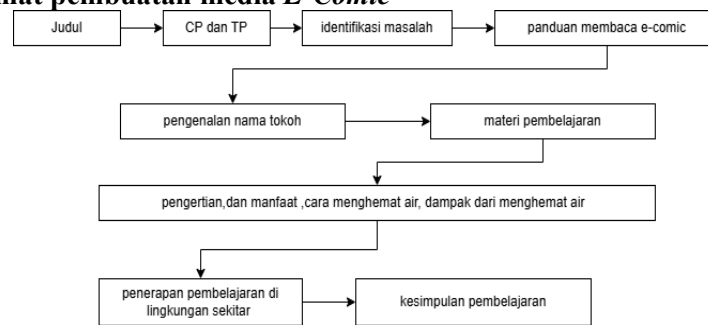
b. Pembuatan instrument penelitian

Pada tahapan ini peneliti menyiapkan instrument untuk observasi pada Fase A/Kelas II SD Negeri 2 Kebun lama. Instrumen ini berupa lembar ceklis dokumntasi yang dibuat untuk mengetahui kurikulum yang digunakan pada fase A/ Kelas II. Selanjutnya terkini. Dibuat untuk memantau perolehan pengetahuan yang berkelanjutan. lembar observasi tersebut Untuk memantau perkembangan Pendidikan. Lembar observasi ini juga untuk mengetahui kebutuhan peserta didik saat proses pembelajaran berlangsung, serta sebagai pendukung pembuatan media yang di gunakan yaitu media *E-Comic*.

Instrumen penilaian tersebut disusun untuk mengevaluasi media *E-Comic* yang dikembangkan. Instrumen penilaian media *E-Comic* yang digunakan dalam penelitian, kuisioner kelayakan produk atau angket validasi. Angket ini menghasilkan catatan yang diperoleh dari validasi ahli materi, ahli Bahasa, ahli media, guru, serta peserta didik di sekolah tempat penelitian dilaksanakan.



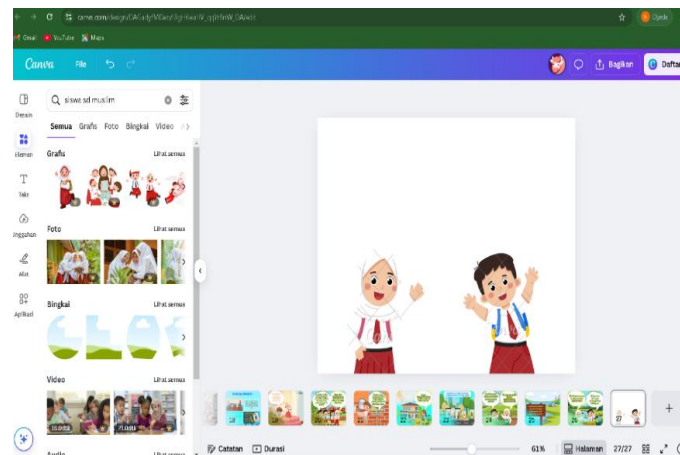
c. Perencanaan format pembuatan media *E-Comic*



Gambar 1 Flowchart media *E-Comic*

Berdasarkan *Flowchart* diatas dapat dijabarkan cara pembuatannya media pembelajaran *E-Comic* ke *storyboard* supaya menjadi sebuah media pembelajaran yang layak pakai disekolah.

Berikut Langkah-langkah pembuatan *E-Comic* dengan menggunakan aplikasi canva sebagai berikut;



Gambar 2 Pembuatan karakter pada media *E-Comic*

4. Pengembangan (*Development*)

Fase berikutnya dalam model pengembangan ADDIE ialah Pengembangan, yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan produk sebelum dilanjutkan ke tahap implementasi atau uji coba. Penilaian kelayakan produk dilakukan melalui proses validasi terhadap media *E-Comic*, dengan memberikan lembar angket validasi kepada sejumlah ahli. Adapun pihak yang memberikan penilaian validasi terhadap media *E-Comic* ini meliputi ahli materi, ahli bahasa, ahli media.

a. Validasi Ahli Materi

Tabel 6 hasil validasi ahli materi

No	Validasi	Jumlah	Presentase %	Kategori
1	Tahap I	21	88	Sangat layak
2	Tahap II	21	88	Sangat layak

Hasil penilaian yang ditinjau oleh para ahli materi pada tahap awal menunjukkan tingkat kelayakan sebesar 88%, yang dikategorikan sangat praktis. Demikian pula, tingkat kelayakan yang sama sebesar 88% diamati pada tahap selanjutnya, yang juga termasuk dalam klasifikasi sangat praktis.

d. Validasi Ahli Bahasa

Tabel 7 hasil validasi ahli materi

No	Variabel	Jumlah	Persentase %	Kategori
1	Tahap I	26	93%	Sangat layak
2	Tahap II	26	93%	Sangat layak

Hasil rekapitulasi ahli material pada tahap I menghasilkan skor 93%, menempatkannya dalam rentang " sangat layak ". Demikian pula, skor 93% yang identik dicapai pada tahap II, yang juga



menunjukkan bahwa produk tersebut termasuk dalam klasifikasi “sangat layak”

e. Validasi Ahli Media

Tabel 8 hasil validasi ahli materi

No	Variabel	Jumlah	Persentase %	Kategori
1	Tahapan I	31	65%	Layak
2	Tahapan II	45	94%	Sangat layak

Rekapitulasi ahli media pada tahap ke I memperoleh nilai sebanyak 65% yang masuk kedalam kategori “layak”, Pada tahap ke II mendapat skor sebanyak 94% yang digolongkan “sangat layak”.

5. Implementasi (*Implementation*)

Pada bagian ini dilakukan pengujian produk ini mengarah untuk mengetahui tingkat kepraktisan media berlandaskan respon guru dan peserta didik terhadap media *E-Comic*. Pada uji coba ini media *E-Comic* digunakan guru kelas dan peserta didik pada fase A/Kelas II SD Negeri 2 Kebun Lama yang berjumlah 20 siswa, ini dilakukan pada tanggal 26 februari 2025. Pada ujicoba ini peneliti menggunakan media *E-Comic* pada materi sayang lingkungan, guru dan peserta didik diberikan lembar angket. Selanjutnya peneliti mengajarkan materi sayang lingkungan menggunakan media *E-Comic* yang telah dikembangkan peserta didik. Setelah menampilkan media *E-Comic* peneliti membagikan lembar angket dan meminta guru beserta peserta didik mengisi lembar angket(kuisisioner) yang sudah diberikan, guru dan peserta didik memberikan nilai terhadap inovasi media *E-Comic* yang telah dikembangkan.

6. Evaluasi (*Evaluation*)

a. Kelayakan Media *E-Comic*

Pada fase ini peneliti menghitung kelayakan media *E-Comic* yang diperoleh dari beberapa ahli Adapun kelayakan setiap validasi yang dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media tersebut diambil dari tahapan kedua adalah sebagai berikut

Tabel 9 Kelayakan Tahapan Kedua

No	Tahap penilaian	Jumlah skor	Rerata skor	kategori	Persentase (%)	kriteria
1	Ahli materi	21	3,5	Sangat baik	88%	Sangat layak
2	Ahli bahasa	26	3,7	Sangat baik	93%	Sangat layak
3	Ahli media	45	3,8	Sangat baik	94%	Sangat layak
	Rerata	92	11	Sangat baik	92%	Sangat layak

Hasil evaluasi kelayakan menunjukkan skor 92% yang diperoleh dari tiga tahap yang melibatkan spesialis materi, bahasa, dan media. Skor ini menandakan bahwa media *E-Comic* tergolong “sangat layak” digunakan.

b. Kepraktisan oleh guru dan peserta didik

Pada bagian saat ini, hasil penilaian dianalisis oleh tim peneliti untuk memastikan kelayakan penerapan media *E-Comic*. Berikut penjelasan dari hasil rekapitulasi penilaian praktis pembelajaran.

Tabel 10 Penilaian kepraktisan guru

No	Aspek penilaian	Jumlah skor	Rerata skor	Kategori	Persentase(%)	kriteria
1	Materi	20	4	Sangat baik	100%	Sangat layak
2	Media	19	3,8	Sangat baik	95%	Sangat layak
3	Kebahasaan	11	3,7	Sangat baik	92%	Sangat layak
	rerata	50	11,5	Sangat baik	96%	Sangat layak

Berdasarkan tabel 10 dapat diketahui, penilaian dari berbagai aspek memperoleh nilai sebanyak 50 dan termasuk kedalam kriteria “sangat baik” jika di persentasekan memperoleh nilai sebanyak 96% dan termasuk kedalam kategori “sangat praktis”

Tabel 11 Penilaian respon peserta didik

No	Aspek penilaian	Jumlah	Persentase(%)
1	Kualitas media	17,8	89%



2	Kualitas materi	14,1	88%
3	Manfaat media	10,3	86%
	Rerata	42,2	87,6%

Berdasarkan tabel diatas dapat diketahui, penilaian dari berbagai aspek memperoleh nilai sebanyak 42,2 pada 3 indikator yang termasuk kedalam kategori “sangat baik”. Apabila dipersentasekan memperoleh nilai sebanyak 87,6% dan termasuk kedalam kategori “sangat praktis”.

c. Minat baca peserta didik

Peserta didik pada fase A/Kelas II SD Negeri 2 Kebun Lama menjadi subjek ujicoba lapangan pada penelitian pengembangan ini. Penelitian atau respon dari peserta didik ini berfungsi untuk mengetahui minat baca siswa setelah adanya pengembangan media *E-Comic* yang telah dikembangkan peneliti. Angket(kusioner) jawaban peserta didik terhadap media *E-Comic* pada materi Sayang lingkungan dapat di lihat pada lampiran 5 implementasi, berikut hasil rekapitulasi penilaian peserta didik terhadap minat baca peserta didik setelah adanya pengembangan media *E-Comic*.

Penilaian 12 respon minat baca siswa

Aspek minat baca			
No	Indikator	Rerata	Kategori
1	Semangat membaca	3,79	Sangat baik
2	Kebutuhan membaca	3,8	Sangat baik
3	Keinginan membaca	3,8	Sangat baik
4	Keinginan mencari bahan bacaan	3,7	Sangat baik
5	Ketertarikan membaca	3,8	Sangat baik
	Jumlah	18,7	Sangat baik
	Persentase	93,5	Sangat praktis

Evaluasi yang diperoleh pada tabel yang disebutkan sebelumnya mengungkapkan bahwa aspek minat baca menerima skor 18,7, dengan mempertimbangkan lima indikator yang ada pada survei siswa, sehingga diklasifikasikan sebagai "sangat baik" Menganalisis persentase kepraktisan, ia mencapai tingkat 83,5%, yang mengarah ke penempatannya dalam kelompok " sangat praktis ".

Melihat dari peroleh respon minat membaca peserta didik terhadap media *E-Comic* ini merupakan suatu hal yang penting dilakukan, ini merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Sebagaimana sudah dijelaskan dalam rekapitulasi nilai dari minat baca siswa diatas menunjukkan bahwa media *E-Comic* memperoleh nilai yang sangat memuaskan.

Pembahasan

Analisis merupakan proses mengidentifikasi faktor-faktor penyebab terjadinya permasalahan dalam pembelajaran, sedangkan perencanaan awal (*preplanning*) mencakup pertimbangan dan penentuan mata pelajaran atau program pembelajaran yang akan disampaikan (Hidayat dan Nizar,2021) adapun dalam tahapan ini peneliti memperoleh pengumpulan data dan informasi melalui observasi, angket, dokumentasi terhadap guru dan peserta didik mengenai analisis kompetensi, karakteristik peserta didik, Kurikulum dan analisis materi. Analisis dilakukan pada saat observasi di mana pada penelitian ini peneliti melakukan kajian terhadap kompetensi peserta didik tersebut.

Hasil dari observasi dan wawancara diperoleh data yang menunjukkan pada saat kegiatan pembelajaran guru masih guru belum memakai media pembelajaran bervariasi seperti penggunaan media pembelajaran yang berbasis teknologi digital. Sehingga membuat peserta didik merasa kurang tertarik dalam mengikuti proses pembelajaran. Peserta didik lebih suka belajar dengan media bergambar, peserta didik senang dengan media pembelajaran yang bervariasi dan memiliki desain yang menarik.

Berdasarkan permasalahan tersebut, dibutuhkan suatu media pembelajaran yang bersifat mandiri sehingga mampu meningkatkan daya tarik terhadap proses pembelajaran. Peneliti mengembangkan media *E-Comic*, yang saat ini mulai mendapatkan perhatian di kalangan pendidik karena dinilai mampu meningkatkan pemahaman dan minat belajar, memotivasi siswa, memperbaiki perilaku, serta mendorong produktivitas dan kreativitas. Selain itu, media ini juga berkontribusi dalam



mengurangi stres dan kecemasan, meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam kegiatan pembelajaran, serta meminimalkan rasa jenuh (Purnama Sari, 2018). Tahapan selanjutnya dalam pengembangan media *E-Comic* adalah tahap perencanaan (*design*), yang mencakup penetapan tujuan pembelajaran sebagai bentuk verifikasi atas hasil yang diharapkan, serta penentuan metode atau strategi yang akan digunakan (Hidayat dan Nizar, 2021)

Tahap berikutnya adalah tahap pengembangan, di mana rancangan yang telah disusun direalisasikan ke dalam bentuk produk nyata. Media yang dikembangkan disusun berdasarkan perencanaan yang telah dilakukan (Purnamasari, 2019). Pada tahap ini juga dilakukan pengujian terhadap produk yang dibuat, baik aspek tampilan maupun fungsionalitasnya. (Purnamasari, 2019) Tahap implementasi ini dilakukan setelah media *E-Comic* yang dikembangkan sudah di validasi oleh validator dan dikatakan layak di ujicoba oleh peneliti. Tahap pertama peneliti memperoleh angket (kuisisioner) respon guru terhadap media *E-Comic*, tahap kedua pada implementasi peneliti menyebar kuisioer tanggapan peserta didik terhadap media *E-Comic* yang telah di kembangkan untuk melihat minat baca siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media *E-Comic*.

Tahap akhir penelitian, evaluasi yang merupakan di mana produk diciptakan untuk memenuhi harapan berdasarkan kebutuhan (Purnamasari, 2019), evaluasi pada penelitian ini peneliti menghitung hasil validasi dari ahli materi, bahasa, media, guru serta respon peserta didik, untuk mengetahui kelayakan dan kepraktisan setelah menerapkan media *E-Comic*.

Penilaian terhadap media pembelajaran *E-Comic* diperoleh melalui analisis data yang bersumber dari penilaian para validator menggunakan lembar angket validasi kelayakan. Dalam penelitian ini, validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Berikut merupakan deskripsi hasil validasi media *E-Comic* oleh para validator. Rekapitulasi hasil validasi oleh ahli materi terhadap media *E-Comic* yang telah dikembangkan mencakup dua indikator, yaitu kesesuaian materi dan dampaknya terhadap strategi pembelajaran. Dari hasil tersebut diperoleh skor sebesar 21, yang masuk dikategori “sangat baik” dengan persentase sebesar 91%, diklasifikasikan sebagai “sangat layak” digunakan dalam pembelajaran. Dengan demikian, materi yang dimuat kedalam media *E-Comic* telah sejalan dan relevan dengan tujuan pembelajaran

Rekapitulasi hasil validasi bahasa yang dilakukan ahli Bahasa terhadap media *E-Comic* yang telah dikembangkan pada setiap aspek dengan gabungan 3 indikator yaitu lugas, komunikatif, kesesuaian dengan kaidah Bahasa dapat diperoleh angka 26 digolongkan pada kategori “sangat baik” dan memperoleh presentase 92% sehingga diartikan “sangat layak”. Jadi dapat diartikan bahwa Bahasa yang digunakan sudah tepat dan sesuai. Hal ini sesuai dengan landasan yang menegaskan bahwa penggunaan bahasa dalam proses belajar di kelas menarik untuk dipahami (Haryanti, 2019).

Rekapitulasi hasil validasi media yang dilakukan ahli media terhadap media *E-Comic* yang dikembangkan pada setiap aspek dengan gabungan 4 indikator yaitu tampilan tulisan, tampilan gambar, fungsi media, dan manfaat media yang di kembangan dapat diperoleh angka 45 dengan kategori “sangat layak” dan memperoleh presentase dengan angka 95% sehingga “sangat layak”. Dengan begitu bisa diartikan bahwa media *E-Comic* sangat layak di terapkan sebagai media pembelajaran di Sekolah Dasar. Gagasan ini juga sejalan dengan konsep bahwa penggunaan media dalam pendidikan berfokus pada peningkatan metode pengajaran dan pembelajaran untuk meningkatkan dampaknya. Hal ini menghasilkan minat dan keterlibatan siswa yang lebih besar dalam pendidikan mereka, yang pada akhirnya membantu mereka mencapai tujuan yang telah ditetapkan di awal. (Handayani dan Wiyata, 2020).

Kepraktisan media *E-Comic* pada aspek materi isi diperoleh angka 20 termasuk dalam kategori “sangat baik” dan diperoleh nilai 100% tergolong kedalam kategori “sangat praktis”. Kepraktisan media *E-Comic* pada aspek kebahasaan di peroleh angka 11 termasuk kedalam kategori “sangat baik” dan diperoleh angka 92% tergolong kedalam kategori “sangat praktis”. Kepraktisan media *E-Comic* pada aspek media diperoleh angka 19 terdaftar kedalam golongan “sangat baik” dan diperoleh skor 95% sehingga digolongkan kedalam kategori “sangat praktis”. Penilaian respon guru juga sangat penting karena guru yang lebih mengerti kebutuhan peserta didik. Guru merupakan elemen penting dalam bidang metodologi pengajaran dan perolehan pengetahuan. Instruktur sangat penting dalam



pengembangan kemampuan individu yang terpendam terkait kemajuan di berbagai sektor. (Hamid, 2017).

Kepraktisan media *E-Comic* pada aspek kualitas media pada 5 indikator aspek ini memperoleh nilai rerate sebanyak 17,8 dan termasuk kedalam kategori “sangat baik” apabila dipresentasikan memperoleh angka 89% yang termasuk kedalam kategori “sangat praktis”. Kepraktisan media *E-Comic* pada aspek kualitas materi pada 4 indikator aspek ini memperoleh nilai rerate sebanyak 14,1 dan termasuk kedalam kategori “sangat baik” apabila dipresentasikan memperoleh angka 88% yang termasuk kedalam kategori “sangat praktis”. Kepraktisan media *E-Comic* pada aspek kualitas materi pada 3 indikator aspek ini memperoleh nilai rerate sebanyak 10,3 dan termasuk kedalam kategori “sangat baik” apabila dipresentasikan memperoleh angka 86% yang termasuk kedalam kategori “sangat praktis”. Kepraktisan media *E-Comic* pada aspek minat membaca peserta didik pada 5 indikator aspek ini memperoleh nilai rerate 18,7 dan termasuk kedalam kategori “sangat baik” apabila di persentasekan memperoleh nilai sebanyak 93,5% dan termasuk kedalam kategori “sangat praktis” digunakan sebagai media pembelajaran di sekolah dasar. Melihat dari perolehan respon minat membaca peserta didik terhadap media *E-Comic* ini merupakan suatu hal yang penting dilakukan, karena murid merupakan komponen utama dalam proses pembelajaran. Sebagaimana yang sudah dijelaskan dalam rekapitulasi nilai dari minat baca siswa diatas menunjukkan bahwa media *E-Comic* memperoleh nilai yang sangat memuaskan.

4. SIMPULAN

Berdasarkan Implementasi, dan evaluasi merupakan tahapan metodologi pengembangan ADDIE yang digunakan untuk membuat media *E-Comic*, sesuai dengan hasil penelitian dan pembahasan. Proses pengembangan divalidasi oleh para ahli materi, ahli bahasa, dan spesialis media disesuaikan dengan kompetensi dasar, Karakteristik peserta didik dan materi. dan divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Hasil validasi menyatakan bahwa media *E-Comic* masuk kedalam kategori 'sangat layak' untuk digunakan, dengan persentase kelayakan dari ahli materi sebesar 91%, ahli bahasa 92%, dan ahli media 95%. Selain itu, hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media ini tergolong 'sangat praktis', berdasarkan penilaian guru sebesar 96%, peserta didik 87,6%, serta tingkat minat baca siswa sebesar 93,6% yang Dimana dikategorikan sangat layak digunakan di Sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Aziza, D. N., & Sudibyo, E. (2019). *Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Materi Getaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa*. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 7(2).
- Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 LANGSA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(9(3)), 578–597. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19204>
- Farrahathni, F., Fahri, M., & Hamdani, I. (2022). Upaya Guru Dalam Pemanfaatan Pojok Baca Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran
- Hamid, A. (2017). Guru profesional. *Al-Falah: Jurnal Ilmiah Keislaman dan Kemasyarakatan*, 17(2), 274-285.
- Handayani, N. A., Nazaruddin, R. S., & Latip, A. E. (2023). Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital Berbasis Web Pixton pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Fase C Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar (JIPDAS)*, 3(03), 613-621.
- Handayani, E. F., & Wiyata, M. T. (2020). Evaluasi Kepuasan Pengguna E-Learning Pada Proses Pembelajaran Daring di Institut Manajemen Wiyata Indonesia. *Arika*, 14(2), 75-82.
- Hartati, T., & Panggabean, E. M. (2023). Karakteristik teori-teori pembelajaran. *Jurnal Penelitian, Pendidikan Dan Pengajaran: JPPP*, 4(1), 5-10.
- Haryanti, R., Sulaeman, A., & Goziyah, G. (2023). Analisis Tindak Tutur Dan Prinsip Kerja Sama Pada Pembelajaran Diskusi Siswa Kelas Ix Smp Pgri 400 Tangerang. *Jurnal Dinamika Umt*, 8(2).



- Hidayat, F., & Muhamad, N. (2021). Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning. *J. Inov. Pendidik. Agama Islam*, 1(1), 28-37.
- Junaidi, J. (2019). Peran media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Review Diklat: Jurnal manajemen pendidikan dan pelatihan*, 3 (1), 45-56.
- Kuantitatif, P. P. (2016). Metode penelitian kuantitatif kualitatif dan R&D. *Alfabeta, Bandung*.
- Larayba, L., Pujani, N. M., & Priyanka, L. M. (2022). Analisis Minat Baca Siswa pada Materi IPA. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran IPA Indonesia*, 12(1), 30-37.
- Sukirno, & Frainsyalgu.R (2019) Menggunakan Penerapan Media Audio Visual Berbasis Adolbe Flash Model Pembelajaran Guided Inquiry Untuk Meningkatkan Hasil Belajar.
- Mansyur, U., & Indonesia, U. M. (2019, November). Gempusta: Upaya meningkatkan minat baca. In Prosiding Seminar Nasional Bahasa Dan Sastra II FBS UNM, December (pp. 203-2017).
- Marpaung, I. Y. O., & Siagian, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Macromedia Flash Proffesional 8 Kelas V SD Swasta Namira. *Jurnal Teknologi Informasi & Komunikasi dalam Pendidikan*, 3(1), 28-40.
- Munjiatun, G., Kurniaman, O., Noviana, E., & Ramadhan, M. (2020). Perception of the need for children's comic media development with the themes of prevention of COVID-19 in elementary school learning. *Int. J. Soc. Sci. Hum. Res*, 3(11), 261-265.
- Pratiwi, K. P., & Sudibyo, E. (2018). Keefektifan Penggunaan Media Pembelajaran Komik pada Materi Gerak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa SMP Kelas VIII. *PENSA: E-Jurnal Pendidikan Sains*, 6(02).
- puteri, A., Ferdiansyah, M., & Murjainah, M. (2022). Media Komik Proklamasi untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD. *MIMBAR PGSD Undiksha*, 10(1), 46-53.
- Purnamasari, S., & Dkk. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 1-10.
- PURNAMASARI, N. L. (2020). Metode Addie pada pengembangan media interaktif adobe flash pada mata pelajaran TIK. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Anak Sekolah Dasar*, 5(1), 23-30.
- Rayanto, Y. H. (2020). *Penelitian pengembangan model addie dan r2d2: teori & praktek*. Lembaga Academic & Research Institute.
- Sumaryanti, S. (2023). Inovasi Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka Belajar Untuk Mewujudkan Profil Pelajar Pancasila. *Jurnal Indonesia Sosial Teknologi*, 4 (1).
- Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran media pembelajaran komik digital untuk menumbuhkan minat baca siswa di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar dan Sosial Humaniora*, 2(3), 449-454.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya media pembelajaran dalam proses belajar mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928-3936.