

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM  
PEMBELAJARAN MEMBACA SISWA  
KELAS II MIN 26 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Oleh:**

**VIA ANGGRAINI**

**NIM. 160209026**

**Mahasiswi Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**



**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
BANDA ACEH  
2021 M/1442 H**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM  
PEMBELAJARAN MEMBACA SISWA  
KELAS II MIN 26 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

Diajukan Kepada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan (FTK)  
Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh  
Sebagai Beban Studi Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Oleh

**VIA ANGGRAINI**

NIM. 160209026

Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan  
Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Disetujui Oleh:

Pembimbing I,

Pembimbing II,

  
**Fajriah, S.Pd.I,MA**  
NIP. 198203182007012007

  
**Rafidhah Hanum, S.Pd.I,M.Pd**  
NIDN. 2003078903

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DALAM  
PEMBELAJARAN MEMBACA SISWA  
KELAS II MIN 26 ACEH BESAR**

**SKRIPSI**

**Telah Diuji Oleh Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi  
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan Dinyatakan Lulus  
Serta Diterima Sebagai Salah Satu Bebas Studi Program Sarjana (S-1)  
Dalam Ilmu Pendidikan Guru Madrasah Ibtaiyah**

Pada Hari / Tanggal :

Jum'at, 16 Juli 2021  
6 Zulhijjah 1442 H

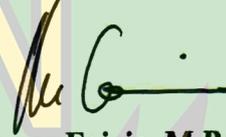
Panitia Ujian Munaqasyah Skripsi

Ketua,



Fajriah, S.Pd.I., M.A.  
NIP. 198203182007012007

Sekretaris,



Fanny Fajria, M.Pd  
NIP.

Penguji I,



Rafidhah Hanum, S.Pd.I., M.Pd  
NIDN. 2003078903

Penguji II,



Dra. Tasnim Idris, M.Ag.  
NIP. 195912181991032002

Mengetahui,

Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry  
Darussalam Banda Aceh



  
Dr. Muslim Razali, S.H., M.Ag.  
NIP. 195903091989031001



**KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY  
FAKULTAS TARBİYAH DAN KEGURUAN (FTK)  
DARUSSALAM – BANDA ACEH**

Telp: (0651) 7551423, Faks: 7553020

**LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Via Anggraini  
NIM : 160209026  
Fak/Prodi : Tarbiyah/ Pendidikan Guru Madrasah Ibtidayah  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II MIN 26 Aceh Besar.

Dengan ini menyatakan bahwa dalam penulisan skripsi ini, saya :

1. Tidak menggunakan ide orang lain tanpa mampu mengembangkan dan mempertanggung jawabkan.
2. Tidak melakukan plagialisasi terhadap naskah karya orang lain.
3. Tidak menggunakan karya orang lain tanpa menyebutkan sumber asli atau tanpa izin pemilik karya.
4. Tidak memanipulasi dan memalsukan data.
5. Mengerjakan sendiri karya ini dan mampu bertanggung jawab atas karya ini.

Bila dikemudian hari ada tuntunan dari pihak lain atas karya saya, dan telah melalui pembuktian yang dapat dipertanggung jawabkan dan ternyata memang ditemukan bukti bahwa saya telah melanggar pernyataan ini, maka saya siap dikenai sanksi berdasarkan aturan yang berlaku di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya dan tanpa paksaan dari pihak manapun.

Banda Aceh, 23 Juni 2021

Yang Menyatakan,



**(Via Anggraini)**

**NIM. 160209026**

## ABSTRAK

Nama : Via Anggraini  
NIM : 160209026  
Fak/Prodi : Tarbiyah dan Keguruan/PGMI  
Judul : Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II MIN 26 Aceh Besar.  
Tanggal Sidang : 16 Juli 2021  
Tebal : 60 Halaman  
Pembimbing I : Fajriah, S.Pd.I,MA  
Pembimbing II : Rafidhah Hanum, S.Pd.I,M.Pd  
Kata Kunci : Komik, Membaca

Penelitian ini dilatar belakangi oleh belum adanya media untuk menunjang pembelajaran membaca, penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan media komik dan respons peserta didik terhadap media. Jenis penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R&D)* yang mengacu pada model Borg and Gall (potensi dan masalah), (pengumpulan data), (desain Produk), (validasi desain), (revisi produk), (uji coba produk), (revisi produk), (uji coba produk), (revisi produk), (produksi masal), dan dibatasi tidak menggunakan langkah (uji coba pemakaian), (revisi Produk), (produksi Masal). Instrumen penelitian berupa lembar validasi untuk mengetahui kelayakan media komik dan respons peserta didik. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) desain komik berada pada kategori layak (80,00%), (2) kelayakan materi yang dinilai oleh ahli materi berada pada kategori layak (80,00%), respons pendidik berada pada kategori layak (79,50%). Respons peserta didik berada pada kategori sangat baik. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa komik dapat digunakan dalam proses pembelajaran membaca.

A R - R A N I R Y

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

## KATA PENGANTAR

Segala puji bagi Allah SWT, yang telah melimpahkan rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini yang berjudul **“Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II MIN 26 Aceh Besar”**. Salawat dan salam penulis sampaikan ke pangkuan alam baginda Rasulullah SAW, yang telah menuntun umat manusia dan mengangkat derajat manusia dari alam kebodohan ke alam yang penuh ilmu pengetahuan.

Adapun penyusunan skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Ar-Raniri Banda Aceh. Penyusunan skripsi dapat terselesaikan karena adanya bimbingan dan arahan dari semua pihak. Pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Orang tua dan keluarga tercinta yang selalu mendo'akan penulis serta yang merupakan inspirasi dan motivator yang paling besar, terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ayahanda tercinta Armiadi, Ibunda tercinta Nuraida, dan adik tercinta Haura Nazhifa, serta segenap keluarga yang telah dengan sabar mendoakan dan memberi kepercayaan kepada ananda dalam menyelesaikan studi di Prodi PGMI UIN Ar-Raniry Banda Aceh.

2. Bapak Dekan, Dosen dan seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry yang telah membantu penulis untuk mendapatkan pelayanan dan ilmu pengetahuan yang berguna di masa yang akan datang.
3. Bapak Drs. Ridhwan M. Daud, M.Ed sebagai Pensehat Akademik yang telah banyak membantu penulis.
4. Ibu Fajriah, S.Pd.I,MA selaku dosen pembimbing I dan Ibu Rafidhah Hanum, S.Pd.I,M.Pd selaku dosen pembimbing II yang telah membantu dan meluangkan waktu untuk membimbing penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
5. Bapak Mawardi, S.Ag., M.Pd sebagai ketua prodi PGMI Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dan para staf prodi beserta dosen di prodi PGMI yang telah membantu dan membekali penulis dengan berbagai ilmu pengetahuan dalam kelancaran penulisan skripsi ini.
6. Ibu Silvi Sandi Wisuda Lubis, M.Pd selaku validator yang telah membimbing dan mengarahkan penulis sehingga komik yang dihasilkan bagus dan layak.
7. Ibu Nurmala, S.Pd selaku wali kelas II MIN 26 Aceh Besar dan sekaligus responden yang telah mengarahkan penulis sehingga komik yang dihasilkan layak.
8. Kepala MIN 26 Aceh Besar beserta stafnya dan dewan guru serta siswa-siswa yang turut berpartisipasi dalam penelitian skripsi ini.

9. Pustakawan dan semua pihak yang telah membantu penulisan skripsi ini hingga selesai.

10. Yang senantiasa memberikan motivasi dan inspirasi terhadap penulis dalam menyelesaikan skripsi, teruntuk sahabat tercinta Khairunnas, Harmiana, Nia Ermelia, Grisella Ayunita, dan Annisa Sarifa Ihsani Nasution serta teman-teman seperjuangan PGMI angkatan 2016.

Penulis telah berusaha dengan maksimal dalam menyelesaikan skripsi ini. Namun, penulis menyadari skripsi ini masih ada kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran guna perbaikan di masa yang akan datang. Harapan penulis skripsi dapat bermanfaat serta menjadi bahan pengetahuan bagi pembaca sekalian.

Banda Aceh, 23 Juni 2021  
Penulis,

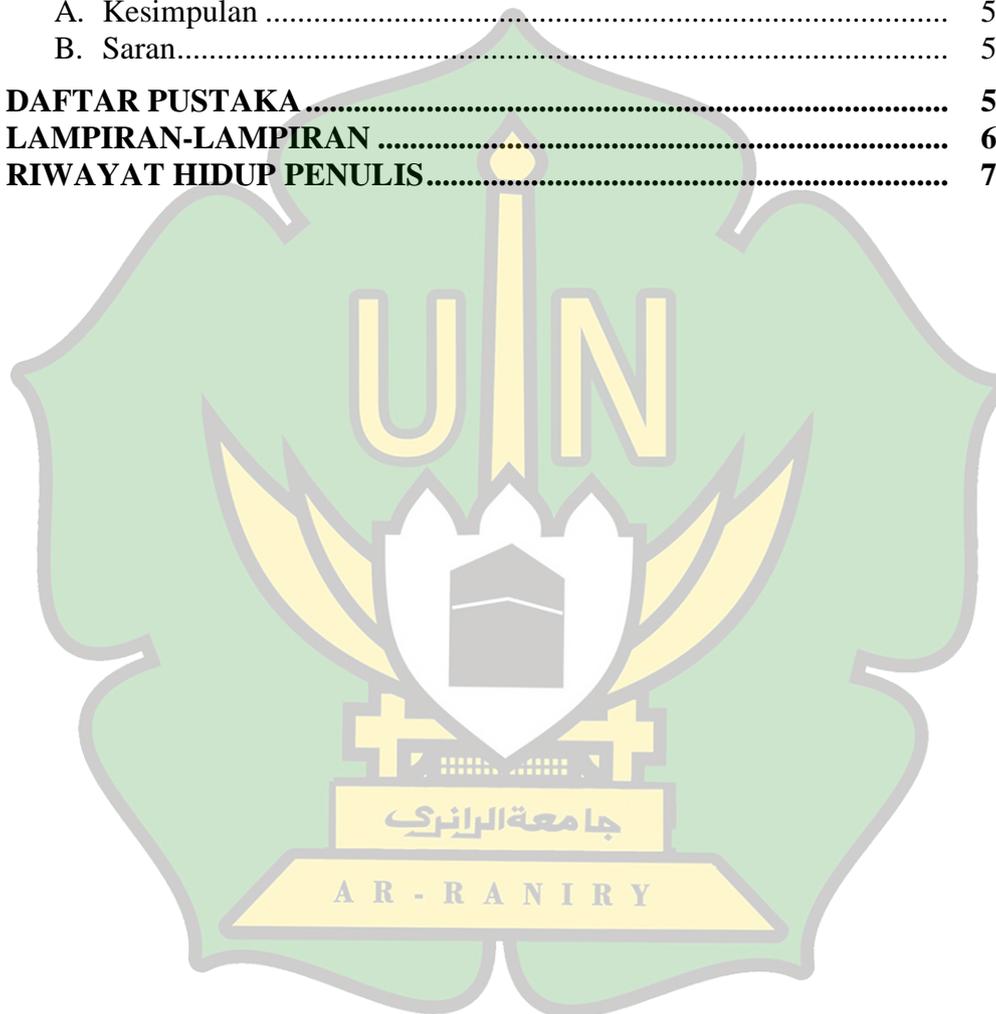
**Via Anggraini**  
**NIM. 160209026**

جامعة الرانيري  
A R - R A N I R Y

## DAFTAR ISI

|                                                  |             |
|--------------------------------------------------|-------------|
| <b>HALAMAN SAMPUL JUDUL</b>                      |             |
| <b>HALAMAN PENGESAHAN PEMBIMBING</b>             |             |
| <b>PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH</b>          |             |
| <b>ABSTRAK .....</b>                             | <b>i</b>    |
| <b>KATA PENGANTAR.....</b>                       | <b>ii</b>   |
| <b>DAFTAR ISI.....</b>                           | <b>v</b>    |
| <b>DAFTAR GAMBAR.....</b>                        | <b>vii</b>  |
| <b>DAFTAR TABEL.....</b>                         | <b>viii</b> |
| <b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>                     | <b>ix</b>   |
| <br>                                             |             |
| <b>BAB I : PENDAHULUAN</b>                       |             |
| A. Latar Belakang Masalah.....                   | 1           |
| B. Rumusan Masalah .....                         | 4           |
| C. Tujuan Penelitian .....                       | 4           |
| D. Manfaat Penelitian .....                      | 4           |
| E. Spesifikasi Produk.....                       | 5           |
| F. Penjelasan Istilah.....                       | 6           |
| <br>                                             |             |
| <b>BAB II : LANDASAN TEORI</b>                   |             |
| A. Media Pembelajaran Komik.....                 | 7           |
| 1. Pengertian Komik dan Sejarahnya .....         | 7           |
| 2. Karakteristik Komik.....                      | 10          |
| 3. Jenis-Jenis Komik .....                       | 12          |
| 4. Macam-Macam Komik.....                        | 13          |
| 5. Unsur-Unsur Komik.....                        | 15          |
| 6. Kelebihan dan Kekurangan Komik.....           | 17          |
| B. Pembelajaran Membaca .....                    | 20          |
| 1. Pengertian Membaca .....                      | 20          |
| 2. Tujuan Membaca.....                           | 22          |
| 3. Jenis-Jenis Membaca.....                      | 25          |
| 4. Tahapan Membaca .....                         | 27          |
| 5. Pelaksanaan Membaca .....                     | 29          |
| <br>                                             |             |
| <b>BAB III : METODE PENELITIAN</b>               |             |
| A. Metode Penelitian .....                       | 33          |
| B. Langkah-langkah Penelitian Pengembangan ..... | 33          |
| C. Instrumen Penelitian.....                     | 39          |
| D. Teknik Pengumpulan Data.....                  | 39          |
| E. Teknik Analisi Data .....                     | 40          |
| <br>                                             |             |
| <b>BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>  |             |
| A. Hasil Penelitian .....                        | 43          |
| 1. Potensi dan Masalah .....                     | 43          |
| 2. Mengumpulkan Informasi .....                  | 43          |
| 3. Desain Produk.....                            | 44          |

|                                               |           |
|-----------------------------------------------|-----------|
| 4. Validasi Desain.....                       | 45        |
| 5. Uji Coba Produk.....                       | 52        |
| B. Pembahasan.....                            | 54        |
| 1. Kelayakan Media Komik.....                 | 55        |
| 2. Respons Peserta Didik.....                 | 56        |
| 3. Kelebihan dan Kekurangan Produk Komik..... | 56        |
| <b>BAB V : PENUTUP</b>                        |           |
| A. Kesimpulan .....                           | 58        |
| B. Saran.....                                 | 58        |
| <b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>                   | <b>59</b> |
| <b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>                | <b>62</b> |
| <b>RIWAYAT HIDUP PENULIS.....</b>             | <b>78</b> |



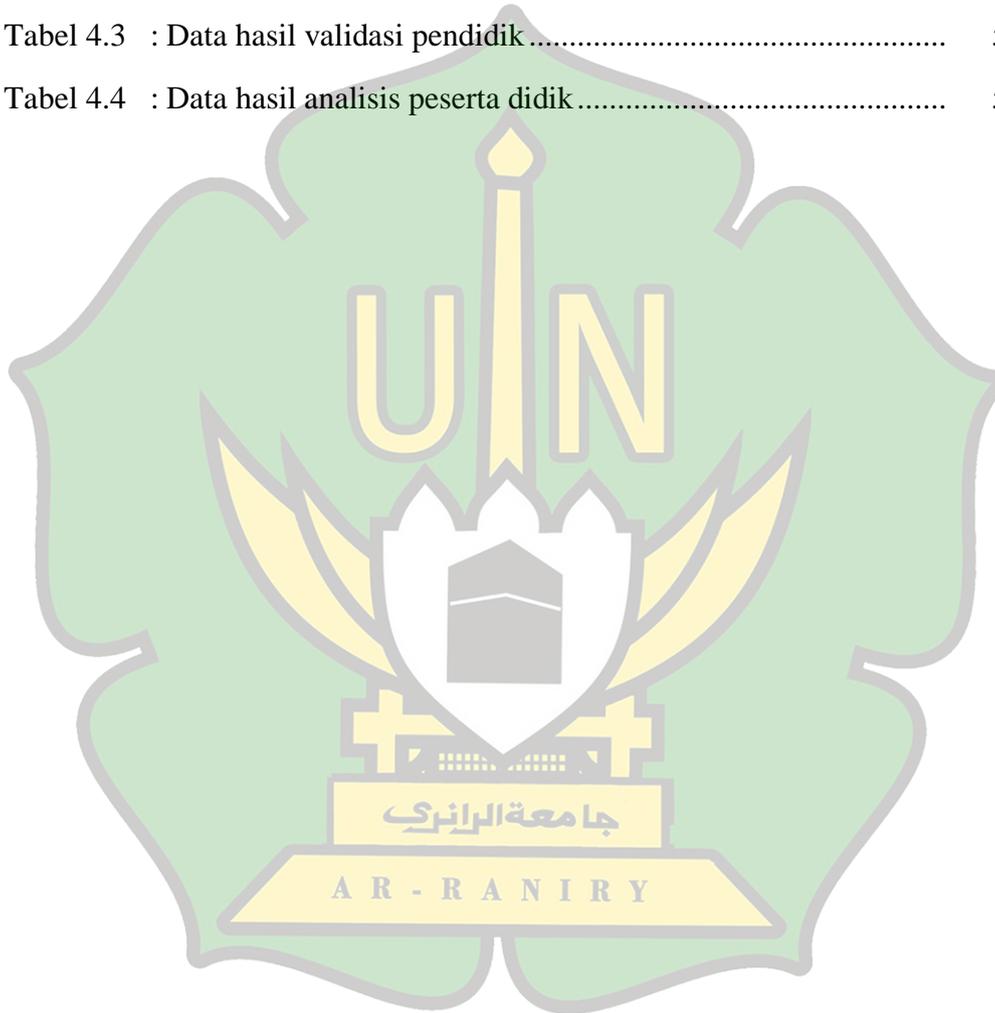
## DAFTAR GAMBAR

|                                                                                                                                   | <b>Halaman</b> |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Gambar 3.1 : Langkah-langkah penggunaan metode <i>Research and Development</i> menurut Borg and Gall .....                        | 34             |
| Gambar 3.2 : Tujuh langkah tahapan yang dilaksanakan metode <i>Research and Development (R&amp;D)</i> menurut Borg and Gall ..... | 35             |
| Gambar 4.1 : Tampilan sebelum pewarnaan .....                                                                                     | 44             |
| Gambar 4.2 : Tampilan sesudah pewarnaan dan pemberian teks .....                                                                  | 45             |
| Gambar 4.3 : Grafik validasi ahli media .....                                                                                     | 47             |
| Gambar 4.4 : Grafik validasi ahli materi .....                                                                                    | 49             |
| Gambar 4.5 : Grafik respons pendidik .....                                                                                        | 52             |



## DAFTAR TABEL

|                                                     | <b>Halaman</b> |
|-----------------------------------------------------|----------------|
| Tabel 3.1 : Tabel skala kelayakan .....             | 41             |
| Tabel 4.1 : Data hasil validasi ahli media .....    | 46             |
| Tabel 4.2 : Data hasil validasi ahli materi .....   | 48             |
| Tabel 4.3 : Data hasil validasi pendidik .....      | 50             |
| Tabel 4.4 : Data hasil analisis peserta didik ..... | 52             |



## DAFTAR LAMPIRAN

|                                                                         | <b>Halaman</b> |
|-------------------------------------------------------------------------|----------------|
| Lampiran 1 : Penunjukan pembimbing.....                                 | 62             |
| Lampiran 2 : Surat izin penelitian.....                                 | 63             |
| Lampiran 3 : Surat keterangan selesai melakukan penelitian di sekolah.. | 64             |
| Lampiran 4 : Data penilaian ahli media.....                             | 65             |
| Lampiran 5 : Data penilaian ahli materi.....                            | 68             |
| Lampiran 6 : Data penilaian pendidik.....                               | 71             |
| Lampiran 7 : Data respons peserta didik.....                            | 74             |
| Lampiran 8 : Dokumentasi penelitian.....                                | 76             |
| Lampiran 9 : Daftar riwayat hidup.....                                  | 78             |



# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia ada empat keterampilan salah satunya keterampilan membaca. Membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Membaca bukan hanya sekedar melihat kumpulan huruf yang telah membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf dan wacana saja, tetapi membaca juga merupakan kegiatan memahami dan menginterpretasikan lambang/tanda/tulisan yang bermakna sehingga pesan yang disampaikan penulis dapat diterima oleh pembaca.<sup>1</sup>

Banyak faktor yang mempengaruhi minat baca peserta didik diantaranya adalah bahan bacaan yang menarik. Berdasarkan hasil pra penelitian yang telah dilakukan oleh peneliti pada tanggal 9 September 2019 di kelas II MIN 26 Aceh Besar bahwa minat baca siswa terhadap materi pelajaran khususnya materi membaca cerita masih kurang, dan dalam pembelajaran guru hanya berpedoman pada buku ajar. Sehingga menyebabkan siswa kurang tertarik untuk membaca, terlebih lagi materi bacaan yang terdapat pada bahan ajar kurang menarik.

---

<sup>1</sup> Meliyawati, *Pemahaman Dasar Membaca*, (Yogyakarta: Deepublish, 2016), hal. 1-2.

Untuk mengatasi permasalahan ini peneliti ingin mengembangkan media komik sebagai media pembelajaran agar dapat meningkatkan motivasi membaca peserta didik.

Menurut Daryanto komik merupakan suatu bentuk berupa kartun yang mampu menceritakan karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang begitu erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para peserta didik, karena komik yang berupa kartun dapat menarik perhatian pembaca khususnya peserta didik.<sup>2</sup> Buku-buku komik dapat dipergunakan secara efektif dan efisien dalam usaha meningkatkan minat baca peserta didik. Oleh karena itu, sangat tepat jika komik menjadi media pembelajaran.

Komik juga dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran yang baik untuk dapat diperhatikan peserta didik, karena mempunyai kelebihan dibandingkan dengan media grafis lainnya, yaitu selain media komik dapat memanfaatkan suatu alur cerita bergambar, menarik dan sebagai kunci utamanya mengandung unsur-unsur humor yang tinggi, karena media komik dapat dibaca kembali ketika peserta didik ingin mengulangi memahami materi yang terdapat di dalam media komik tersebut.<sup>3</sup> Media pembelajaran dengan menggunakan komik pada materi cerita anak sangat cocok, dan pada penelitian ini peneliti memilih komik tentang binatang, karena cerita binatang

---

<sup>2</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sarasana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), hal. 126.

<sup>3</sup> Ella Coraima Dewi dan Isroah, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Pada Mater Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI*, (Yogyakarta: Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 7, 2016), hal. 3.

ini adalah salah satu cerita bacaan yang mendidik, sehingga dari cerita tersebut memiliki nilai moral, mengerjakan perbuatan yang terpuji dan amanat yang terkandung di dalamnya dapat menjadikan peserta didik berperilaku yang baik.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran berbentuk komik, yaitu media komik berupa cerita anak. Media tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk komik. Media dapat dimanfaatkan dalam proses pembelajaran membaca peserta didik kelas II MIN 26 Aceh Besar.

Adapun alasan dikembangkannya komik sebagai media cerita anak, karena media ini sangat akrab dengan dunia anak-anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta didik pada usia kelas II MIN 26 Aceh Besar lebih senang dan tertarik mempelajari sesuatu yang bersifat bergambar, menyenangkan, lucu, serta menarik. Dengan dikembangkan media komik akan lebih meningkatkan minat baca dan siswa lebih memahami pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan paparan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengangkat judul **“Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II MIN 26 Aceh Besar”**.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas dapat dirumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kelayakan media komik yang dikembangkan terhadap pembelajaran membaca?
2. Bagaimana respon siswa terhadap penerapan media komik pada pembelajaran membaca?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan penelitian ini adalah untuk:

1. Untuk mengetahui kelayakan media komik yang dikembangkan terhadap pembelajaran membaca.
2. Untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap penerapan media komik pada pembelajaran membaca.

## **D. Manfaat Penelitian**

Dari hasil penelitian pengembangan media komik dalam pembelajaran membaca ini dapat diharapkan memperoleh manfaat:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat memberikan informasi terhadap penggunaan media komik dalam menumbuhkan minat dan motivasi belajar peserta didik pada pelajaran membaca siswa di MIN 28 Aceh Besar, terutama untuk tenaga pendidik dalam upaya memperbaiki mutu pendidikan melalui penggunaan media pembelajaran.

## 2. Manfaat Praktis

### a. Bagi pendidik

- 1) Sebagai sumber dan media pembelajaran bagi pendidik dalam pembelajaran membaca.
- 2) Dapat membantu dan mempermudah pendidik dalam proses pembelajaran dengan memberikan pemahaman kepada peserta didik.
- 3) Penelitian ini dapat digunakan sebagai bahan referensi atau masukan tentang media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan hasil belajar peserta didik .

### b. Bagi peserta didik

- 1) Dapat memudahkan peserta didik dalam membaca
- 2) Dapat memotivasi peserta didik dalam membaca.

### c. Bagi peneliti

- 1) Menambah ilmu pengetahuan baru untuk peneliti.
- 2) Menambah wawasan tentang penggunaan media komik.
- 3) Menjadi bekal untuk mengajar ketika menjadi guru.

## E. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam pembuatan komik cerita anak adalah sebagai berikut:

1. Produk komik yang berukuran A5.
2. Media komik yang digunakan, yaitu tentang cerita binatang.

3. Komik mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik, nilai moral yang terdapat dalam cerita dan biodata penulis.
4. Komik *Full Color* dengan menggunakan font *Comic Sans Ms*.
5. Bahan untuk mencetak media komik adalah kertas *art paper*.

## F. Penjelasan Istilah

### 1) Pengembangan

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pengembangan adalah proses, cara, perbuatan mengembangkan. Sedangkan menurut istilah pengembangan adalah suatu usaha untuk meningkatkan kemampuan teknis, teoritis, konseptual, dan moral sesuai dengan kebutuhan melalui pendidikan dan latihan. Pengembangan dalam penelitian dapat didefinisikan sebagai upaya untuk mengembangkan suatu produk yang efektif dan berupa bahan-bahan pembelajaran.

### 2) Media Komik

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) komik adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Sedangkan menurut istilah media komik adalah media yang digunakan untuk mengapresiasi ide dengan gambar, sering dikombinasikan dengan teks atau informasi visual lainnya.

### 3) Pembelajaran Membaca

Pembelajaran membaca mengandung arti setiap kegiatan membaca dirancang untuk membantu seseorang mempelajari sesuatu kemampuan membaca dan memperoleh nilai-nilai yang baru.

## BAB II

### LANDASAN TEORI

#### A. Media Pembelajaran Komik

##### 1. Pengertian Komik dan Sejarahnya

Media pembelajaran dua dimensi yang termasuk dalam media grafis yaitu komik. Menurut Rahadian (dalam Burhan Nurgiyantoro) pada awalnya komik berkaitan dengan segala sesuatu yang sangat lucu. Komik berasal dari kata bahasa belanda “*komiek*” yang berarti pelawak, sedangkan dari bahasa Yunani kuno “*komikos*” yang merupakan kata bentukan dari “*kosmos*” yang berarti bersuka ria atau bercanda.<sup>4</sup> Sifatnya tersebut dapat membuat yang membaca menjadi menarik.

Komik didefinisikan sebagai bentuk kartu yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan rancangan untuk dapat memberikan kepada para pembaca khususnya peserta didik. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan semata.<sup>5</sup> Dan dapat menghibur pembaca khususnya anak usia dini.

Seperti yang diketahui, komik dapat memiliki banyak arti yang luas dan sebutan yang dapat disesuaikan dengan dimana tempat masing-masing komik tersebut akan beredar. Gambar dalam komik merupakan

---

<sup>4</sup> Hasan Sastra Negara, *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*, (Lampung: Jurnal Terampil Vol.3 No. 3, Desember 2014), hal. 70.

<sup>5</sup> Daryanto, *Media Pembelajaran*, (Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera, 2015), hal. 126.

gambar-gambar yang saling berkaitan satu sama lain, yang dapat membentuk sebuah cerita. Secara umum komik berarti cerita bergambar atau disingkat dengan cergam. Menurut McCloud (dalam Nurgiyantoro) memberikan pengertian tentang komik bahwa gambar-gambar dan lambang-lambang yang berdekatan dalam urutan tertentu untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estetis dari pembacanya.<sup>6</sup>

Komik merupakan kartun yang dapat mengungkapkan karakter dan sangat berperan dalam suatu cerita sangat erat dihubungkan dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca khususnya peserta didik. Komik adalah suatu bentuk cerita bergambar, terdiri atas berbagai situasi dalam cerita bersambung, kadang lebih bersifat humor.<sup>7</sup>

Nur'aini (dalam Eni Fariyatul Fahyuni, dkk) mengungkapkan mengenai hal yang berkaitan dengan komik, bahwa pada alam pikir anak, yaitu gambar. Pada alam pikir anak dapat berarti juga dengan kata lain adalah bahasa gambar. Tentang informasi yang peserta didik terima, dapat dipikirkan dalam bentuk konkret.<sup>8</sup> Bentuk konkret sendiri yaitu dari bentuk yang sesuai dengan pemikirannya.

---

<sup>6</sup> Burhan Nurgiyantoro, *"Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak"*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2013), hal. 409.

<sup>7</sup> Eni Fariyatul Fahyuni, Imam Fauzi, *Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*, (Surabaya: Islamic Education Journal Vol. 1 No. 1, ISSN 2503-5045, Juni 2017), hal. 21.

<sup>8</sup> Eni Fariyatul Fahyuni dan Imam Fauzi, *Pengembangan Komik ...*, hal. 21.

Komik merupakan runtutan berupa gambar yang mengandung cerita. Pada masa lampau komik sendiri ditemukan dalam berbagai prasasti dan candi berupa runtutan gambar yang bercerita. Dengan demikian, cikal bakal terhadap komik modern dapat diawali dari komik strip yang berada di majalah dan koran-koran yang berisi cerita-cerita lucu dan menarik, sehingga dengan seiring perkembangan zaman maka komik tidak akan dibuat dalam bentuk strip dan tidak akan berisi cerita lucu lagi tetapi akan lebih luas kearah tema lainnya, bisa mulai dari aksi sampai fiksi ilmiahnya. Dan seiring dengan perkembangannya komik tersebut yang dulunya hanya bersegmentasi kepada anak-anak yang mulai dikonsumsi oleh remaja dan dewasa, dari beberapa Negara menyebut komik dengan *graphic novel*, sekarang komik itu sendiri mulai memasuki dunia digital dan disebut dengan *web comic*, sedangkan di Negara Jepang komik sendiri di sebut dengan *manga*.<sup>9</sup>

Komik memiliki sejarah di Indonesia yang mengalami masa-masa berliku pada saat mulai memasuki tahun 1963-1965. Pada saat itu, keberadaan komik Indonesia yang lebih banyak membawa ke pesan-pesan terhadap pendapat politik pada Orde Lama masa untuk kebangkitan kedua komik Indonesia yang telah berlangsung pada tahun 1980. Hal tersebut ditandai banyaknya suatu ragam dan judul-judul komik yang telah muncul. Komik Indonesia yang populer pada masa lampau adalah komik yang bertema tentang petualangan pendekar silat

---

<sup>9</sup> Nickolas Isac Juanda, dkk, *Perancangan Komik Pembelajaran Bermakna Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*, (Surabaya: Jurnal Desain Komunikasi Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, 2014), hal. 3.

dan super hero, seperti Si Buta dari Gua Hantu, Siluman Serigala Putih, TuanTanag Kedaung dan lain-lain. Setelah itu terjadi invasi komik Eropa seperti Asterik, Tintin, dan sebagainya, Komik Amerika Serikat juga mulai mengivansi komik indonesia seperti Superman dan Marvel, namun komik indonesia masih tetap bertahan.<sup>10</sup>

Pada media komik yang dibuat zaman sekarang banyak disukai anak Madrasah Ibtidaiyah karena komik melalui identifikasi dan karakter di dalam komik. Ketika peserta didik membaca komik ia akan memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapatkan wawasan yang luas terutama mengenai masalah pribadi dan sosialnya, komik dapat menarik imajinasi peserta didik, komik mudah dibaca, bahkan peserta didik yang kurang mampu membaca sekalipun akan dapat memahami arti dari gambar tersebut.

## 2. Karakteristik Komik

Ada beberapa karakteristik yang dimiliki komik menurut Danaswari, yaitu sebagai berikut:

- 1) Pembuatan komik untuk menggambar diperlukan adanya karakter. Karakter dalam komik, yaitu pendeskripsian dari sesuatu yang akan dijelaskan di dalam komik.
- 2) Ekspresi wajah karakter. Pada saat kita menentukan ekspresi dari perasaan sang karakter yang kita buat. Misalnya, ekspresi yang digambarkan saat tersenyum, sedih, marah, kesal, atau kaget.

---

<sup>10</sup> Nickolas Isac Juanda, dkk, *Perancangan Komik Pembelajaran Bermakna Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*, (Surabaya: Jurnal Desain Komunikasi Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra, 2014), hal. 3.

- 3) Balon kata, yaitu unsur utama setiap komik gambar dan kata. Keduanya saling mendeskripsikan satu sama lain. Sehingga menunjukkan dialog antar tokoh.
- 4) Garis gerak, yaitu yang digambar akan terlihat hidup dalam imajinasi pembaca.
- 5) Latar, yaitu dapat menunjukkan pada pembaca konteks materi yang disampaikan dalam komik tersebut.
- 6) Panel, yaitu sebagai urutan dari setiap gambar-gambar atau materi dan untuk menjaga kelanjutan dari cerita yang sedang berlangsung.<sup>11</sup>

Adapun karakteristik atau ciri khas komik dilihat dari segi bahasa sebagai berikut:

- a. Komik sebagai petunjuk penggunaan media pembelajaran komik disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
- b. Istilah-istilah yang digunakan dalam komik harus jelas.
- c. Pada komik penggunaan bahasa mendukung kemudahan dalam memahami alur materi.
- d. Teks dialog yang digunakan dalam pembuatan komik dapat menyampaikan materi dengan tepat.
- e. Komik pada kalimat tidak menimbulkan panafsiran ganda atau salah pengertian.

---

<sup>11</sup> Nunik Nurlatipah, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasab Ekosistem*, ( Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2, 2015), hal. 5.

- f. Dalam penggunaan media komik harus konsistensi huruf dan gambar.<sup>12</sup>

Selain memiliki jenis-jenis dan macam-macam komik, komik tersendiri memiliki karakteristik atau pun ciri khas yang dapat menarik perhatian peserta didik dalam proses pembelajaran.

### 3. Jenis-jenis Komik

Komik merupakan salah satu media massa yang hadir dengan berbagai jenis. Menurut Marcel Boneff ada beberapa jenis untuk komik Indonesia, yaitu sebagai berikut:

a. Komik wayang

Komik wayang merupakan salah satu dari hasil tradisi lama yang hadir dari berbagai sumber Hindu, setelah itu diolah kemudian diperkaya dengan unsur lokal, beberapa diantaranya berasal dari kesusastraan Jawa kuno, seperti *Mahabarata dan Ramayana*.

b. Komik silat

Komik silat atau biasa disebut komik pencak merupakan teknik bela diri, sebagaimana karate berasal dari Jepang, atau *kun tao* dari Cina. Pada komik silat ini banyak sekali yang mengambil ilham dari seni bela diri dan juga legenda-legenda rakyat.

c. Komik humor

Komik humor, yaitu setiap dalam penampilannya akan selalu menceritakan hal-hal yang lucu dan membuat pembaca akan

---

<sup>12</sup> Liana Septy, dkk, *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang di Kelas VIII*, (Sumatera Selatan: Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185 September 2015), hal. 20-21.

tertawa. Baik terhadap karakter tokoh yang biasanya akan digambarkan dengan fisik yang lucu atau jenaka maupun pada tema yang diangkat dan dengan memanfaatkan banyak segi anekdotis.

d. Komik roman remaja

Komik roman remaja dalam bahasa Indonesia, kata roman sendiri jika akan digunakan sendiri selalu berarti tentang kisah cinta, sedangkan kata remaja yang digunakan untuk dapat menunjukkan bahwa komik ini ditujukan untuk kaum muda, dimana salah satu ceritanya tentu saja romantis.

e. Komik didaktis

Pada komik didaktis ini merujuk kepada komik yang bermaterikan tentang ideologi, ajaran-ajaran agama, kisah-kisah perjuangan tokoh dan materi-materi lainnya, didaktis mempunyai materi yang memiliki nilai-nilai pendidikan bagi para pembacanya. Komik jenis ini memiliki dua fungsi, yaitu fungsi hiburan dan juga dapat dimanfaatkan secara langsung atau tidak langsung untuk tujuan pendidikan.<sup>13</sup>

#### 4. Macam-macam Komik

Menurut Mustajab bentuk komik sangat beragam, baik dari gaya penggambaran, cara penyampaian cerita, hingga bentuk komik. Berikut macam-macam komik, yaitu:

<sup>13</sup> Adek Saputri, dkk, *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2*, (Riau: Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian, 2016), hal. 5.

- a. Kartun yaitu komik berupa satu tampilan, tujuan komik ini biasanya mengandung unsur kritikan, sindiran, dan humor.
- b. Komik potongan (*comic strip*) adalah penggalan-penggalan yang digabungkan menjadi satu bagian atau sebuah alur cerita pendek. Biasanya cerita dibuat bersambung atau dengan kata lain cerbung (cerita bersambung).
- c. Komik tahunan (*comic annual*), komik ini biasanya terbit setiap 1 bulan sekali, bahkan bisa juga 1 tahun sekali.
- d. Komik online (web comic), dalam hal publikasi komik juga ada yang memanfaatkan internet. Dengan adanya media internet jangkauan pembaca bisa lebih luas daripada media cetak, dan biaya publikasinya relatif lebih murah.
- e. Komik ringan (*comic simple*) adalah komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang difotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik.
- f. Buku komik (*comic book*) adalah suatu cerita yang berisikan gambar-gambar, tulisan dan cerita yang dikemas dalam sebuah buku.<sup>14</sup>

Disini peneliti mengembangkan komik ringan (*comic simple*) karena sangat mudah untuk dipahami dan sangat mudah dalam pembuatan ataupun dalam menjilid komik tersebut.

---

<sup>14</sup> Cecep Kustandi, Daddy Darmawan, *Pengembangan Media Pembelajaran*, (Jakarta: Kencana, 2020), hal. 142-143.

## 5. Unsur-unsur Komik

Secara sekilas komik tersebut dipandang hanya sebagai salah satu media visual yang terdiri dari beberapa kumpulan gambar dan tulisan yang terjalin sehingga menjadi sebuah cerita. Menurut Masdiono (dalam Nurul Hidayah) unsur-unsur pada komik, yaitu antar lain:

### a. Halaman pembuka

pada halaman pembuka terdiri dari judul serial, judul cerita, credits (pengarang, penggambar pensil, peninta, pengisi warna), *indicia* (keterangan penerbit, waktu terbit, pemegang hak cipta).

### b. Halaman isi

Halaman isi terdiri dari panel tertutup, panel terbuka, balon kata, narasi, efek suara, gang/gutter.

### c. Sampul komik

Untuk sampul komik biasanya tertera nama penerbit, nama serial, judul komik, pembuat komik, dan nomor jilid.

### d. Splash page

Halaman pembuka, splash page atau satu halaman penuh, biasanya tanpa frame atau panel, pada halaman ini bisa dicantumkan juga judul, kreator, cerita, juga ilustrasi.

e. Double-spread page

Dua halaman penuh bisa dengan variasi panel-panel. Biasanya untuk memberi kesan “wah” atau dahsyat atau memang perlu ditampilkan secara khusus agar pembaca terbawa suasana.<sup>15</sup>

Adapun unsur yang terdapat dalam komik yang dikembangkan peneliti yaitu: 1) halaman isi yang digunakan untuk menentukan isi dari cerita di dalam komik yang dikembangkan dalam bentuk balon kata, dan 2) sampul komik digunakan peneliti agar para siswa mengetahui judul komik yang telah dikembangkan.

Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran berbasis komik dengan beberapa tahap, yaitu sebagai berikut:

Bagian 1 Mengembangkan Komik

- a. Menulis dasar-dasarnya
- b. Menulis apa yang diketahui
- c. Menentukan gaya
- d. Memilih format

Bagian 2 Membuat draf Kasar

- a. Menulis sebuah naskah
- b. Mensketsakan frame
- c. Memastikan pengaturan panel masuk akal

<sup>15</sup> Rifky Khumairo Ulva, Nurul Hidayah, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworeji Negeri Katon Pesaweran*, (Lampung: Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 1, p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915 Juni 2017), hal. 38.

- d. Mencoba untuk membuat bentuk teks yang berbeda-beda
- e. Membuat frame yang bermanfaat
- f. Berksperimen dengan struktur frame

### Bagian 3 Menggambar Komik

- a. Membuat frame
- b. Menambahkan konten pada frame
- c. Menggambar garis akhir
- d. Scan komik
- e. Membersihkan gambar
- f. Membuat font (desain tulisan)
- g. Menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan pada *software coreldraw X4*
- h. Mewarnai komik.<sup>16</sup>

Ketika dalam pembuatan produk media pembelajaran berupa komik membutuhkan proses penyusunan dan pembuatan dilakukan dengan beberapa tahapan yang perlu diperhatikan ketika seseorang ingin membuat produk tersebut. Tahapan pun dilakukan dalam pembuatan guna untuk menghasilkan suatu produk yang menarik dan bisa dengan mudah digunakan peserta didik dalam proses pembelajaran.

---

<sup>16</sup> Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan keguruan, 2016), hal. 64-65.

## 6. Kelebihan dan Kekurangan Media Komik

Kelebihan komik menurut Trimmo (dalam Kristanti, dkk) adalah dapat meningkatkan efektifitas dan minat peserta didik dalam proses pembelajaran khususnya dalam membaca, karena di dalam komik dengan adanya gambar-gambar yang menarik serta cerita yang kuat akan membuat peserta didik berkeinginan untuk membacanya.<sup>17</sup>

Sebagai media visual, komik juga mempunyai kelebihan maupun kelemahan dalam pembelajaran. Kelebihan media komik, disamping sifat-sifat komik yang khas, harus diakui efektivitas media dalam pembelajaran merupakan segi yang menguntungkan dalam pendidikan.

Hurlock menjelaskan argumen yang menguntungkan yaitu:

- a. Komik membekali dengan kemampuan membaca yang menyenangkan.
- b. Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca.
- c. Prestasi pendidikan yang dicapai siswa yang sering membaca komik hampir identik dengan mereka yang jarang membacanya.
- d. Siswa diperkenalkan dengan kata-kata yang luas, banyak kata yang dijumpainya lagi dalam bacaan lain.
- e. Buku komik menyediakan teknik bagus untuk menyebar luaskan propaganda yang menentang prasangka.

---

<sup>17</sup> Kristani, Dkk, *Pengembangan Modul IPA Terpadu Tema Pemanasan Global Berbasis Komik Di SMPN 4 Delanggu*, (Surakarta: Jurnal Inkuiri Vol. 4 No. 1, ISSN: 2252-7893, 2015), hal. 118.

- f. Komik memberi siswa sumber katarsis emosional bagi emosi yang tertahan.
- g. Siswa mungkin mengidentifikasikan dirinya dengan tokoh buku komik yang memiliki sifat yang dikaguminya.<sup>18</sup>

Berdasarkan uraian diatas, bahwa komik efektif digunakan oleh siswa, sehingga dapat mengembangkan minat baca dan dapat melatih daya imajinasinya agar kelak menjadi manusia yang kreatif.

Media komik disamping mempunyai kelebihan juga memiliki kekurangan tertentu. Hurlock menjelaskan argumen yang menentang komik adalah:

- a. Komik mengalihkan perhatian anak dari bacaan lain yang lebih berguna.
- b. Karena gambar menerangkan cerita, anak yang kurang mampu membaca tidak akan berusaha membaca teks.
- c. Lukisan, cerita dan bahasa kebanyakan komik bermutu rendah.
- d. Komik menghambat anak melakukan bentuk permainan lainnya.
- e. Dengan menggambarkan perilaku anti sosial, komik mendorong tumbuhnya agresivitas dan kenakalan remaja pada anak.
- f. Komik menjadikan kehidupan yang sebenarnya menjadi membosankan dan tidak menarik.<sup>19</sup>

---

<sup>18</sup> Elli Lanti, Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar, (Gorontalo: Athra Samudera, 2017), hal. 58-59.

<sup>19</sup> Elli Lanti, Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar, (Gorontalo: Athra Samudera, 2017), hal. 58-59.

## B. Pembelajaran Membaca

### 1. Pengertian Membaca

Kegiatan membaca merupakan kegiatan yang tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Setiap tempat yang kita kunjungi pasti terdapat simbol-simbol untuk dapat dibaca dan dipahami. Oleh karena itu, kemampuan membaca penting dikuasai oleh setiap manusia agar tidak tertelan oleh zaman. Bahkan Farr dalam dalman mengemukakan “*reading is the heart of education*” yang artinya membaca merupakan jantung pendidikan. Dalam hal ini, orang yang sering membaca akan membentuk skemata dalam otaknya yang berupa pengetahuan dan pengalaman, maka semakin sering membaca, maka semakin maju pendidikannya dan akan memiliki wawasan yang luas.<sup>20</sup>

Anderson mengungkapkan bahwa membaca adalah suatu proses penyandian kembali dan pembacaan sandi (*a recording and decoding process*), yaitu menghubungkan kata-kata tulis (*written word*) dengan makna bahasa lisan (*oral language meaning*) yang mencakup pengubahan tulisan/cetakan menjadi bunyi yang bermakna. Jadi membaca merupakan proses pengubahan bahasa sandi (tulisan) diubah ke dalam bahasa lisan sehingga maknanya dapat dipahami.<sup>21</sup>

Crawley dan Mountain yang dikutip Taufina dan Faisal mengatakan bahwa membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya melafalkan tulisan, tetapi

<sup>20</sup> Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, *Membaca Permulaan Dengan Teams Games Tournament (TGT)*, (Jawa Timur: Penerbit Qiara Media, 2019), hal. 1-2.

<sup>21</sup> Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, *Membaca Permulaan ...*, hal. 1-2.

melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan metakognitif. Sebagai proses visual membaca merupakan proses menerjemahkan simbol tulis (huruf) kedalam kata-kata lisan. Sebagai suatu proses berpikir, membaca mencakup aktivitas pengenalan kata-kata, pemahaman literal, interpretasi, membaca kritis dan membaca kreatif. Sebagai proses psikolinguistik, membaca dapat membantu dalam memecahkan masalah, memperkuat keyakinan pembaca, memberikan pelatihan dan pengetahuan. Sebagai proses metakognisi, seorang pembaca sadar tuntutan kebutuhan pembaca, dan memahami adanya persaingan antar sarana yang diperlukan oleh pembaca.<sup>22</sup>

Kegiatan membaca tidak hanya memindahkan tulisan ke dalam bentuk lisan, tetapi terdapat proses berpikir dan penalaran dalam memahami suatu bacaan untuk memperoleh pesan atau informasi. Finochiaro dan Bonono menyatakan bahwa membaca adalah proses memetik serta memahami arti/makna yang terkandung dalam bahasa tulis. Batasan ini tepat dikenakan pada membaca literal. Di pihak lain, Thorndike berpendapat bahwa membaca merupakan proses berpikir atau bernalar.

Dalman “membaca merupakan suatu kegiatan atau proses kognitif yang berupaya untuk menemukan berbagai informasi yang terdapat dalam tulisan. Hal ini berarti membaca merupakan proses berfikir untuk memahami isi teks yang dibaca” selanjutnya Burns menyatakan

---

<sup>22</sup> Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, *Membaca Permulaan ...*, hal. 1-2.

“kemampuan membaca merupakan sesuatu yang vital dalam suatu masyarakat terpelajar, namun anak-anak yang tidak memahami pentingnya belajar membaca tidak akan termotivasi untuk belajar”.

Menurut Harjasunaja dan Mulyati dalam Dalman menyatakan bahwa “ membaca merupakan hasil interaksi antara persepsi terhadap lambang-lambang yang mewujudkan bahasa melalui keterampilan berbahasa yang dimiliki pembaca dan pengetahuannya tentang alam sekitar”. Diperkuat pernyataan Rusyana dalam Dalman mengartikan “membaca sebagai suatu kegiatan memahami pola-pola bahasa dalam penampilannya secara tertulis untuk memperoleh informasi darinya”.<sup>23</sup>

Berdasarkan beberapa teori diatas, membaca merupakan proses kegiatan yang kompleks mulai dari pengenalan lambang-lambang hingga penafsiran lambang-lambang ke dalam bahasa lisan sehingga lambang-lambang tersebut memiliki arti atau makna apabila orang tersebut dapat memahami lambang-lambang tersebut.

## 2. Tujuan Membaca

Pada dasarnya orang membaca memiliki tujuan, baik untuk menambah wawasan pembaca, memenuhi tugas sekolah, memahami petunjuk atau langkah, mendapatkan inspirasi, ataupun hiburan untuk mengisi waktu kosong. Semua tergantung pada situasi dan kebutuhan si pembaca.

---

<sup>23</sup> Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, *Membaca Permulaan ...*, hal. 1-2.

Menurut Tarigan mengungkapkan bahwa tujuan utama dalam membaca adalah untuk mencari serta memperoleh informasi, mencakup isi, memahami makna bacaan. Adapun tujuannya adalah:

- 1) Membaca untuk menemukan atau mengetahui penemuan-penemuan yang dilakukan oleh tokoh.
- 2) Membaca untuk mengetahui mengapa hal ini merupakan topik yang baik dan menarik, masalah yang terdapat dalam cerita, apa-apa yang dipelajari atau yang dialami tokoh, dan merangkum hal-hal yang dilakukan oleh tokoh untuk mencapai tujuannya.
- 3) Membaca untuk menemukan atau mengetahui apa yang terjadi pada setiap bagian cerita, apa yang terjadi mula-mula pertama, kedua, dan ketiga/seterusnya setiap tahap dibuat untuk memecahkan suatu masalah, adegan-adegan dan kejadian.
- 4) Membaca untuk menemukan serta mengetahui mengapa para tokoh merasakan seperti cara mereka itu, apa yang hendak diperlihatkan oleh pengarang kepada pembaca, mengapa para tokoh berubah, kualitas-kualitas yang dimiliki para tokoh yang membuat mereka berhasil atau gagal.
- 5) Membaca untuk menemukan apakah tokoh berhasil atau hidup dengan ukuran-ukuran tertentu, apakah kita ingin berbuat seperti yang diperbuat oleh tokoh, atau bekerja seperti cara tokoh bekerja dalam cerita itu.

- 6) Membaca untuk menemukan bagaimana caranya tokoh berubah, bagaimana hidupnya berbeda dari kehidupan yang kita kenal, bagaimana dua cerita mempunyai persamaan, dan bagaimana tokoh menyerupai pembaca.

Dengan membaca kita dapat mengenali suatu bacaan ataupun isi cerita, karena dengan kegiatan membaca seorang dapat menggali informasi dari suatu cerita mengenai unsur-unsur cerita yang dibacanya dan dapat menganalisis cerita dilihat dari sudut pandang para tokoh, mengasah daya kritis membaca karena pada saat membaca seseorang dapat membedakan mana cerita yang masuk akal dan tidak.

Menurut Dalman ada tujuh tujuan dari kegiatan membaca yaitu: (1) Reading of details or fact (membaca untuk memperoleh fakta dan perincian), (2) Reading for main ideals (membaca untuk memperoleh ide-ide utama), (3) Reading for sequence or organization (membaca untuk mengetahui urusan/susunan struktur karangan), (4) Reading for inference (membaca untuk menyimpulkan), (5) Reading to classify (membaca untuk mengelompokkan), (6) Reading to evaluate (membaca untuk menilai, mengevaluasi), (7) Reading to compare or contrast (membaca untuk membandingkan).<sup>24</sup>

Berdasarkan tujuan membaca diatas, pembaca perlu mencari teks yang sesuai dengan tujuan membacanya. Apabila keliru menentukan teks

---

<sup>24</sup> Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian, *Membaca Permulaan Dengan Teams Games Tournament (TGT)*, (Jawa Timur: Penerbit Qiara Media, 2019), hal. 10-12.

bacaan, maka bisa jadi tujuan yang ingin dicapai juga bisa keliru. Oleh karena itu seorang pembaca harus menentukan tujuan membaca sebelum membaca agar informasi yang diinginkan tercapai.

### 3. Jenis-jenis Membaca

Sebagai sebuah keterampilan, membaca memiliki banyak variabelnya yang ini masuk ke dalam kategori jenis-jenis membaca. Mulai dari membaca nyaring atau lantang membaca dalam hati, dan lainnya. Ada tipe orang yang paham ketika membaca nyaring ada juga yang dalam hati dan lainnya. Oleh karena itu, dibawah ini beberapa jenis-jenis membaca.

#### 1) Membaca Nyaring

Membaca nyaring merupakan proses mengkomunikasikan isi bacaan (dengan nyaring) kepada orang lain. Dikarenakan tujuan utamanya mengkomunikasikan isi bacaan, maka pembacabukan hanya dituntut harus mampu melafalkan dengan suara nyaring lambang-lambang bunyi bahasa saja, melainkan juga dituntut harus mampu melakukan proses pengolahan agar pesan-pesan atau muatan makna yang terkandung dalam lambang-lambang bunyi bahasa tersebut dapat tersampaikan secara jelas dan tepat oleh orang-orang yang mendengarnya.

## 2) Membaca dalam Hati

Membaca dalam hati atau membaca diam memang tidak ada suara yang keluar, yang aktif bekerja adalah mata dan otak saja. Tanpa publon ikhwal diamnya alat ucap ini saat melakukan membaca dalam hati perlu dicermati oleh guru sebab hingga saat ini masih banyak siswa saat mereka membaca dalam hati, tetapi pada saat yang sama alat ucap mereka turut aktif.

## 3) Membaca ekstensif

Membaca ekstensif merupakan membaca yang dilakukan secara luas. Pada siswa diberikan kebebasan dan keleluasaan dalam hal memiliki baik jenis maupun lingkup bahan-bahan bacaan yang dibacanya. Program membaca ini sangat besar manfaatnya dalam memberikan aneka pengalaman yang sangat luas kepada para siswa yang mengikutinya.

## 4) Membaca intensif

Membaca intensif merupakan program kegiatan membaca yang dilakukan secara seksama. Dalam membaca ini para siswa hanya membaca satu atau beberapa pilihan yang ada.<sup>25</sup>

## 5) Membaca kritis

Membaca kritis memiliki tingkat kecermatan yang lebih tinggi dibandingkan membaca insentif. Membaca kritis adalah membaca dengan berusaha memahami isi bacaan serta berusaha menemukan

---

<sup>25</sup> Hamidulloh Ibda, *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Untuk Mahasiswa*, (Semarang: Pilar Nusantara, 2019), hal. 56-59.

kesalahan-kesalahan atau kekeliruan yang terdapat di dalam bacaan baik dari segi kekeliruan penyusunan kata atau kerangka dan pola kalimat, penyusunan tata bahasa, dan juga makna yang tersurat dan tersirat.

6) Membaca cepat

Membaca cepat atau *speed reading* merupakan jenis membaca yang pada dasarnya lebih mengutamakan kecepatan dalam memperoleh informasi-informasi.

7) Membaca Apresiatif dan Estetis

Membaca apresiatif dan estetis merupakan dua kegiatan membaca yang bersifat khusus karena lebih berhubungan dengan nilai-nilai dan faktor intuisi atau perasaan.

8) Membaca teknik

Teknik dalam Buku Kamus Besar Bahasa Indonesia berarti suatu pengetahuan atau kepandaian dan suatu cara atau sistem dalam melakukan sesuatu. Pada kenyataannya membaca teknik memang lebih merujuk pada suatu sistem untuk mencapai hasil membaca yang efektif dan efisien.<sup>26</sup>

#### 4. Tahapan Membaca

Setiap tahapan membaca menuntut aktivitas yang berbeda-beda, tetapi saling menunjang dan saling mempengaruhi. Dengan kata lain pelaksanaan suatu tahap akan menentukan keberhasilan tahapan

---

<sup>26</sup> Muhsyanur, *Pengembangan Keterampilan Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif*, (Yogyakarta: Uniprima Press), hal. 45-54.

berikutnya. Kenyataan tersebut menuntut perencanaan matang, terutama pada konteks pembelajaran membaca di dalam kelas. Rancangan aktivitas yang dilakukan pada setiap tahapan membaca hendaknya direncanakan cermat dan sistematis. Adapun aktivitas yang dapat dilaksanakan pada setiap tahapan tersebut diurutkan dibawah ini.

a) Tahap Prabaca

tahap prabaca merupakan tahap berlangsungnya dua proses kognitif, yaitu proses pengaktifan dan proses pemutusan. Proses pengaktifan mengacu pada proses pengerahan dan penataan pengetahuan pembaca yang relevan dengan topik. Proses pemutusan merupakan kegiatan penetapan tujuan membaca. Dengan berpegang pada tujuan membaca, pembaca dapat memilih informasi yang cocok dengan topik bacaan. Selain itu pembaca dapat melakukan koordinasi antara latar belakang pengetahuan dengan strategi membaca yang relevan.

b) Tahap Saat Baca

Tahap saat baca merupakan fase berlangsungnya proses seleksi dan organisasi. Pada tahap seleksi, pembaca mengidentifikasi informasi dalam teks yang disesuaikan dengan tujuan membaca. ketepatan hasil seleksi terlihat dari kemampuan pembaca dalam mengembangkan hubungan antara pengetahuan yang telah dimiliki dengan informasi baru yang diperoleh dari bacaan.

c) Tahap Pascabaca

Pada tahapan pascabaca pembaca (1) mengorganisasikan informasi yang terdapat dalam teks, (2) mengintergrasikan pengetahuan dan pengalaman yang telah dimiliki dengan informasi baru yang terdapat dalam teks, (3) mengevaluasi kegiatan membaca, dan (4) menerapkan pengetahuan yang baru mereka peroleh dari teks bacaan. dengan memperhatikan tahapan-tahapan tersebut guru dalam melaksanakan pembelajaran membaca harus mewujudkan ketiga tahapan tersebut.<sup>27</sup>

## 5. Pelaksanaan Membaca

Dalam bahasa Indonesia terdapat banyak tanda baca (pungtuasi). Misalnya tanda titik (.), tanda koma (,), tanda titik koma (;), tanda hubung (-), dan masih banyak lagi. Tanda-tanda itu harus dipergunakan dengan tepat dalam pembuatan kalimat. Maka dari itu pengajaran nyaring di Sekolah Dasar dilaksanakan di kelas rendah. Pelaksanaan pengajaran membaca nyaring menekankan pada segi:

- a. Penguasaan lafal bahasa indonesia dengan baik dan benar.
- b. Penguasaan jeda, dan intonasi yang tepat.
- c. Penguasaan tanda-tanda baca.
- d. Penguasaan pengelompokan kata/frasa ke dalam satuan-satuan ide (pemahaman).
- e. Penguasaan penggerakkan mata dan memelihara kontak mata.

---

<sup>27</sup> HerIntanto, *Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL Pemahaman dan Minat Membaca*, (Yogyakarta: Deepublish, 2015), hal. 20-23.

Penguasaan berekspresi (membaca dengan perasaan).<sup>28</sup>

Pengajaran membaca nyaring dilaksanakan di kelas rendah (kelas I, II, dan III). Menurut Tarigan daftar keterampilan berikut ini sangat menolong para guru dalam menjalankan tugasnya untuk mencapai tujuan yang telah ditentukan dalam membaca nyaring pada kelas rendah.

#### Kelas I:

- a. Menggunakan ucapan yang tepat.
- b. Menggunakan frasa yang tepat (kata demi kata)
- c. Menggunakan intonasi suara yang wajar agar makna mudah dipahami.
- d. Memiliki sikap yang baik serta merawat buku dengan baik.
- e. Menguasai tanda-tanda baca sederhana, seperti: titik (.) koma (,) tanda tanya (?) tanda seru (!).

#### Kelas II

- a. Membaca dengan terang dan jelas.
- b. Membaca dengan penuh perasaan, ekspresi.
- c. Membaca tanpa tegun-tegun, tanpa terbata-bata.

#### Kelas III

- a. Membaca dengan penuh perasaan, ekspresi.
- b. Mengerti serta memahami bahan bacaan.<sup>29</sup>

<sup>28</sup>Supriyadi, *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 2*, (Jakarta: Depdikbud, 1992), hal. 124.

<sup>29</sup>Tarigan, *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*, (Bandung, Angkasa, 2008), hal. 26.

Suyanto menjelaskan tentang hal-hal yang harus dilakukan oleh seorang guru dalam membaca nyaring seperti berikut ini.

Pada saat membaca teks, guru melafalkan dengan suara yang cukup keras agar seluruh siswa mendengar dengan baik. Selain itu, guru perlu menyesuaikan suaranya dengan suara tokoh ceritaterutama kalau ada dialog dalam cerita itu. Kalau perlu, suara guru berubah sesuai dengan situasinya agar cerita terdengar lebih hidup. Biasanya dalam kegiatan membaca ini guru duduk ditengah-tengah siswanya agar lebih akrab dengan mereka.<sup>30</sup>

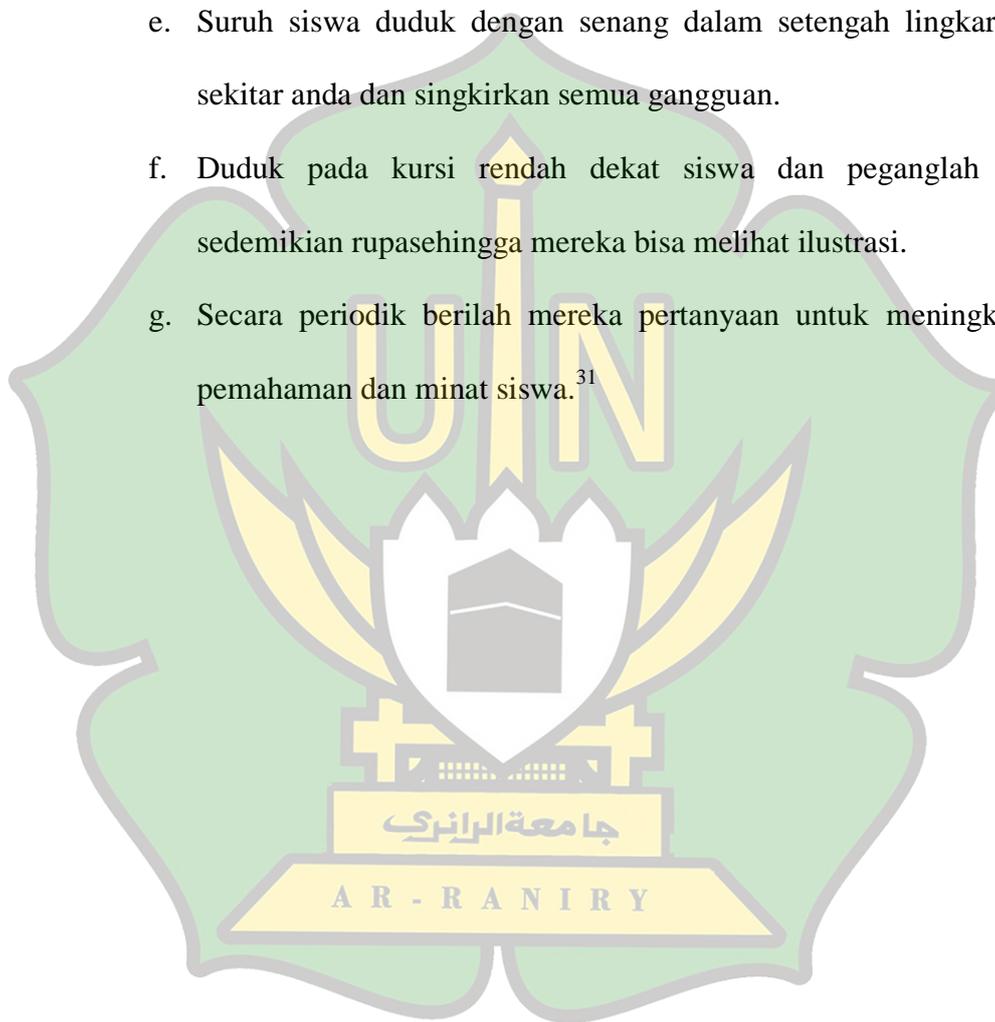
Pembelajaran membaca nyaring lebih ditekankan pembelajaran membaca nyaring oleh guru. Dalam hal ini guru sebagai model, siswa memperhatikan guru dalam membaca nyaring tersebut. Buku “*The New Real-Aloud Handbook*” yang populer di Amerika Serikat dalam Farida meninjau keuntungan dan kesenangan siswa pada membaca nyaring dan apa yang boleh/tidak boleh dilakukan dalam membaca nyaring adalah sebagai berikut:

- a. Mulai membacakan cerita pada awal pertama di kelas.
- b. Sebelum membaca cerita atau puisi, akrabilah lebih dahulu materi bacaan tersebut. Dengan demikian guru akan mengetahui bagian cerita yang perlu mendapat tekanan, kata atau konsep yang diperlukan sebelum membaca untuk menghindari kebingungan, dan suasana hati yang perlu ditampilkan.

---

<sup>30</sup> Suyanto, *English for Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2007), hal. 129.

- c. Wacana yang panjang sebaiknya diperpendek, supaya pengajaran membaca lebih lancar.
- d. Selalu mendiskusikan isi bahan bacaan dengan siswa untuk membangkitkan minat siswa pada buku.
- e. Suruh siswa duduk dengan senang dalam setengah lingkaran di sekitar anda dan singkirkan semua gangguan.
- f. Duduk pada kursi rendah dekat siswa dan peganglah buku sedemikian rupasehingga mereka bisa melihat ilustrasi.
- g. Secara periodik berilah mereka pertanyaan untuk meningkatkan pemahaman dan minat siswa.<sup>31</sup>



---

<sup>31</sup> Rahim Farida, *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*, (Jakarta, Bumi Aksara, 2009), hal. 127.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Metode Penelitian**

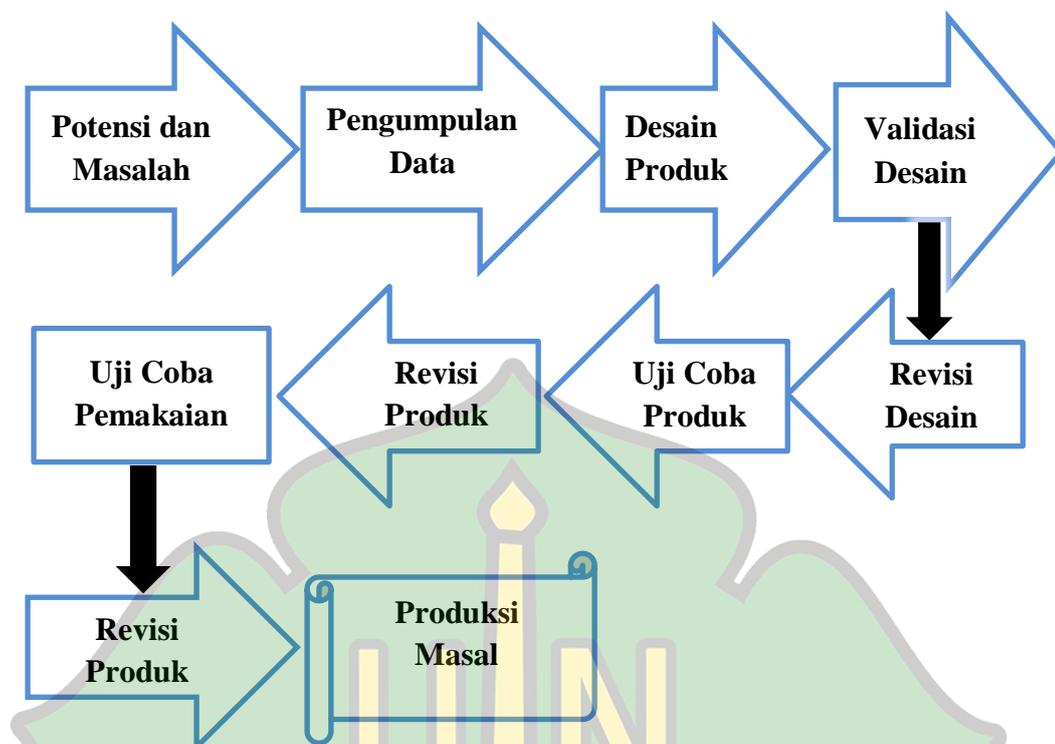
Pada penelitian ini peneliti menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *Research and Development* (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Akker khususnya dalam bidang pendidikan, *research and development* (R&D) pada umumnya dilakukan dalam bidang teknologi pembelajaran seperti dalam pengembangan perangkat pembelajaran, baik berupa perangkat keras, (*Hardware*) maupun perangkat lunak (*Software*) yang dapat memanfaatkan teknologi atau teknologi informasi dan komunikasi (TIK) dalam pembelajaran, pendidikan atau pelatihan.<sup>32</sup>

#### **B. Langkah Penelitian Pengembangan**

Penelitian yang dilakukan oleh peneliti menggunakan prosedur penelitian pengembangan yang mengacu pada model Borg and Gall yang telah dimodifikasi dari Sugiyono. Langkah-langkah penelitian dan pengembangan dapat ditunjukkan pada gambar 3.1 sebagai berikut:

---

<sup>32</sup> Mohammad Ali dan Muhammad Asrori, *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2014), hal, 103.



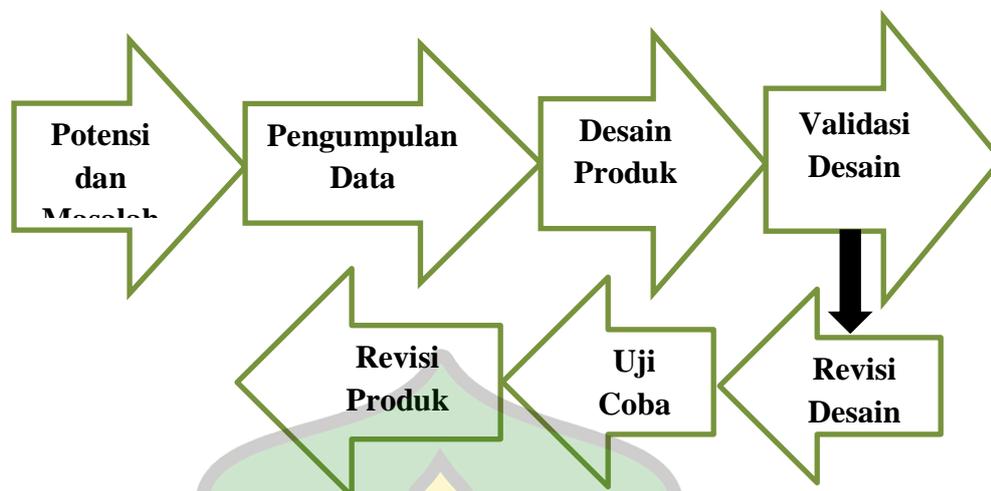
**Gambar 3.1**

**Langkah-langkah Penggunaan  
Metode *Research and Development (R&D)* Menurut Borg and Gall**

Model ini memiliki langkah-langkah pengembangan yang sesuai dengan penelitian pengembangan pendidikan yaitu penelitian yang menghasilkan atau mengembangkan produk tertentu dengan melakukan uji ahli seperti uji materi, uji media, uji guru dan uji lapangan untuk menguji keefektifan dan kebermanfaatannya suatu produk itu sendiri.<sup>33</sup>

Dalam penelitian ini dibatasi langkah-langkah penelitian pengembangan hanya sampai pada tujuh langkah yaitu.

<sup>33</sup> Sri Latifah, Ratnasari, *Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-qur'an Pada Materi Tatasurya*, (Lampung: Jurnal Penelitian Fisika Vol. 7 No.1 ISSN: 2086-2407, April 2016), hal, 27.



**Gambar 3.2**  
**Tujuh langkah tahapan yang dilaksanakan**  
**Metode *Research and Development (R&D)* Menurut Borg and Gall**

### **1. Potensi dan Masalah**

Pada kegiatan awal sebelum melakukan pengembangan komik sebagai media pembelajaran. Peneliti melakukan wawancara dengan guru Bahasa Indonesia untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya pada keterampilan membaca.

### **2. Mengumpulkan Informasi**

Setelah analisis kebutuhan lengkap dan jelas maka tahap selanjutnya adalah mengumpulkan berbagai informasi sumber referensi yang menunjang pengembangan media pembelajaran berbasis komik untuk meningkatkan kemampuan membaca tingkat SD/MI yang diharapkan dapat mengatasi masalah tersebut. Sumber referensi untuk pengembangan media pembelajaran berbasis komik didapat dari sumber yang relevan.

### **3. Desain Produk**

Perencanaan membuat produk awal adalah dengan mengumpulkan bahan-bahan yang akan dilakukan dengan cara mencari melalui internet dan

membaca buku. Bersamaan dengan itu dilakukan juga penyusunan materi yang diambil dari bahan utama misalnya buku, jurnal, skripsi, dan lain-lain. Adapun penyusunan dan pengerjaan pembuatan media pembelajaran berbasis komik dilakukan dengan beberapa tahap yaitu, sebagai berikut:

#### Bagian 1 Mengembangkan Komik

- a. Menulis dasar-dasarnya
- b. Menulis apa yang diketahui
- c. Menentukan gaya
- d. Memilih format

#### Bagian 2 Membuat Draf Kasar

- a. Menulis sebuah naskah
- b. Mensketsakan frame
- c. Memastikan pengaturan panel masuk akal
- d. Mencoba untuk membuat bentuk teks yang berbeda-beda
- e. Membuat frame yang bermanfaat
- f. Bereksperimen dengan struktur

#### Bagian 3 Menggambar komik

- a. Membuat frame
- b. Menambahkan konten pada frame
- c. Menggambar garis akhir
- d. Scan komik
- e. Membersihkan gambar
- f. Membuat font (desain tulisan)

- g. Menambahkan dialog dan gelembung pembicaraan pada *software coreldraw X4*
- h. Mewarnai komik<sup>34</sup>

#### 4. Validasi Desain

Validasi desain merupakan proses dalam kegiatan untuk menilai rancangan suatu produk, dalam hal ini media pembelajaran berbentuk komik akan lebih menarik sehingga peserta didik akan lebih fokus, kreatif, dan menumbuhkan minat dalam mengikuti pelajaran dari pada sebelumnya. Didalam buku *Encyclopedia of Education Eveluation* yang ditulis oleh Scarvla B. Anderson dan kawan-kawannya disebutkan *A test is valid if it measures what purpose to measure* yang dapat didefinisikan lebih kurang demikian sebuah tes dikatakan valid apabila tes tersebut mengukur apa yang hendak akan diukur. Dalam Bahasa Indonesia “valid” disebut dengan istilah sah.<sup>35</sup>

Validasi desain terdiri dari dua tahap, yaitu sebagai berikut:

##### a. Uji ahli materi

Pada uji ahli materi bertujuan untuk dapat menguji kelayakan dari segi materi, yaitu Bahasa Indonesia dan terhadap kesesuaian materi dengan kurikulum yang ada, serta kelayakan media pembelajaran berupa komik. Uji ahli materi yang dipilih adalah orang yang berkompeten dalam bidang study

<sup>34</sup> Rifky Khumairo Ulva, *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV Di MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran*, (Lampung: Skripsi Jurusan Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan, 2016), hal, 64-65

<sup>35</sup> Suharsimi Arikunto, *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2013) hal, 80.

Bahasa Indonesia yang terdiri dari satu orang, yaitu dosen Bahasa Indonesia UIN Ar-Raniry dari prodi PGMI.

b. Uji ahli media

Ahli desain pembelajaran merupakan ahli yang diperlukan untuk mengetahui ketepatan standar minimal yang diterapkan dalam pembuatan komik mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas II MIN 28 Aceh Besar untuk mengetahui kemenarikan serta keefektifan media komik dalam proses pembelajaran. Uji ahli media ini dilakukan oleh yang dosen Bahasa Indonesia UIN Ar-Raniry dari prodi PGMI.

### **5. Revisi Desain**

Setelah desain produk divalidasi oleh ahli materi, dan ahli media (desain) maka dapat diketahui kelemahan dari komik Bahasa Indonesia materi cerita anak untuk peserta didik kelas II MIN 26 Aceh Besar. Kelemahan tersebut kemudian diperbaiki untuk menghasilkan produk yang lebih baik lagi. Bila perubahan-perubahan yang dilakukan untuk menghasilkan produk baru tersebut sangat besar dan mendasar, evaluasi formatif kedua perlu dilakukan. Tetapi, bila perubahan ini tidak terlalu besar dan tidak mendasar, produk baru itu siap dipakai dilapangan sebenarnya.

### **6. Uji Coba Produk**

Produk yang telah selesai dibuat, selanjutnya diuji cobakan dalam kegiatan pembelajaran. Untuk uji coba produk dilakukan dengan cara uji uji coba kelompok kecil (*small group evaluation*), dan uji coba lapangan (*field test*). Uji coba ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi apakah media

pembelajaran berupa komik cerita anak dapat menarik sebagai media pembelajaran yang digunakan dalam proses pembelajaran.

## **7. Revisi Produk**

Dari hasil yang diuji cobakan produk tersebut, apabila tanggapan pendidik ataupun peserta didik mengatakan bahwa produk ini baik dan menarik untuk dibaca, maka dapat dikatakan bahwa media pembelajaran ini telah selesai dikembangkan sehingga menghasilkan produk akhir. Namun apabila produk belum sempurna maka hasil dari uji coba ini dijadikan bahan perbaikan dan penyempurnaan media pembelajaran yang dibuat, sehingga dapat menghasilkan produk akhir yang siap digunakan di sekolah.

### **C. Instrumen Penelitian**

Instrumen penelitian merupakan suatu alat yang digunakan dalam mengumpulkan data atau informasi sebagai suatu bagian penting dalam penelitian. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini berupa angket dan lembar validasi. Angket untuk pendidik dan angket untuk peserta didik, serta lembar validasi untuk ahli materi dan lembar validasi untuk ahli media.

### **D. Teknik Pengumpulan Data**

Dalam penelitian ini, peneliti mengumpulkan data dengan beberapa cara sebagai berikut:

#### **1. Angket**

Angket adalah teknik pengumpulan data dengan cara mengajukan pertanyaan tertulis untuk dijawab secara tertulis pula oleh responden.

Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden.

Adapun bentuk angket sendiri berupa kumpulan pertanyaan yang mempunyai pilihan jawaban 5 (Sangat Setuju), 4 (setuju), 3 (Cukup Setuju), 2 (Tidak Setuju), 1 (Sangat Tidak Setuju).

Angket diberikan kepada peserta didik untuk mengetahui respon peserta didik terhadap komik dalam minat membaca.

## 2. Lembar Validasi

Lembar validasi ini digunakan sebagai bahan pertimbangan kevalidan produk yang dikembangkan baik dari aspek media dan materi. Validasi dilakukan oleh ahli media, ahli materi dan pendidik.

Lembar validasi ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan komik untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Dalam lembar validasi ini, peneliti menggunakan skala 5 (Sangat Baik), 4 (Baik), 3 (Cukup Baik), 2 (Kurang Baik), 1 (Sangat Kurang Baik).

## E. Teknik Analisis Data

Untuk menentukan hasil persentase skor penilaiannya dengan menggunakan rumus perhitungannya, yaitu sebagai berikut:

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

Keterangan : P = Angka presentase atau skor penilaian

F = Frekuensi yang sedang dicari persentasenya

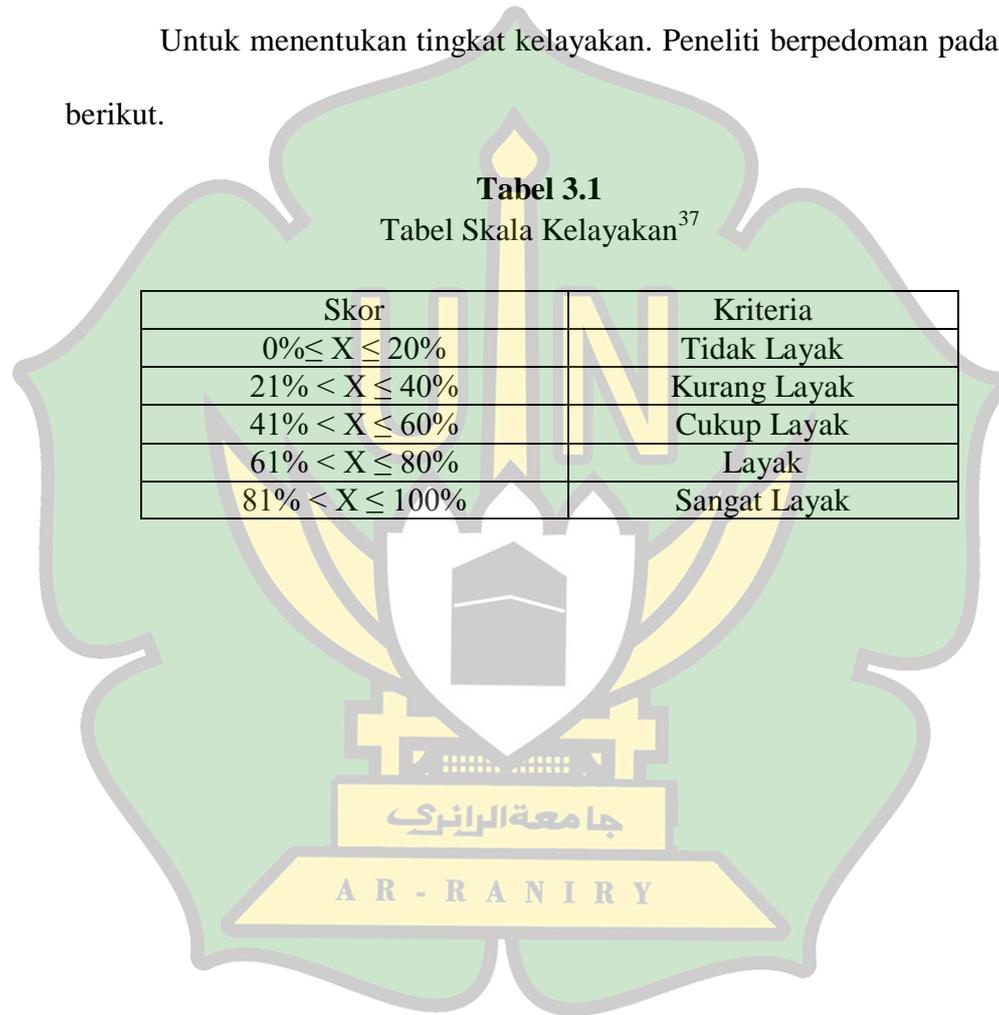
N = Jumlah frekuensi/skor maksimal

Hasil dari skor penilaian menggunakan skala Likert tersebut kemudian dicari rata-ratanya dari sejumlah subjek sampel uji coba dikonversikan pada pernyataan penilaian untuk menentukan kualitas dan tingkat kemanfaatan produk yang dihasilkan berdasarkan pendapat pengguna.<sup>36</sup>

Untuk menentukan tingkat kelayakan. Peneliti berpedoman pada tabel berikut.

**Tabel 3.1**  
Tabel Skala Kelayakan<sup>37</sup>

| Skor                   | Kriteria     |
|------------------------|--------------|
| $0\% \leq X \leq 20\%$ | Tidak Layak  |
| $21\% < X \leq 40\%$   | Kurang Layak |
| $41\% < X \leq 60\%$   | Cukup Layak  |
| $61\% < X \leq 80\%$   | Layak        |
| $81\% < X \leq 100\%$  | Sangat Layak |



<sup>36</sup> Anas Sudjiono, *Pengantar Statistik*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 43.

<sup>37</sup> Riduwan, *Dasar-dasar Statistika*, (Bandung: ALFABETA, 2014), hal. 41

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian pengembangan ini menghasilkan sebuah produk berupa komik dalam pembelajaran membaca siswa kelas II SD/MI.

#### **A. Hasil Penelitian**

##### **1. Potensi dan Masalah**

Potensi dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu komik sebagai media pembelajaran untuk peserta didik kelas II SD/MI. Masalah dalam penelitian dan pengembangan ini, yaitu bahan bacaan yang kurang menarik karena belum adanya media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik sehingga kurangnya minat dalam pembelajaran khususnya membaca cerita masih kurang. Oleh karena itu, peneliti ingin menggunakan media pembelajaran berupa komik sebagai acuan pembelajaran agar peserta didik lebih minat dalam membaca. Potensi dan masalah diperoleh dari hasil pada saat pra penelitian yang dilakukan di sekolah.

##### **2. Mengumpulkan Informasi**

Pengumpulan informasi dilakukan untuk mengatasi potensi dan masalah yang ada dari pengembangan yang dilakukan oleh peneliti. Pengumpulan informasi dapat berupa penelitian yang menunjang terkait media pembelajaran cara pembuatan komik. Tahap pertama yang dilakukan, yaitu mengumpulkan masalah yang ada di sekolah kepada pendidik dan peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia berupa

hasil wawancara. Tahap berikutnya adalah mengumpulkan sumber informasi referensi seperti buku cetak Bahasa Indonesia yang terkait dengan materi cerita anak.

### 3. Desain Produk

Komik dicetak dalam ukuran A5 dengan menggunakan jenis huruf *Comic Sans CS*. Komik dibuat dalam beberapa tahap mulai dari membuat sketsa, outlen dan pemberian warna dengan software Medibang. Media didesain dengan menerapkan berbagai warna agar lebih menarik. Dalam proses pengolahan dengan software Medibang terdapat beberapa tahap, yaitu pembuatan pola pada gambar, pewarnaan dan pemberian teks dialog. Berikut adalah beberapa contoh gambar pada komik sebelum proses pemberian teks, gambar hasil setelah pemberian teks, gambar sebelum dan sesudah diberi warna.



**Gambar 4.1** proses sebelum pewarnaan



**Gambar 4.2 proses setelah pemberian warna dan teks**

#### **4. Validasi Desain**

Sebelum produk komik cerita anak diuji cobakan di lapangan, produk divalidasi terlebih dahulu dengan satu ahli media, satu ahli materi dan satu respon pendidik. Validasi ahli dilakukan agar produk komik cerita anak yang dikembangkan akan mendapatkan jaminan bahwa produk awal yang akan dikembangkan layak diujicobakan terhadap peserta didik. Validasi ahli dilakukan agar produk yang akan dikembangkan tidak terlalu banyak mengalami kesalahan. Adapun data hasil dari para validasi ahli media, ahli materi dan validasi respon pendidik, yaitu sebagai berikut:

##### **a. Hasil Validasi Ahli Media**

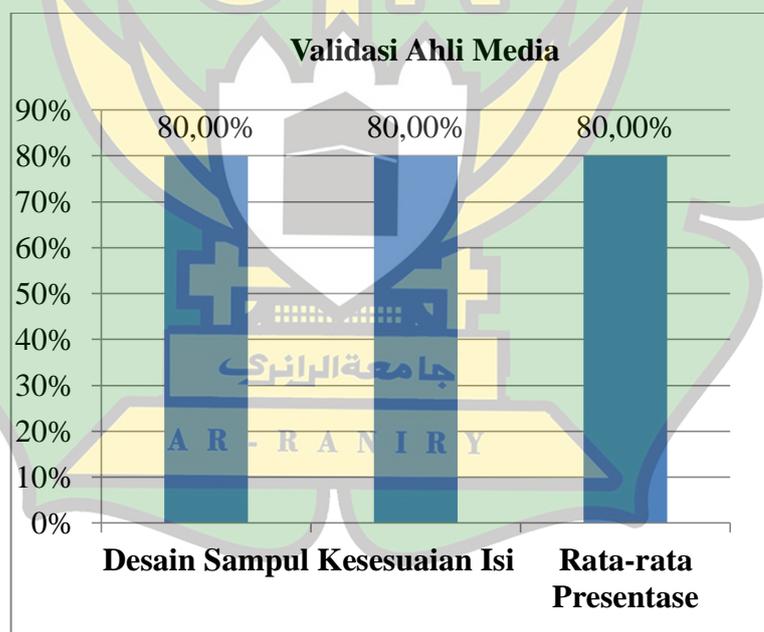
Validasi ahli media bertujuan untuk menguji penyajian komik cerita anak. Adapun validator yang menjadi ahli media yang terdiri dari dosen UIN Ar-Raniry Banda Aceh dari Program Study Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI). Hasil data validasi media dapat dilihat pada Tabel 4.3 Sebagai berikut:

Tabel 4.1 Data Hasil Validasi Ahli Media

| Aspek penilaian             | Kriteria Penilaian                                                | skor | $\Sigma X$ Per Aspek | Skor Maxs | Skor %        | Kategori Kelayakan |
|-----------------------------|-------------------------------------------------------------------|------|----------------------|-----------|---------------|--------------------|
| Desain Sampul               | Kondisi fisik                                                     | 4    | 16                   | 20        | 80,00%        | Layak              |
|                             | Kualitas bahan                                                    | 4    |                      |           |               |                    |
|                             | Kemenarikan sampul                                                | 4    |                      |           |               |                    |
|                             | Teks dan tulisan di sampul mudah dibaca                           | 4    |                      |           |               |                    |
| Kesesuaian isi              | Menarik perhatian peserta didik                                   | 4    | 32                   | 40        | 80,00%        | Layak              |
|                             | Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita                    | 4    |                      |           |               |                    |
|                             | Meningkatkan minat membaca peserta didik                          | 4    |                      |           |               |                    |
|                             | Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik                         | 4    |                      |           |               |                    |
|                             | Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar     | 4    |                      |           |               |                    |
|                             | Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik                | 4    |                      |           |               |                    |
|                             | Mampu memperluas wawasan peserta didik di bidang Bahasa Indonesia | 4    |                      |           |               |                    |
|                             | Memberikan dukungan pada kemandirian belajar peserta didik        | 4    |                      |           |               |                    |
| <b>Jumlah</b>               |                                                                   | 48   | 48                   | 60        | 160,00%       | Layak              |
| <b>Rata-rata Presentase</b> |                                                                   |      |                      |           | <b>80,00%</b> | <b>Layak</b>       |

Keterangan untuk indikator penilaian skor adalah nilai 5 = sangat baik, nilai 4 = baik, nilai 3 = cukup baik, nilai 2 = kurang baik, nilai 1 = Sangat tidak baik. Sedangkan tingkat kelayakan dapat berpedoman pada skor penilaian sebagai berikut 0%-20% dengan kriteria tidak layak, 21%-40% kriteria kurang layak, 41%-60% cukup layak, 61%-80% layak, dan 81%- 100% sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli media pada tabel di atas pada aspek desain sampul dan kesesuaian isi tidak ada perbaikan, aspek desain sampul dengan 4 indikator memperoleh jumlah 16 dengan skor maksimalnya 20 serta persentase 80,00%, aspek pada kesesuaian isi dengan 8 indikator memperoleh jumlah skor 32 dengan skor maksimalnya 40 serta persentase 80,00%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh rata-rata skor 80,00% dengan kategori layak dari jumlah 48 dengan skor maksimal 60. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi penilaian oleh ahli media disajikan juga data dalam bentuk grafik sebagai berikut:



**Gambar 4.3 Grafik Validasi Ahli Media**

#### **b. Hasil Validasi Ahli Materi**

Validasi ahli materi bertujuan untuk menguji kelengkapan materi, kebenaran materi dan sistematika materi. Adapun validator yang menjadi

ahli materi dari dosen UIN Ar-Raniry Banda Aceh Ibu Silvi Sandi Wisuda Lubis, M.Pd. Hasil validasi dan penilaian ahli materi dapat disajikan pada tabel dibawah ini:

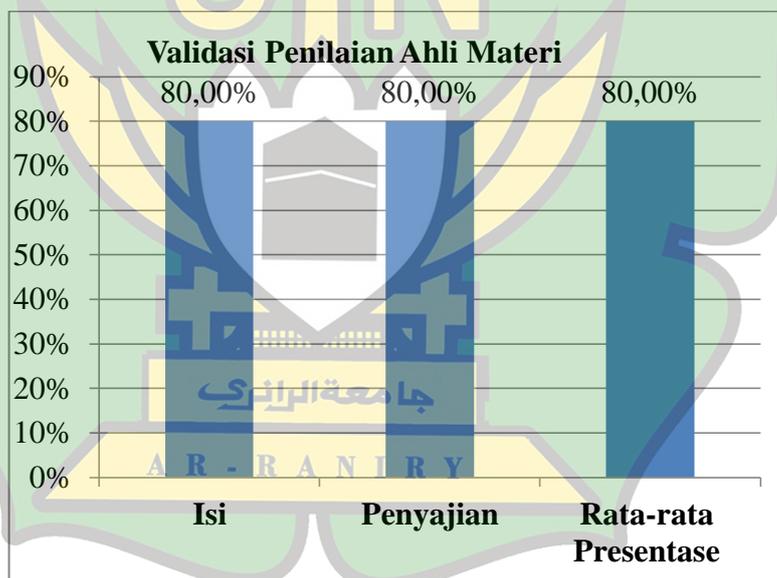
**Tabel 4.2 Data Hasil Validasi Ahli Materi**

| Aspek Penilaian             | Kriteria Penilaian                                              | Skor | $\Sigma X$ Per Aspek | Skor Maxs | skor %  | Kategori Kelayakan |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------|------|----------------------|-----------|---------|--------------------|
| Isi                         | Kesesuaian isi dengan materi                                    | 4    | 28                   | 35        | 80,00%  | Layak              |
|                             | Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                    | 4    |                      |           |         |                    |
|                             | Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik     | 4    |                      |           |         |                    |
|                             | Kesesuai cerita dengan tujuan pembelajaran                      | 4    |                      |           |         |                    |
|                             | Ketepatan teks cerita dengan materi                             | 4    |                      |           |         |                    |
|                             | Kejelasan cerita yang diberikan                                 | 4    |                      |           |         |                    |
|                             | Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar | 4    |                      |           |         |                    |
| Penyajian                   | Penyajian cerita memberikan pengetahuan kepada peserta didik    | 4    | 16                   | 20        | 80,00%  | Layak              |
|                             | Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan            | 4    |                      |           |         |                    |
|                             | Kejelasan penyajian dengan pembelajaran                         | 4    |                      |           |         |                    |
|                             | Cerita yang disajikan menarik perhatian peserta didik           | 4    |                      |           |         |                    |
| <b>Jumlah</b>               |                                                                 | 44   | 44                   | 55        | 160,00% | Layak              |
| <b>Rata-rata Presentase</b> |                                                                 |      |                      |           | 80,00%  | Layak              |

Keterangan untuk indikator penilaian skor adalah nilai 5 = sangat baik, nilai 4 = baik, nilai 3 = cukup baik, nilai 2 = kurang baik, nilai 1 = Sangat tidak baik. Sedangkan tingkat kelayakan dapat berpedoman pada skor penilaian sebagai berikut 0%-20% dengan kriteria tidak layak, 21%-

40% kriteria kurang layak, 41%-60% cukup layak, 61%-80% layak, dan 81%- 100% sangat layak.

Berdasarkan hasil validasi oleh ahli materi pada tabel diatas pada aspek penggunaan huruf kapital dalam cerita harus diperbaiki, Dapat diketahui bahwa ahli materi pada aspek isi memperoleh persentase sebesar 80,00% dengan kategori layak, pada aspek penyajian memperoleh persentase 80,00% dengan kategori layak. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 160,00% serta rata-rata skor 80,00% dengan kategori layak. Selain dalam bentuk tabel hasil validasi oleh ahli materi disajikan juga data dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.4 Grafik Validasi Ahli Materi**

### c. Hasil Validasi Pendidik

Penilaian ini dilakukan dengan memberikan produk media komik cerita anak beserta angket lembar penilaian yang diisi oleh pendidik. Penilaian dilakukan oleh pendidik, yaitu Ibu Nurmala, S.Pd wali kelas II

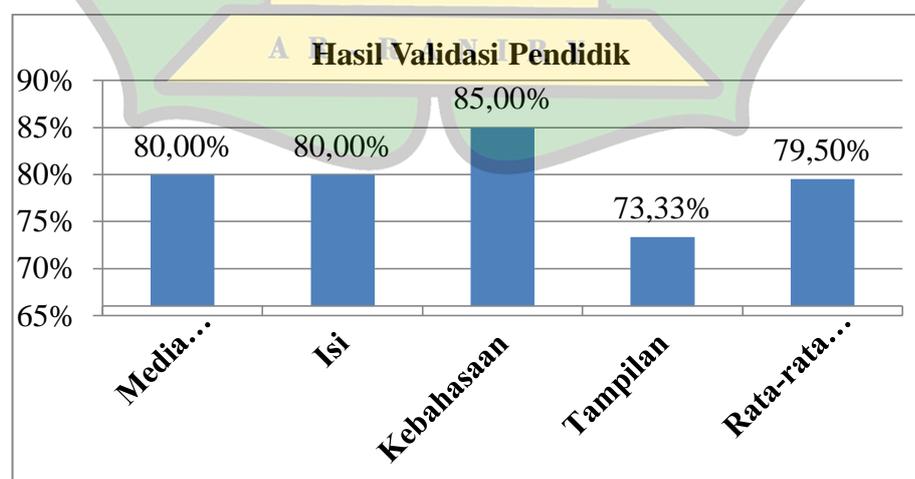
MIN 26 Aceh Besar. Penilaian pendidik meliputi media pembelajaran, isi, kebahasaan dan tampilan. Hasil penilaian ahli pendidik dijabarkan dalam tabel berikut:

**Tabel 4.3 Data Hasil Validasi Pendidik**

| Aspek Penilaian             | Kriteria Penilaian                                                                      | $\Sigma X$ Per Aspek | Skor Maxs | Skor %       | Kategori Kelayakan |
|-----------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|----------------------|-----------|--------------|--------------------|
| Desaian Sampul              | Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik                                   | 16                   | 20        | 80,00%       | Layak              |
|                             | Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari cerita anak |                      |           |              |                    |
|                             | Kemampuan media menambah pengetahuan peserta didik                                      |                      |           |              |                    |
|                             | Kemampuan media memperluas wawasan peserta didik                                        |                      |           |              |                    |
| Isi                         | Meteri yang disajikan lengkap dan jelas                                                 | 20                   | 25        | 80,00%       | Layak              |
|                             | Apresiasi cerita anak dapat menarik minat membaca peserta didik                         |                      |           |              |                    |
|                             | Informasi yang disampaikan jelas                                                        |                      |           |              |                    |
|                             | Percobaan komik mudah dipahami                                                          |                      |           |              |                    |
|                             | Kemenarikan komik                                                                       |                      |           |              |                    |
| Kebahasaan                  | Bahasa yang digunakan komunikatif                                                       | 17                   | 20        | 85,00%       | Sangat Layak       |
|                             | Bahasa yang digunakan mudah dipahami                                                    |                      |           |              |                    |
|                             | Ketepatan istilah yang ada di Komik                                                     |                      |           |              |                    |
|                             | Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa                                       |                      |           |              |                    |
| Tampilan                    | Kemenarikan tulisan, desain komik                                                       | 11                   | 15        | 73,33%       | Layak              |
|                             | Kemenarikan warna, sampul/cover komik                                                   |                      |           |              |                    |
|                             | Tulisan teks cerita anak jelas                                                          |                      |           |              |                    |
| Jumlah                      |                                                                                         | 64                   | 80        | 718,33%      | Sangat Layak       |
| <b>Rata-rata Presentase</b> |                                                                                         |                      |           | <b>79,50</b> | <b>Layak</b>       |

Keterangan untuk indikator penilaian skor adalah nilai 5 = sangat baik, nilai 4 = baik, nilai 3 = cukup baik, nilai 2 = kurang baik, nilai 1 = Sangat tidak baik. Sedangkan tingkat kelayakan dapat berpedoman pada skor penilaian sebagai berikut 0%-20% dengan kriteria tidak layak, 21%-40% kriteria kurang layak, 41%-60% cukup layak, 61%-80% layak, dan 81%- 100% sangat layak.

Berdasarkan hasil penilaian dari pendidik pada aspek media pembelajaran memperoleh jumlah skor persentase 80,00% dengan kategori layak, pada aspek isi memperoleh persentase sebesar 80,00% dengan kategori layak, pada kebahasaan memperoleh persentase sebesar 85,00% dengan kategori layak, pada aspek tampilan memperoleh persentase 73,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 318,33% serta rata-rata skor 79,50% dengan kategori layak. Selain dalam bentuk tabel hasil penilaian oleh pendidik disajikan juga data dalam bentuk diagram sebagai berikut:



**Gambar 4.5 Grafik Validasi Pendidik**

## 5. Uji Coba Produk

Setelah produk komik melalui tahap validasi oleh ahli media dan materi telah selesai diperbaiki, selanjutnya produk akan diuji cobakan di MIN 26 Aceh Besar yang terdiri dari 24 peserta didik, kemudian peserta didik diberi angket untuk melihat minat membaca peserta didik dengan adanya media komik. Adapun hasil uji coba produk komik sebagai berikut

**Tabel 4.4 Data Hasil Analisis Peserta Didik**

| No. | Item Pertanyaan                                                    | SS<br>(5) | S<br>(4) | CS<br>(3) | KS<br>(2) | STS<br>(1) | Persentase |       |       |    |     |
|-----|--------------------------------------------------------------------|-----------|----------|-----------|-----------|------------|------------|-------|-------|----|-----|
|     |                                                                    |           |          |           |           |            | SS         | S     | CS    | KS | STS |
| 1.  | Media komik ini dapat meningkatkan minat saya dalam membaca.       | 14        | 7        | 3         | -         | -          | 58,33      | 29,16 | 12,5  | -  | -   |
| 2.  | Dengan media komik ini memudahkan saya dalam memahami isi bacaan.  | 13        | 7        | 3         | -         | -          | 54,16      | 29,16 | 12,5  | -  | -   |
| 3.  | Dengan menggunakan media komik membuat saya menarik untuk membaca. | 9         | 12       | 3         | -         | -          | 37,5       | 50    | 12,5  | -  | -   |
| 4.  | Dengan menggunakan media komik saya lebih sering membaca.          | 7         | 15       | 2         | -         | -          | 29,16      | 62,5  | 8,33  | -  | -   |
| 5.  | Saya senang membaca menggunakan media komik.                       | 5         | 12       | 7         | -         | -          | 20,83      | 50    | 29,16 | -  | -   |
| 6.  | Dengan menggunakan komik mempermudah saya membaca.                 | 12        | 12       | -         | -         | -          | 50         | 50    | -     | -  | -   |

|                             |                                                                              |     |     |    |   |   |         |        |        |   |   |
|-----------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----|-----|----|---|---|---------|--------|--------|---|---|
| 7.                          | Media komik tidak membuat saya bosan dalam membaca.                          | 9   | 10  | 5  | - | - | 37,5    | 41,66  | 20,83  | - | - |
| 8.                          | Dengan media komik saya bisa membaca sendiri atau bersama-sama dengan teman. | 9   | 12  | 3  | - | - | 37,5    | 50     | 12,5   | - | - |
| 9.                          | Media komik mempermudah saya dalam pembelajaran membaca.                     | 9   | 8   | 7  | - | - | 37,5    | 33,33  | 29,16  | - | - |
| 10.                         | Media komik sangat bermanfaat bagi saya dalam kegiatan membaca.              | 8   | 9   | 7  | - | - | 33,33   | 37,5   | 29,16  | - | - |
| <b>Total</b>                |                                                                              | 95  | 104 | 40 | - | - | 791,62  | 866,62 | 333,28 | - | - |
| <b>Jumlah</b>               |                                                                              | 239 |     |    |   |   | 1991,52 |        |        |   |   |
| <b>Rata-rata Persentase</b> |                                                                              |     |     |    |   |   | 82,98   |        |        |   |   |

Keterangan untuk indikator penilaian skor adalah nilai 5 = sangat setuju, nilai 4 = setuju, nilai 3 = cukup setuju, nilai 2 = kurang setuju, nilai 1 = Sangat tidak setuju. Sedangkan untuk melihat minat baca dapat berpedoman pada skor penilaian sebagai berikut 0%-20% dengan kriteria sangat tidak baik, 21%-40% kriteria kurang baik, 41%-60% cukup baik, 61%-80% baik, dan 81%- 100% sangat baik.

Berdasarkan data hasil analisis di kelas II MIN 26 Aceh Besar pada tabel diatas. Dapat diketahui bahwa minat membaca siswa menjadi sangat meningkat dengan adanya media komik, jumlah presentase yang diperoleh

dari total skor 239 memperoleh presentase 82,98% dengan kategori sangat baik.

## **B. Pembahasan**

Peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan adalah dengan metode pengembangan *Research and Development* (R&D). Pada pengembangan ini, untuk dapat menghasilkan produk komik yang akan dikembangkan maka peneliti menggunakan prosedur penelitian dan pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh sugiyono dan hanya dibatasi sampai dengan tujuh langkah penelitian dan pengembangan, yaitu potensi dan masalah, mengumpulkan informasi, desain produk, validasi desai, perbaikan desain, uji coba produk dan revisi produk.

Media pembelajaran berupa komik telah selesai diuji cobakan dan dikembangkan oleh peneliti. Proses menggambar dilakukan pada aplikasi medibang. Komik dicetak dalam ukuran A5 dengan menggunakan jenis huruf *Comic Sans CS*. Dalam proses pengolahan dengan aplikasi medibang terdapat beberapa tahap, yaitu pembuatan outline, sketsa, pewarnaan, dan pemberian teks dialog.

### **1. Kelayakan Media Komik**

#### **a. Penilaian Ahli Media**

Hasil analisis validasi ahli media dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil analisis pada aspek desain sampul memperoleh persentase sebesar 80,00% dengan kategori layak, pada kualitas isi memperoleh persentase sebesar 80,00% dengan kategori layak. Berdasarkan persentase

skor penilaian diperoleh jumlah 160,00% serta rata-rata skor 80,00% dengan kategori layak. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penilaian dari ahli media bahwa produk media yang dikembangkan telah layak untuk diujicobakan dilapangan.

#### **b. Penilaian Ahli Materi**

Hasil analisis validasi ahli materi dilakukan satu kali penilaian. Adapun hasil analisis pada aspek kualitas isi memperoleh persentase sebesar 80,00% dengan kategori layak, pada aspek penyajian memperoleh persentase 80,00%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 160,00% serta rata-rata skor 80,00% dengan kategori layak. Hal tersebut diperkuat dengan adanya penilaian dari ahli materi bahwa produk media yang dikembangkan telah layak untuk diuji cobakan dilapangan.

#### **c. Penilaian Pendidik**

Hasil analisis dilakukan oleh pendidik MIN 26 Aceh Besar terhadap media pembelajaran. Berdasarkan hasil analisis dari pendidik pada aspek media pembelajaran memperoleh jumlah skor persentase 80,00% dengan kategori layak, pada aspek isi memperoleh persentase sebesar 80,00% dengan kategori layak, pada kebahasaan memperoleh persentase sebesar 85,00% dengan kategori layak, pada aspek tampilan memperoleh persentase 73,33%. Berdasarkan persentase skor penilaian diperoleh jumlah 318,33% serta rata-rata skor 79,50% dengan kategori layak. Sehingga dari hasil penilaian yang cukup tinggi, tidak adanya revisi dan uji coba ulang terhadap produk komik.

## 2. Respons Peserta Didik

Hasil uji coba terkait untuk meningkatkan minat membaca peserta didik dilakukan dengan cara membagikan media komik kepada peserta didik dan membagikan angket respon peserta didik tentang komik yang mereka baca. Adapun hasil uji coba yang dilakukan di kelas II MIN 26 Aceh Besar diperoleh jumlah presentase yang diperoleh dari total skor 239 memperoleh presentase 82,98% dengan kategori sangat baik.

## 3. Kelebihan dan Kekurangan Produk Komik

Produk pengembangan ini memiliki beberapa kelebihan sebagai berikut:

- a. Memberikan kemudahan bagi pendidik yang ingin mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia di kelas.
- b. Jika dibandingkan dengan buku teks atau media yang hanya berupa teks bacaan, media komik cerita anak jauh lebih efektif untuk pembelajaran.
- c. Dari segi bentuk media komik cerita anak menghadirkan gambar-gambar yang menarik bagi peserta didik. Gambar akan membuat peserta didik tertarik dan senang membaca.

Produk pengembangan ini memiliki beberapa kekurangan sebagai berikut:

- a. Dari segi bentuk, media komik cerita anak memiliki bentuk yang masih kurang menarik dan sempurna.

- b. Dari segi isi, media komik cerita anak ini hanya berisi satu cerita saja yang kemungkinan tidak dapat memfasilitasi keberagaman tema pembelajaran.
- c. Gambar yang ditampilkan dalam komik sangat sederhana. Namun, komik cerita anak ini telah diusahakan untuk menjadi bentuk pengembangan yang dapat dimanfaatkan semaksimal mungkin dalam pembelajaran cerita anak.



## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan penelitian dan pengembangan yang dilakukan peneliti, maka dapat diambil kesimpulan bahwa:

1. Kelayakan media komik dalam pembelajaran membaca kelas II SD/MI berdasarkan penilaian para ahli media secara keseluruhan mendapat presentase kelayakan 80,00% termasuk dalam kategori layak. Penilaian ahli materi mendapat presentase kelayakan 80,00% dengan kategori layak, dan penilaian pendidik mendapat presentase kelayakan 79,50% termasuk kategori layak.
2. Pengembangan media komik dalam pembelajaran membaca peserta didik pada kelas II SD/MI, mengaju pada pengembangan Borg and Gall yang telah dimodifikasi oleh sugiyono.

#### B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas maka peneliti mengajukan saran-saran sebagai berikut:

1. Berdasarkan hasil analisis data dan kesimpulan maka komik ini layak diterapkan di jenjang SD/MI.
2. Kendala dalam pembuatan komik ini susahnya dalam pembuatan outline dan sketsa gambar. Bagi peneliti selanjutnya, dapat mengembangkan komik dengan tokoh yang lainnya sesuai dengan materi pembelajaran.

## DAFTAR PUSTAKA

- Adek Saputri, dkk. 2016. *Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2*. Riau: Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian.
- Anas Sudjiono. 2015. *Pengantar Statistik*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Burhan Nurgiyantoro. 2013. *“Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak”*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Cecep Kustandi, Daddy Darmawan. 2020. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Jakarta: Kencana.
- Daryanto. 2015. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Ella Coraima Dewi dan Isroah. 2016. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Akuntansi Pada Mater Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI*. Yogyakarta: Jurnal Kajian Pendidikan Akuntansi Indonesia Edisi 7.
- Elli Lanti. 2017. *Media Pengembangan Pendidikan Karakter Bagi Siswa Sekolah Dasar*. Gorontalo: Athra Samudera.
- Eni Fariyatul Fahyuni, Imam Fauzi. 2017. *Pengembangan Komik Akidah Akhlak Untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. Surabaya: Islamic Education Journal Vol. 1 No. 1, ISSN 2503-5045.
- Hamidulloh Ibda, 2019. *Bahasa Indonesia Tingkat Lanjut Untuk Mahasiswa*. Semarang: Pilar Nusantara.
- Hasan Sastra Negara. 2014. *Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI)*. Lampung: Jurnal Terampil Vol.3 No. 3.
- Herlntanto. 2015. *Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL Pemahaman dan Minat Membaca* Yogyakarta: Deepublish.

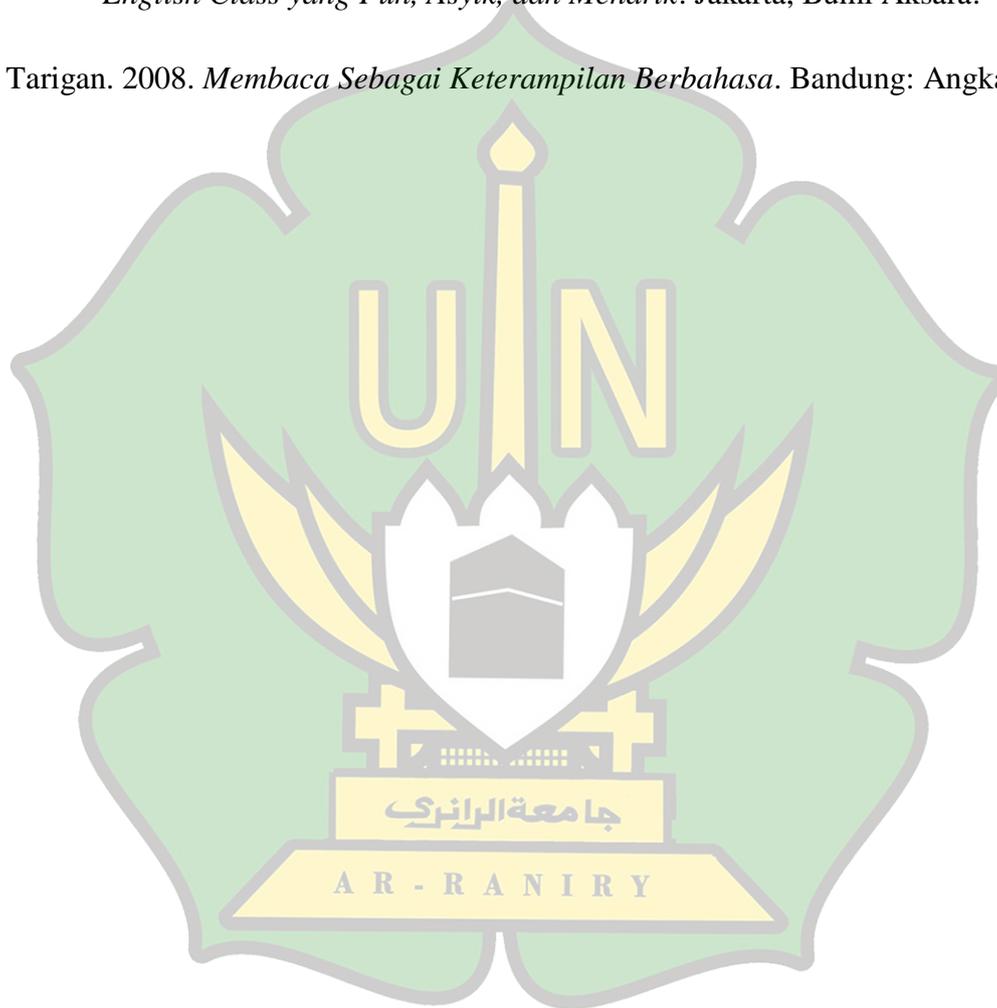
- Kristani, Dkk. 2015. *Pengembangan Modul IPA Terpadu Tema Pemanasan Global Berbasis Komik Di SMPN 4 Delanggu*. Surakarta: Jurnal Inkuiri Vol. 4 No. 1, ISSN: 2252-7893.
- Liana Septy, dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Materi Peluang di Kelas VIII*. Sumatera Selatan: Jurnal Didaktik Matematika, Vol. 2 No. 2, ISSN: 2355-4185.
- Mohammad Ali dan Muhammad Asrori. 2014. *Metodologi & Aplikasi Riset Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Muhsyanur, 2014. *Pengembangan Keterampilan Membaca Suatu Keterampilan Berbahasa Reseptif*. Yogyakarta: Uniprima Press.
- Nickolas Isac Juanda, dkk. 2014. *Perancangan Komik Pembelajaran Bermakna Fabel Untuk Pembentukan Karakter Pada Anak*. Surabaya: Jurnal Desain Komunikasi Fakultas Seni dan Desain Universitas Kristen Petra.
- Nunik Nurlatipah, dkk. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Komik Sains Yang Disertai Foto Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas VII SMP N 2 Sumber Pada Pokok Bahasan Ekosistem*. Jawa Barat: Jurnal Scientiae Educatia Vol. 5 No. 2.
- Rahim Farida. 2009. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rifky Khumairo Ulva, Nurul Hidayah. 2017. *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworeji Negeri Katon Pesaweran*. Lampung: Jurnal Terampil Pendidikan dan Pembelajaran Dasar Vol. 4 No. 1, p-ISSN 2355-1925 e-ISSN 2580-8915.
- Riduwan. 2014. *Dasar-dasar Statistika*. Bandung: ALFABETA.
- Sri Wulan Anggraeni, Yayan Alpian. 2019. *Membaca Permulaan Dengan Teams Games Tournament (TGT)*. Jawa Timur: Penerbit Qiara Media.
- Sri Latifah, Ratnasari. 2016. *Pengembangan Modul IPA Terpadu Terintegrasi Ayat-ayat Al-qur'an Pada Materi Tatasurya*. Lampung: Jurnal Penelitian Fisika Vol. 7 No.1 ISSN: 2086-2407.

Supriyadi. 1992. *Materi Pokok Pendidikan Bahasa Indonesia 2*. Jakarta: Depdikbud.

Suharsimi Arikunto. 2013. *Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan*. Jakarta: Bumi Aksara.

Suyanto. 2007. *English for Young Learners: Melejitkan Potensi Anak Melalui English Class yang Fun, Asyik, dan Menarik*. Jakarta, Bumi Aksara.

Tarigan. 2008. *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.



TENTANG  
PENGANGKATAN PEMBIMBING SKRIPSI MAHASISWA FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN  
UIN AR-RANIRY

DEKAN FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN AR-RANIRY

- Menimbang : a. Bahwa untuk kelancaran bimbingan skripsi Mahasiswa pada Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, maka dipandang perlu menunjuk pembimbing;  
: b. Bahwa yang namanya tersebut dalam Surat Keputusan ini dianggap cakap dan mampu untuk diangkat sebagai pembimbing Skripsi dimaksud;

- Mengingat :
1. Undang Undang Nomor 20 tahun 2003, Tentang Sistem Pendidikan Nasional;
  2. Undang Undang Nomor 14 Tahun 2005, Tentang Guru dan Dosen
  3. Undang Undang Nomor 12 Tahun 2012, Tentang Pendidikan Tinggi;
  4. Peraturan Pemerintah No. 74 Tahun 2012 tentang Perubahan atas Peraturan Pemerintah RI Nomor 23 Tahun 2005 tentang Pengelolaan Keuangan Badan Layanan Umum;
  5. Peraturan Pemerintah Nomor 4 Tahun 2014 tentang Penyelenggaraan Pendidikan Tinggi dan Pengelolaan Perguruan Tinggi;
  6. Peraturan Presiden Nomor 64 Tahun 2013, tentang Perubahan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh menjadi Universitas Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh;
  7. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 12 Tahun 2014, tentang Organisasi & Tata Kerja UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  8. Peraturan Menteri Agama RI Nomor 21 Tahun 2015, tentang Statuta UIN Ar-Raniry Banda Aceh;
  9. Keputusan Menteri Agama Nomor 492 Tahun 2003, tentang Pendelegasian Wewenang Pengangkatan, Pemindahan, dan Pemberhentian PNS di Lingkungan Depag RI;
  10. Keputusan Menteri Keuangan Nomor 293/KMK.05/2011 tentang Penetapan Institut Agama Islam Negeri Ar-Raniry Banda Aceh pada Kementerian Agama sebagai Instansi Pemerintah yang Menerapkan Pengelolaan Badan Layanan Umum;
  11. Keputusan Rektor UIN Ar-Raniry Nomor 01 tahun 2015, tentang Pendelegasian Wewenang kepada Dekan dan Direktur Pascasarjana di Lingkungan UIN Ar-Raniry Banda Aceh;

- Memperhatikan : Keputusan Sidang/Seminar Proposal Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry, tanggal 11 Februari 2020

MEMUTUSKAN

- Menetapkan :  
PERTAMA : Mencabut Surat Keputusan Dekan FTK UIN Ar-Raniry Nomor : B-3650/Un.08/FTK/KP.07.6/03/2020  
KEDUA : Menunjuk Saudara:

1. Fajriah, S.Pd.I., M.A sebagai pembimbing pertama
2. Rafidha Hanum, S.Pd.I., M.Pd sebagai pembimbing kedua

Untuk membimbing skripsi :

Nama : Via Anggraini  
NIM : 160209026  
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Membaca Siswa Kelas II MIN 28 Aceh Besar

- KEDUA : Pembiayaan honorarium pembimbing pertama dan kedua tersebut di atas dibebankan pada DIPA UIN Ar-Raniry Banda Aceh Tahun Anggaran 2020 Nomor. 025.04.2.423925/2020 Tanggal 12 November 2019;
- KETIGA : Surat Keputusan ini berlaku sampai akhir Semester Ganjil Tahun Akademik 2021/2022
- KEEMPAT : Surat Keputusan ini berlaku sejak tanggal ditetapkan dengan ketentuan bahwa segala sesuatu akan diubah dan diperbaiki kembali sebagaimana mestinya, apabila kemudian hari ternyata terdapat kekeliruan dalam surat keputusan ini.

Ditetapkan di : Banda Aceh,  
Pada Tanggal : 15 Maret 2021

An. Rektor  
Dekan,

Muslim Razali

Tembusan

1. Rektor UIN Ar-Raniry di Banda Aceh;
2. Ketua Prodi PGMI FTK UIN Ar-Raniry;
3. Pembimbing yang bersangkutan untuk dimaklumi dan dilaksanakan;
4. Yang bersangkutan



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI AR-RANIRY**  
**FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN**  
Jl. Syeikh Abdur Rauf Kopelma Darussalam Banda Aceh  
Telepon : 0651- 7557321, Email : uin@ar-raniry.ac.id

Nomor : B-8685/Un.08/FTK-I/TL.00/05/2021

Lamp :-

Hal : **Penelitian Ilmiah Mahasiswa**

Kepada Yth,  
Kepala sekolah MIN 26 Aceh Besar

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Pimpinan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Ar-Raniry dengan ini menerangkan bahwa:

Nama/NIM : **VIA ANGGRAINI / 160209026**

Semester/Jurusan: X / Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Alamat sekarang : Desa leubok buni Kec. Kuta Malaka Kab. Aceh Besar

Saudara yang tersebut namanya diatas benar mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan Keguruan bermaksud melakukan penelitian ilmiah di lembaga yang Bapak pimpin dalam rangka penulisan Skripsi dengan judul **Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Kelas II MIN 26 Aceh Besar**

Demikian surat ini kami sampaikan atas perhatian dan kerjasama yang baik, kami mengucapkan terimakasih.

Banda Aceh, 25 Mei 2021

an. Dekan

Wakil Dekan Bidang Akademik dan  
Kelembagaan,



Berlaku sampai : 20 Agustus  
2021

Dr. M. Chalis, M.Ag.



**KEMENTERIAN AGAMA**  
**MADRASAH IBTIDAIYAH NEGERI**  
**26 ACEH BESAR**

**KECAMATAN KUTA BARO KABUPATEN ACEH BESAR**  
*Alamat : Jln. Blang Bintang Lama, Beurangong Kec. Kuta Baro Aceh Besar*

---

**SURAT KETERANGAN PENELITIAN**

Nomor : B-82/MI.01 /01.06/KP.01/05/2021

Yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Anwar, S.Ag  
Nip : 19700603 199905 1001  
Pangkat / Gol : Pembina/ IV a  
Jabatan : Kepala MIN 26 Aceh Besar

Bahwa benar yang nama dibawah ini telah melakukan Penelitian di Madrasah Ibtidaiyah Negeri 26 Aceh Besar pada tanggal 27 dan 28 Mei 2021 atas nama :

Nama : via Anggraini  
NIM : 160209026  
Program/ Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah  
Judul : **Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca Kelas II MIN 26 Aceh Besar .**

Demikianlah surat keterangan ini kami keluarkan semoga dapat dipergunakan dengan seperlunya.

Lamrabo, 29 Mei 2021  
Kepala MIN 26 Aceh Besar

  
**Anwar, S. Ag**  
19700603 199905 1001

## LEMBAR VALIDASI MEDIA

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca  
 Siswa kelas II MIN 26 Aceh Besar

Peneliti : Via Anggraini

Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama Validator : Silvia Sani Walsuda Lubis, M.Pd.

**Petunjuk :**

Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita anak.

1. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.  
 Nilai 5 = Sangat Baik  
 Nilai 4 = Baik  
 Nilai 3 = Cukup Baik  
 Nilai 2 = Kurang Baik  
 Nilai 1 = Sangat Kurang Baik
2. Apabila penilaian Bapak/Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap pengembangan media Komik.

| No. | Aspek yang Diamati                                | Skor Penilaian |   |   |   |   |
|-----|---------------------------------------------------|----------------|---|---|---|---|
|     |                                                   | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Desain Sampul                                     |                |   |   |   |   |
|     | a. Kondisi fisik                                  |                | ✓ |   |   |   |
|     | b. Kualitas bahan                                 |                | ✓ |   |   |   |
|     | c. Kemenarikan sampul                             |                | ✓ |   |   |   |
|     | d. Teks dan tulisan disampul mudah dibaca         |                | ✓ |   |   |   |
| 2.  | Kesesuaian Isi                                    |                |   |   |   |   |
|     | a. Menarik perhatian peserta didik                |                | ✓ |   |   |   |
|     | b. Memudahkan peserta didik dalam memahami cerita |                | ✓ |   |   |   |

|                                                                      |  |   |  |  |  |
|----------------------------------------------------------------------|--|---|--|--|--|
| c. Meningkatkan minat membaca peserta didik                          |  | ✓ |  |  |  |
| d. Menumbuhkan rasa ingin tahu peserta didik                         |  | ✓ |  |  |  |
| e. Media mampu meningkatkan motivasi peserta didik dalam belajar     |  | ✓ |  |  |  |
| f. Media mampu meningkatkan pengetahuan peserta didik                |  | ✓ |  |  |  |
| g. Mampu memperluas wawasan peserta didik di bidang Bahasa Indonesia |  | ✓ |  |  |  |
| h. Memberikan dukungan pada kemandirian belajar peserta didik        |  | ✓ |  |  |  |

Simpulan Validator/penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini

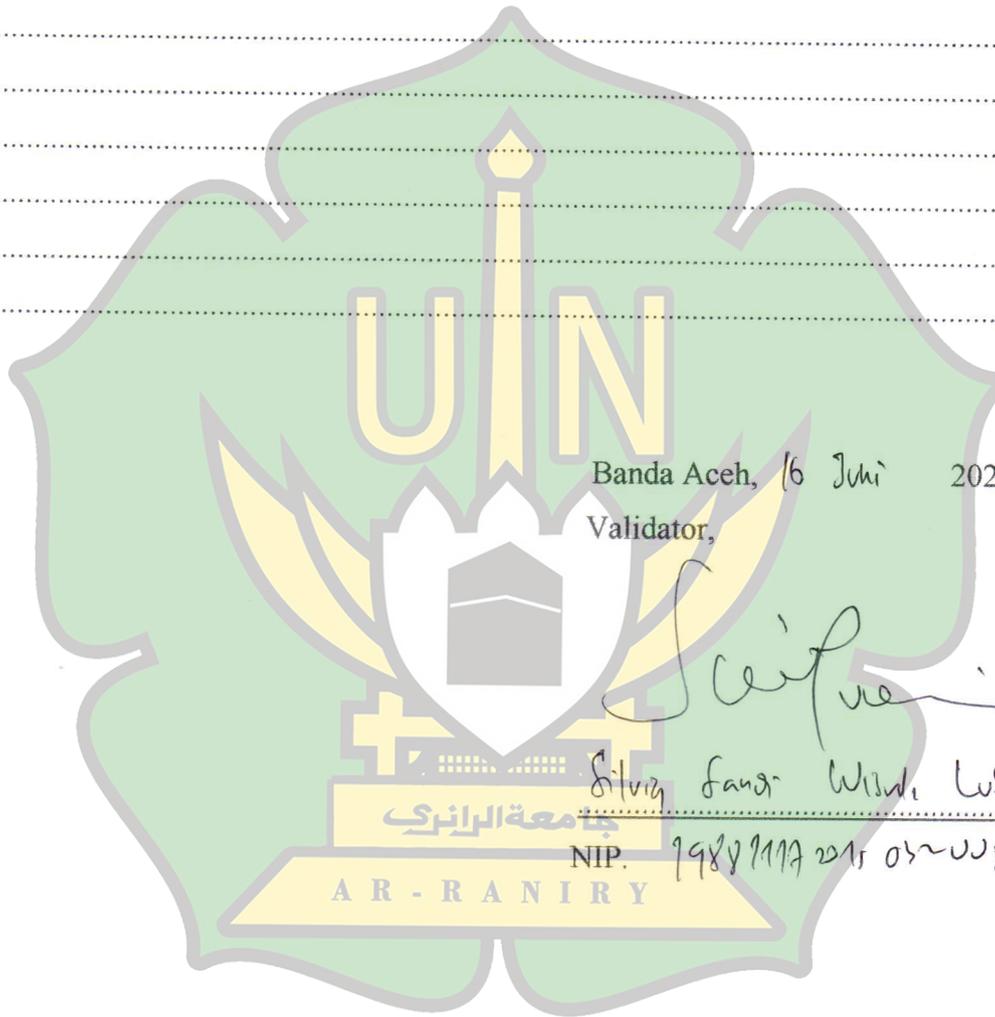
1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
- ④ Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

**Saran**

Kembangkan lagi pengembangan media yang kreatif .



Banda Aceh, 16 Juni 2021

Validator,

*Silvia*

Silvia Fana Winda Lusa, M.Pd.

NIP. 198711172015052008

AR-RANIRY

## LEMBAR VALIDASI MATERI

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca  
Siswa kelas II MIN 26 Aceh Besar

Peneliti : Via Anggraini

Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama Validator : Salvi Sandi Wisuda Lubis, M.Pd.

### Petunjuk :

Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita anak.

- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.

Nilai 5 = Sangat Baik

Nilai 4 = Baik

Nilai 3 = Cukup Baik

Nilai 2 = Kurang Baik

Nilai 1 = Sangat Tidak Baik

Apabila penilaian Bapak/Ibu 2 atau 1, maka berilah saran terkait hal-hal yang kekurangan terhadap pengembangan media Komik.

| No. | Aspek yang Diamati                                             | Skor Penilaian |              |   |   |   |
|-----|----------------------------------------------------------------|----------------|--------------|---|---|---|
|     |                                                                | 5              | 4            | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Isi                                                            |                |              |   |   |   |
|     | a. Kesesuaian isi dengan materi                                |                | $\checkmark$ |   |   |   |
|     | b. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran                |                | $\checkmark$ |   |   |   |
|     | c. Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan peserta didik |                | $\checkmark$ |   |   |   |
|     | d. Kesesuaian cerita dengan tujuan pembelajaran                |                | $\checkmark$ |   |   |   |

|    |                                                                    |  |   |  |  |  |
|----|--------------------------------------------------------------------|--|---|--|--|--|
|    | e. Ketepatan teks cerita dengan materi                             |  | ✓ |  |  |  |
|    | f. Kejelasan cerita yang diberikan                                 |  | ✓ |  |  |  |
|    | g. Keterkaitan materi dengan kondisi yang ada dilingkungan sekitar |  | ✓ |  |  |  |
| 2. | <b>Penyajian</b>                                                   |  |   |  |  |  |
|    | a. Penyajian cerita memberikan pengetahuan kepada peserta didik    |  | ✓ |  |  |  |
|    | b. Penyajian gambar sesuai dengan materi yang disajikan            |  | ✓ |  |  |  |
|    | c. Kejelasan penyajian dengan pembelajaran                         |  | ✓ |  |  |  |
|    | d. Cerita yang disajikan menarik perhatian peserta didik           |  | ✓ |  |  |  |

Simpulan Validator/penilai

Lingkari jawaban berikut ini sesuai dengan kesimpulan anda:

A. Media Pembelajaran ini

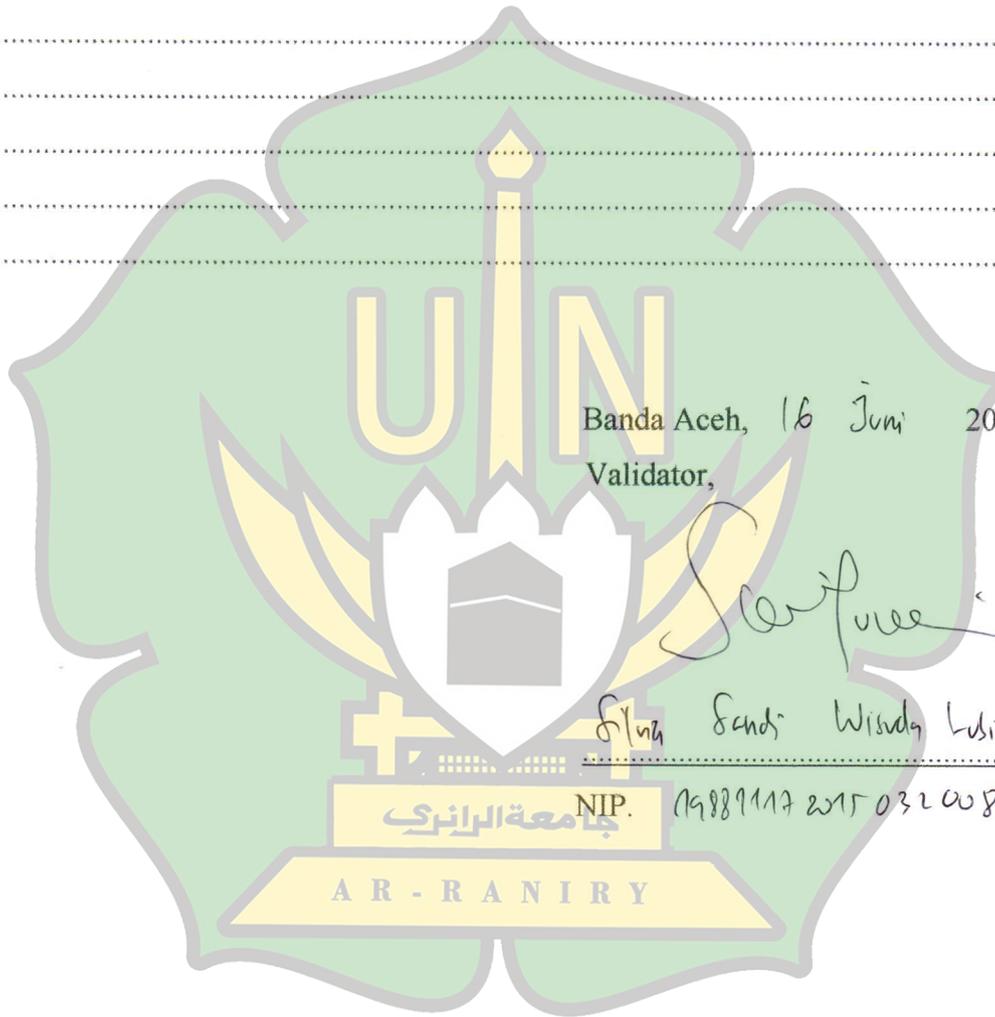
1. Sangat tidak baik
2. Kurang baik
3. Cukup baik
- ④ 4. Baik
5. Sangat baik

B. Media Pembelajaran ini:

1. Dapat digunakan tanpa revisi
- ② 2. Dapat digunakan dengan sedikit revisi
3. Dapat digunakan dengan banyak revisi
4. Belum dapat digunakan

**Saran**

tenstak bentang menghasilkan media Sahar  
asah yang lebih kreatif lagi.



Banda Aceh, 16 Juni 2021

Validator,

*Signature*

Siti Samsi Wisudha Lubis, M.Pd.

NIP. 198891172015032008

## ANGKET RESPON PENDIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Membaca  
Siswa kelas II MIN 26 Aceh Besar

Peneliti : Via Anggraini

Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)

Nama Pendidik : Nurmala, S.Pd.1

### Petunjuk :

Berilah tanda  $\checkmark$  pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita anak.

- Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.

Nilai 5 = Sangat Baik

Nilai 4 = Baik

Nilai 3 = Cukup Baik

Nilai 2 = Kurang Baik

Nilai 1 = Sangat Tidak Baik

| No | Aspek yang Diamati                                                                         | Skor Penilaian |              |              |   |   |
|----|--------------------------------------------------------------------------------------------|----------------|--------------|--------------|---|---|
|    |                                                                                            | 5              | 4            | 3            | 2 | 1 |
| 1. | Media Pembelajaran R - R A N I R Y                                                         |                |              |              |   |   |
|    | a. Dukungan media bagi kemandirian belajar peserta didik                                   |                |              | $\checkmark$ |   |   |
|    | b. Kemudahan media untuk meningkatkan motivasi peserta didik dalam mempelajari cerita anak |                | $\checkmark$ |              |   |   |
|    | c. Kemampuan media menambah <del>penggunaan</del> pengetahuan peserta didik                | $\checkmark$   |              |              |   |   |
|    | d. Kemampuan media memperluas                                                              |                | $\checkmark$ |              |   |   |

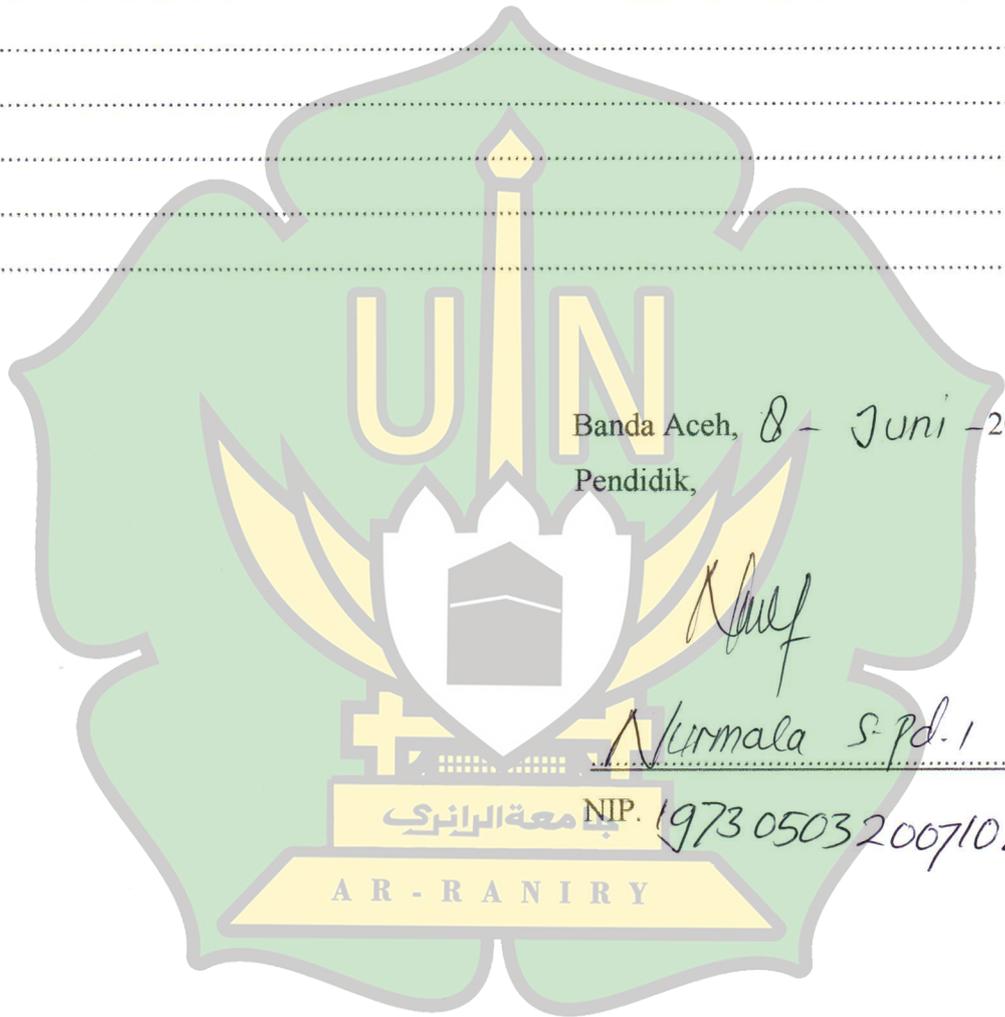
|    |                                                                    |   |   |   |  |  |
|----|--------------------------------------------------------------------|---|---|---|--|--|
|    | wawasan peserta didik                                              |   |   |   |  |  |
| 2. | Isi                                                                |   |   |   |  |  |
|    | a. Meteri yang disajikan lengkap dan jelas                         |   | ✓ |   |  |  |
|    | b. Apresiasi cerita anak dapat menarik minat membaca peserta didik |   |   | ✓ |  |  |
|    | c. Informasi yang disampaikan jelas                                |   | ✓ |   |  |  |
|    | d. Percobaan komik mudah dipahami                                  | ✓ |   |   |  |  |
|    | e. Kemenarikan komik                                               |   | ✓ |   |  |  |
| 3. | Kebahasaan                                                         |   |   |   |  |  |
|    | a. Bahasa yang digunakan komunikatif                               |   | ✓ |   |  |  |
|    | b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami                            |   | ✓ |   |  |  |
|    | c. Ketepatan istilah yang ada di Komik                             | ✓ |   |   |  |  |
|    | d. Kemudahan memahami alur melalui penggunaan bahasa               |   | ✓ |   |  |  |
| 4. | Tampilan                                                           |   |   |   |  |  |
|    | a. Kemenarikan tulisan, desain komik                               |   | ✓ |   |  |  |
|    | b. Kemenarikan warna, sampul/cover komik                           |   |   | ✓ |  |  |
|    | c. Tulisan teks cerita anak jelas                                  |   | ✓ |   |  |  |

جامعة الرانيري

A R - R A N I R Y

**Saran**

.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....  
.....



Banda Aceh, 8 - Juni - 2021  
Pendidik,

*Nur*  
Nurmalia S.pd.1

جامعة الرانيري NIP. 1973 0503 2007102002  
AR - RANIRY

## ANGKET RESPON PESERTA DIDIK

Judul Penelitian : Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran  
Membaca Siswa kelas II MIN 26 Aceh Besar  
Peneliti : Via Anggraini  
Prodi : S1 Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)  
Nama Peserta didik : Ariyatur dina

### Petunjuk :

Berilah tanda ✓ pada kolom "nilai" sesuai penilaian Bapak/Ibu terhadap Komik pada materi cerita anak.

1. Gunakan indikator penilaian pada lampiran sebagai pedoman penilaian.

Nilai 5 = Sangat Setuju

Nilai 4 = Setuju

Nilai 3 = Cukup Setuju

Nilai 2 = Kurang Setuju

Nilai 1 = Sangat Tidak Setuju

| No. | Pertanyaan                                                         | Skor penilaian |   |   |   |   |
|-----|--------------------------------------------------------------------|----------------|---|---|---|---|
|     |                                                                    | 5              | 4 | 3 | 2 | 1 |
| 1.  | Media komik ini dapat meningkatkan minat saya dalam membaca.       |                | ✓ |   |   |   |
| 2.  | Dengan media komik ini memudahkan saya dalam memahami isi bacaan.  |                | ✓ |   |   |   |
| 3.  | Dengan menggunakan media komik membuat saya menarik untuk membaca. |                |   | ✓ |   |   |
| 4.  | Dengan menggunakan media komik saya lebih sering membaca.          | ✓              |   |   |   |   |
| 5.  | Saya senang membaca menggunakan                                    | ✓              |   |   |   |   |

|     |                                                                              |   |   |   |  |  |
|-----|------------------------------------------------------------------------------|---|---|---|--|--|
|     | media komik                                                                  |   |   |   |  |  |
| 6.  | Dengan menggunakan komik mempermudah saya membaca                            | ✓ |   |   |  |  |
| 7.  | Media komik tidak membuat saya bosan dalam membaca.                          |   | ✓ |   |  |  |
| 8.  | Dengan media komik saya bisa membaca sendiri atau bersama-sama dengan teman. |   | ✓ |   |  |  |
| 9.  | Media komik mempermudah saya dalam pembelajaran membaca.                     |   |   | ✓ |  |  |
| 10. | Media komik sangat bermanfaat bagi saya dalam kegiatan membaca.              |   |   | ✓ |  |  |

Saran

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

AR - RANIRY

Banda Aceh,

Peserta didik,

2021

*Am*

Arifatun dina