



**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR  
DAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV**

**Wahyu Nuning Budiarti<sup>1)</sup>, Haryanto<sup>2)</sup>**

<sup>1)</sup> Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Nahdlatul Ulama Al Ghazali. Jalan Kemerdekaan Barat No 12 Kesugihan Kidul, Cilacap - Jawa Tengah, Indonesia.

<sup>2)</sup> Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Jalan Colombo No.1 Karangmalang, Yogyakarta 55281, Indonesia.

Email: <sup>1)</sup> [nuning.dbest@gmail.com](mailto:nuning.dbest@gmail.com), <sup>2)</sup> [haryanto\\_tp@uny.ac.id](mailto:haryanto_tp@uny.ac.id)

**Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk media pembelajaran berupa media komik yang dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Penelitian pengembangan ini menggunakan langkah yang dikembangkan oleh Borg & Gall. Model Pengembangan tersebut dikelompokkan menjadi: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi, (2) melakukan perencanaan, (3) mengembangkan produk awal, (4) melakukan uji coba lapangan awal, (5) melakukan revisi produk awal untuk menyusun produk utama, (6) melakukan uji coba utama, (7) melakukan revisi produk utama untuk menyusun produk operasional, (8) melakukan uji lapangan operasional, (9) melakukan revisi produk akhir, (10) deseminasi. Subjek uji pelaksanaan lapangan pada kelas eksperimen sebanyak 27 siswa dan pada kelas kontrol sebanyak 27 siswa. Hasil penelitian menunjukkan bahwa (1) media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran produk media komik berkategori “baik”. (2) terdapat peningkatan nilai pretest terhadap posttest motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa.

**Kata Kunci:** media komik, motivasi belajar bahasa Indonesia, keterampilan membaca pemahaman

***DEVELOPING COMIC BOOKS TO INCREASE MOTIVATION TO LEARN AND READING  
COMPREHENSION FOR THE FOURTH GRADE STUDENTS OF ELEMENTARY SCHOOL***

***Abstract***

*This research aims to: develop an comic books that is eligible for the fourth grade students of elementary school, (2) reveal the effectiveness of the developed comic books toward enchancement of student motivation to learn, and enchancement of student reading comprehension. This developmental research refers to the model from Borg & Gall, consist of (1) research & information collecting, (2) planning, (3) develop preliminary form of product, (4) preliminary field testing, (5) main product revision, (6) main field testing, (7) operational product revision, (8) operational field revision, (9) final product revision, (10) dissemination and implementation. The subject of the operational field testing consists of 27 as the experimental class and 27 students as the control class. The research finding reveals that the comic books is proper for the fourth grade students of elementary school.(1) According to the expert of the material and the expert of the educational media, the comic books product is categorized into “good”. (2) There is an increase in the pretest to posttest at control class and experimental class of motivation for study after using comic books, and reading comprehension after using comic books for study. Overall test and the results showed that the comic books take effect that positive and significant to student’s motivation to learn and student’s reading comprehension.*

**Keywords:** comic books, motivation to learn, student’s reading comprehension.

**How to Cite:** Budiarti, W., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan media komik untuk meningkatkan motivasi belajar dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233-242. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>

**Permalink/ DOI:** <http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>

## Pendahuluan

Motivasi belajar siswa penting untuk proses pembelajaran karena motivasi dapat mempengaruhi kebiasaan belajar, pelaksanaan kegiatan dalam belajar, dan pengerjaan tugas di dalam kelas atau di sekolah sama seperti pernyataan Clayton et.al (2010, p. 350) berikut, bahwa "*Learner's motivation has been consistently linked to successful learning.*" yang artinya Motivasi siswa sangat terkait dengan kesuksesan pembelajaran.

Motivasi tidak hanya memiliki peran penting dalam mengupayakan siswa untuk terlibat dalam kegiatan akademik. Motivasi merupakan suatu keadaan dalam diri siswa yang mendorong dan mengarahkan perilakunya kepada tujuan yang ingin dicapainya dalam mengikuti pendidikan. Jadi motivasi belajar merupakan daya penggerak yang dapat mengarahkan siswa untuk mempertahankan dan memperkuat aktivitas belajar dan dibutuhkan oleh siswa untuk mencapai tujuan.

Tahap awal perkembangan manusia adalah masa anak-anak, remaja kemudian dewasa. Masa anak-anak merupakan salah satu tahapan yang harus dilalui manusia. Masa ini merupakan pondasi dari kehidupannya agar menjadi manusia yang berkualitas. Menurut Piaget, masa anak-anak pada rentang usia 7 sampai dengan 11 tahun masuk pada tahap kognisi operasional konkret yang merupakan fase dimulainya pendidikan formal Sekolah Dasar (SD) siswa mengalami perkembangan fisik, kemampuan berpikir, keterampilan, sikap dan perkembangan psikososial yang pesat. Anak semakin sering berinteraksi dengan orang lain yang berbeda-beda setiap hari. Hal ini akan memberikan pengalaman-pengalaman baru dari setiap orang yang dijumpai (Ibrahim & Suardiman, 2014, p.69)

Pengembangan melalui pendidikan formal, dimulai dari Sekolah Dasar (SD). Jenjang sekolah ini berfungsi sebagai pusat budaya dan pembudayaan baca tulis (Zulela, 2012, p.1). Pendidikan di SD bertujuan untuk mempersiapkan diri mereka untuk melanjutkan ke jenjang pendidikan selanjutnya. Karakteristik utama siswa SD adalah menampilkan perbedaan-perbedaan individual dalam berbagai segi dan bidang, diantaranya perbedaan dalam intelegensi, kemampuan dalam kognitif dan bahasa, perkembangan kepribadian dan perkembangan

fisik anak. Jadi, masa SD merupakan masa penting yang harus dipersiapkan sebaik-baiknya untuk memaksimalkan tumbuh kembang anak.

Pembelajaran SD sebaiknya dapat membentuk landasan yang kuat untuk tingkat pendidikan selanjutnya dengan cara membekali siswa dengan kemampuan proses strategis atau keterampilan berbahasa yang dapat diajarkan melalui berbagai macam bidang studi, salah satu bidang studi yang diajarkan di SD adalah bahasa Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia di SD diharapkan dapat membantu siswa mengenal dirinya, budayanya dan budaya orang lain, mengemukakan gagasan dan perasaan, berpartisipasi dalam masyarakat yang menggunakan bahasa tersebut, dan menemukan serta menggunakan kemampuan imajinatif yang ada dalam dirinya.

Perkembangan kognitif pada usia SD masuk pada tahap operasional kongkret, dimana anak sudah mampu berpikir logis, memahami konsep percakapan, mengorganisasikan objek ke dalam klasifikasi dan mampu mengingat, memahami serta memecahkan masalah yang bersifat konkret. Konkret artinya adalah dapat diamati melalui indera, dengan kata lain menurut Flavel dalam Slavin (2011, p. 50) anak dalam tahap operasional kongkret cirinya adalah jenis pendekatan masalah yang kongkret, berpikiran praktis, sesuatu yang terus menerus terpaku pada realitas yang ada dihadapannya. Konkret dalam pembelajaran salah satunya adalah media pembelajaran.

Media pembelajaran dapat mengiringi penjelasan guru sehingga siswa lebih mudah memahami hal yang dijelaskan. Dengan penggunaan media dalam pembelajaran, siswa dapat langsung melihat hal yang sama dan tidak berbeda-beda di antara siswa yang lain. Dengan merasakan dan melihat hal yang sama, asumsi siswa akan lebih mengarah pada kesamaan dan keseragaman penerimaan materi. Siswa tetap memiliki imajinasi tetapi lebih terarah dan lebih tertata.

Media pembelajaran, merupakan salah satu alat bantu dalam proses pembelajaran yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran. Media pembelajaran merupakan sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun dengar. Karena dapat membantu proses komunikasi dalam pembelajaran, Oleh karena itu media pembelajaran menempati posisi yang cukup penting. Pembelajaran tanpa menggunakan media,

komunikasi yang terjadi akan tidak maksimal dan proses pembelajaran juga akan berlangsung secara tidak optimal.

Media pembelajaran merupakan sesuatu yang tidak asing bagi siswa, hanya dalam konteks pembelajaran adalah di dalam media tersebut terdapat materi pembelajaran sebagai sumber belajar, Konteks pendidikan ini dikemukakan oleh Gerlach & Ely (1971) dalam Arsyad (2011, p. 3). Senada dengan pernyataan "*The media, if used in the educational setting will complement the teaching learning process.*" bahwa suatu media, jika digunakan dalam pembelajaran maka akan lebih melengkapi suatu proses belajar mengajar (Rao, 2014, p. 142) dengan kata lain, penggunaan media dapat membuat materi dalam suatu pembelajaran dikemas dengan lebih menarik, dengan sesuatu yang menarik dapat membuat siswa lebih fokus dalam belajar.

Media pembelajaran berisi tentang berbagai informasi. Informasi yang dapat tersaji dapat berupa suara maupun tulisan. Informasi yang berupa tulisan ini dapat dipilih dengan cara membaca. Pada waktu membaca mata mengenali huruf dan kata, sementara pikiran menghubungkan hal yang dilihat tersebut dengan maknanya. Karena membaca merupakan suatu proses terpadu untuk memahami makna suatu tulisan.

Membaca merupakan suatu hal yang kompleks, tidak hanya sekedar melafalkan tulisan, tetapi melibatkan aktivitas visual seperti menterjemahkan simbol tertulis ke dalam kata-kata lisan, dan proses berpikir untuk mengenal dan memahami makna kata. (Rahman & Haryanto, 2014, p.129)

Tujuan utama membaca adalah untuk mencari dan memperoleh informasi mencakup isi dan memahami makna bacaan. Membaca merupakan suatu keterampilan yang kompleks, rumit dan mencakup serangkaian keterampilan lain, yaitu pengenalan huruf dan tanda baca, korelasi huruf dengan tanda baca. Unsur-unsur tersebut dapat berupa kata, kalimat, paragraf, bab dan buku.

Pengajaran membaca di SD dimaksudkan untuk mengembangkan dasar-dasar kemampuan membaca. Kegiatan membaca merupakan aktivitas dalam memahami tulisan. Dua aspek yaitu keterampilan membaca yaitu keterampilan membaca bersifat mekanis dan keterampilan membaca yang bersifat pemahaman. Proses

pembelajaran membaca harus memperhatikan bagaimana pesan pembelajaran membaca agar dapat mewujudkan pembelajaran yang efektif.

Pembelajaran perlu dirancang agar siswa merasa semakin tertarik untuk belajar membaca. Keterampilan membaca pemahaman merupakan salah satu dari beberapa jenis membaca. Membaca tingkat pemahaman mewajibkan siswa untuk dapat memahami isi bacaan serta mencari hubungan sebab akibat, perbedaan antara berbagai hal yang terdapat dalam bacaan.

Bacaan yang dapat digunakan dalam media pembelajaran adalah media komik. Media komik merupakan salah satu bacaan favorit anak-anak. Media komik memiliki ilustrasi gambar dari cerita yang disajikan. Media komik dengan gambar yang berwarna memiliki daya tarik tersendiri bagi anak sehingga anak menjadi tertarik dan senang membaca. Media komik dapat menjadi salah satu alternatif media dalam pembelajaran. Media komik tidak membutuhkan banyak alat dan sarana khusus untuk penggunaannya dan menggunakan visual saja. Kemudahan agar dapat digunakan secara praktis di depan kelas merupakan keinginan guru. Penggunaan media komik dalam pembelajaran dapat membantu siswa dan memotivasi belajar mereka untuk lebih semangat dalam belajar. Media Komik juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam dunia pendidikan jika media komik dapat dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa dan disesuaikan dengan materi yang akan disampaikan. Media komik berfungsi sebagai penyampai pesan pembelajaran yang dikemas semenarik mungkin agar siswa lebih tertarik untuk belajar.

Tahap-tahap yang harus ditempuh dalam proses pembuatan media komik yang akan digunakan sebagai media pembelajaran, antara lain: (1) tahap pengidentifikasian target. Dalam pembuatan komik, kita harus dapat mengidentifikasikan siapa yang akan menjadi target kita. Dalam hal ini, target adalah pembaca, kita harus dapat mengerti selera pembaca berdasarkan umur. Dalam penelitian ini tahap pengidentifikasian target ditentukan pada anak pada usia sekolah yaitu 6-12 tahun sesuai pemikiran Piaget (Slavin, 20011, pp.45-52) Tahap Operasi Konkret (7-11 tahun), (2) pengidentifikasian warna. Warna yang akan dipilih oleh dalam penelitian ini menyesuaikan dengan selera pembaca. Dengan mengklasifikasikan selera

pembaca yaitu mengklasifikasikan umur pembaca tersebut.

Dalam penelitian ini akan dipilih warna-warna yang cemerlang dan warna panas. (3) pembuatan Skenario. Skenario merupakan jantung proses pembuatan komik karena skenario yang memberikan arah pembuatan cerita komik. Story adalah keseluruhan jalinan atau jalur cerita, mulai dari awal hingga akhir. Story terkadang disebut dengan nama storyline atau skenario (Gumelar, 2011, p.41). (a) tema. Tema merupakan jenis cerita dalam media komik, merupakan ide dan ringkasan storyline. Tema digunakan sebagai acuan pembuatan komik. Cerita untuk anak, tidak harus tokoh-tokoh yang bermain di dalamnya juga seorang anak-anak karakternya bisa juga peri, alien, robot, atau orang dewasa, yang penting jalan dan isi ceritanya memang untuk segmentasi pembaca anak-anak. (b) alur. Alur yang digunakan dalam media komik dalam penelitian adalah alur linear yang dapat dengan mudah dipahami siswa, sesuai dengan pernyataan bahwa materi pembelajaran yang dikemas dalam alur cerita yang jelas akan membuat materi tersebut bertahan lebih lama dalam ingatan siswa (Indaryanti&Jailani, 2015, p.87)

Permasalahan yang ada saat pembelajaran adalah kurangnya motivasi belajar bahasa Indonesia siswa khususnya pada pembelajaran membaca, dilihat dari hasil wawancara. Hal ini disebabkan teks bacaan yang panjang dan banyak sehingga menyebabkan siswa merasa jenuh dan tidak tertarik untuk lebih banyak membaca selama pembelajaran, sehingga akan membuat keterampilan membaca pemahaman siswa pada suatu bacaan akan tidak maksimal. Langkah-langkah untuk mengatasi permasalahan tersebut dapat dilakukan dengan menggunakan strategi, model, dan media pembelajaran yang tepat.

Peningkatan motivasi belajar siswa dapat dilakukan dengan memberi kegiatan yang dilengkapi dengan media pembelajaran dan relevan dengan materi yang sedang dipelajari. Motivasi belajar bahasa Indonesia yang tinggi akan mempengaruhi keterampilan membaca pemahaman, karena seseorang akan memahami apa yang dia baca apabila ada keinginan untuk membaca, hal tersebut akan menciptakan hasil yang lebih maksimal karena kegiatan membaca yang berasal dari motivasi belajar bahasa Indonesia tersebut.

Keterampilan membaca adalah sesuatu hal yang penting, karenadengan membaca tidak hanya meningkatkan keterampilan dan menambah pengetahuan, tetapi dapat menggali lebih dalam lagi karena merupakan efek mendasar suatu perkembangan imajinasi. Itu merupakan pernyataan dari Harrison (2004, p.3) yang berbunyi "*reading is not only increases our life skills and extand our knowledge, it goes much deeper that it was fundamental effect of the imagination*".

Membaca pemahaman adalah aktivitas kognitif yang kompleks yang sangat penting untuk fungsi yang memadai dan untuk memperoleh informasi dalam masyarakat saat ini dan memerlukan integrasi memori dan makna konstruksi, tertuang pada pernyataan berikut. *...reading comprehension have revealed that reading is a complex cognitive activity that is crucial for adequate functioning and for obtaining information in current society and requires an integration of memory and meaning construction.* itu merupakan ungkapan Alfassi (2004) dalam Zare (2013, p. 1566).

Membaca pemahaman penting untuk keberhasilan akademis jangka panjang dan tergantung pada kemampuan bahasa yang muncul pada awal kehidupan, pendapat yang diungkapkan Dickinson, et al (2012, p. 2) bahwa "*Reading comprehensions is critical for long term academic success and is dependent on language abilities that emerged early in life.*"

Berdasarkan beberapa hal yang telah disebutkan, dengan mempertimbangkan kebutuhan guru dan siswa, maka dianggap penting bagi peneliti untuk mengadakan penelitian Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Tema 7 Subtema 3 untuk Meningkatkan Motivasi belajar bahasa Indonesia dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa kelas IV di SD Negeri Padokan 2 Bantul.

Tujuan penelitian pengembangan ini adalah: (1) menghasilkan media komik pembelajaran yang layak untuk kelas IV SD materi subtema Giat Berusaha Meraih Cita-cita pembelajaran 1,2, dan 3, (2) mengetahui efektifitas media komik pembelajaran pada sub tema Giat Berusaha Meraih Cita-cita untuk pembelajaran 1,2 dan 3 dalam peningkatan motivasi belajar bahasa Indonesia siswa. (3) mengetahui efektifitas media komik pembelajaran pembelajaran pada sub tema Giat Berusaha Meraih Cita-cita

untuk pembelajaran 1,2 dan 3 dalam peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa.

Manfaat penelitian ini meliputi: (1) bagi siswa, yaitu: (1) menimbulkan motivasi belajar bahasa Indonesia khususnya dalam hal membaca, (b) meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada siswa, (2) bagi guru yaitu: (a) membantu guru memperbaiki kualitas pembelajaran dengan menggunakan media (b) membantu guru dengan menciptakan salah satu media yang lebih menarik (c) menambah pengetahuan bagi guru tentang fungsi media komik. (3) bagi sekolah dapat digunakan sebagai suatu alternatif media pembelajaran bagi pihak sekolah untuk memberikan motivasi bagi guru-guru agar bersikap lebih profesional, aktif, kreatif, dan inovatif dalam melaksanakan tugas dan tanggung jawabnya di sekolah dalam proses pembelajaran terhadap para siswa.

### Metode

#### Model Pengembangan

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan model pengembangan Borg & Gall (1983, pp. 775-786). Penelitian dan pengembangan atau *research and development* (R & D) terdapat sepuluh langkah. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: (1) melakukan penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi (*research & information collecting*), (2) melakukan perencanaan (*planning*), (3) mengembangkan produk awal (*develop preliminary form of product*), (4) melakukan uji coba lapangan awal (*preliminary field testing*), (5) melakukan revisi produk awal untuk menyusun produk utama (*main product revision*), (6) uji coba lapangan utama (*main field testing*), (7) revisi produk utama untuk menyusun produk operasional (*operational product revision*), (8) uji lapangan operasional (*Operational field revision*), (9) revisi produk terakhir (*Final product revision*), (10) melakukan sosialisasi dan penyebaran produk yang dikembangkan (*dissemination and implementation*).

#### Desain Uji Coba

Uji coba produk hasil pengembangan berupa media komik pembelajaran dalam penelitian ini terdiri atas beberapa tahapan yaitu: (a) uji lapangan awal, (b) uji lapangan utama, (c) uji lapangan operasional.

#### Subjek Coba

Subjek coba adalah siswa kela IV SDN Padokan 2 Bantul. Pada uji lapangan awal, jumlah subjek coba adalah 9 orang. Pada uji coba lapangan utama jumlah subjek coba adalah 18 orang. Pada uji lapangan operasional jumlah subjek coba adalah 54 orang.

#### Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini yaitu untuk mengumpulkan data-data untuk mengetahui kelayakan dan keefektifan produk. Instrumen-instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut. (1) Angket yang terdiri atas (a) Angket penilaian kelayakan produk untuk ahli materi, (b) Angket penilaian kelayakan produk untuk ahli media, (c) Angket kelayakan RPP untuk ahli RPP (d) Angket motivasi belajar siswa, (e) Angket respon pengguna. Kemudian (2) Tes keterampilan membaca pemahaman.

#### Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini data dianalisa untuk mendapatkan media pembelajaran berupa media yang layak. Adapun langkah-langkah yang dilakukan adalah data berupa skor dari para ahli diperoleh melalui lembar penilaian kelayakan produk. Total skor aktual yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi data kuantitatif skala lima. Menurut Sukardjo (2005, p. 55) skor yang diperoleh kemudian dikonversikan menjadi nilai pada skala 5, dengan acuan Tabel 1.

Tabel 1. Konversi Skor Aktual Menjadi Skor Skala Lima Berdasarkan Simpangan Baku

Nilai	Interval skor	Kategori
<b>A</b>	$X > X_i + 1,8 S_{Bi}$	Sangat Baik
<b>B</b>	$X_i + 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 1,8 S_{Bi}$	Baik
<b>C</b>	$X_i - 0,6 S_{Bi} < X \leq X_i + 0,6 S_{Bi}$	Cukup Baik
<b>D</b>	$X_i - 1,8 S_{Bi} < X \leq X_i - 0,6 S_{Bi}$	Kurang Baik
<b>E</b>	$X \leq X_i - 1,8 S_{Bi}$	Tidak Baik

Keterangan :

X = skor yang diperoleh

$X_i$  = rata-rata ideal

= (skor maksimal + skor minimal )

$S_{Bi}$  = simpangan baku ideal

= (skor maksimal – skor minimal)

### Hasil dan Pembahasan

Hasil penelitian dimulai dengan penjelasan mengenai prosedur yang pertama yaitu, hasil penelitian awal yang berupa hasil penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi dan hasil perencanaan. Hasil penelitian pendahuluan dan pengumpulan informasi terdiri atas hasil studi putaka, hasil analisis media pembelajaran lama dan hasil wawancara terhadap siswa dan guru untuk menganalisis kebutuhan. Dilanjutkan dengan perencanaan, yaitu penyusunan instrumen. Prosedur kedua yaitu hasil pengembangan produk awal, penyusunan produk awal, setelah itu produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Penilaian kelayakan produk dari segi materi dan segi media adalah jika skor rata-rata berkategori "Baik" maka produk sudah dikatakan layak. Hasil rata-rata akhir penilaian kelayakan dari ahli materi dan ahli media adalah "Baik", jadi produk sudah layak digunakan untuk proses uji coba. Adapun saran dari ahli materi dan ahli media antara lain (1) beberapa kalimat terlalu panjang, (2) beberapa penggunaan tanda baca masih kurang tepat, (3) materi pengetahuan masih perlu ditambahkan, (4) judul dibuat lebih singkat dan lebih menarik, (5) warna sampul dirubah menjadi lebih hidup dan menarik, (6) judul media komik dibuat lebih menarik dan disesuaikan dengan warna sampul, (7) nama pengarang dan ilustrator dicantumkan, (8) keterangan buku mengenai tema dan pembelajaran dicantumkan, (9) gambar dibuat konsisten dan sama.

Data hasil penilaian kelayakan produk disajikan dalam Tabel 2 dan 3.

Tabel 2. Hasil Penilaian Kelayakan Media Komik oleh Ahli Materi

Pembelajaran	Nilai Rata-rata	Kategori
1	69	Baik
2	69	Baik
3	70	Baik

Tabel 3. Hasil Penilaian Kelayakan Media Komik oleh Ahli Media

Pembelajaran	Nilai Rata-rata	Kategori
1	107	Baik
2	106	Baik
3	106	Baik

Tahap selanjutnya adalah uji coba lapangan awal diberikan pada siswa kelas IV. Data yang diperoleh berupa hasil perhitungan

angket motivasi belajar bahasa Indonesia, tes keterampilan membaca pemahaman dan angket respon siswa, akan dijelaskan pada Tabel 4.

Tabel 4. Hasil Perhitungan Angket Motivasi Uji Coba Lapangan Awal

Perlakuan	Persentase	Kategori
Pretest	52%	Sedang
Posttest	73%	Tinggi
Beda	21%	

Hasil perhitungan angket motivasi belajar bahasa Indonesia pada uji lapangan awal menunjukkan bahwa pada pretest tingkat motivasi belajar siswa berada dalam kategori sedang (52%) , kemudian setelah melakukan posttest, tingkat motivasi belajar bahasa Indonesia siswa mengalami peningkatan menjadi kategori tinggi (73%).

Tabel 5. Hasil Perhitungan Tes Keterampilan Membaca Pemahaman

Perlakuan	Rata-rata skor
Pretest	63.05
Posttest	80.83
Beda	17.78

Hasil perhitungan tes keterampilan membaca pemahaman, mengalami peningkatan dari hasil pretest yang sebelumnya adalah 63.05 menjadi 80.83 dan memiliki perbedaan nilai sebesar 17.78.

Perhitungan rata-rata angket respon siswa pada uji coba lapangan utama adalah % memilih jawaban ya 95% dan 5% persen merupakan jawaban tidak. Dilihat dari hal tersebut, maka dikatakan respon siswa adalah sangat baik.

Setelah uji coba lapangan awal dilakukan, kemudian dilakukan revisi produk uji lapangan awal untuk menyiapkan produk lapangan utama. Beberapa revisi atau perbaikan yang dilakukan adalah. (1) warna huruf dibuat lebih jelas, (2) beberapa gambar diberi keterangan, (3) pemberian halaman.

Setelah revisi dilakukan, kemudian diteruskan dengan melakukan uji lapangan utama. Hasil dari perhitungan uji lapangan utama adalah sebagai berikut.

Tabel 6. Hasil Perhitungan Angket Motivasi Uji Coba Lapangan Utama

Perlakuan	Persentase	Kategori
Pretest	59%	Sedang
Posttest	72%	Tinggi
Beda	13%	

Hasil perhitungan angket motivasi belajar bahasa Indonesia pada uji lapangan awal menunjukkan bahwa pada pretest tingkat motivasi belajar siswa berada dalam kategori sedang (59%), kemudian setelah melakukan posttest, tingkat motivasi belajar bahasa Indonesia siswa mengalami peningkatan menjadi kategori tinggi (72%).

Tabel 7. Hasil Perhitungan Tes Keterampilan Membaca Pemahaman uji coba lapangan Utama

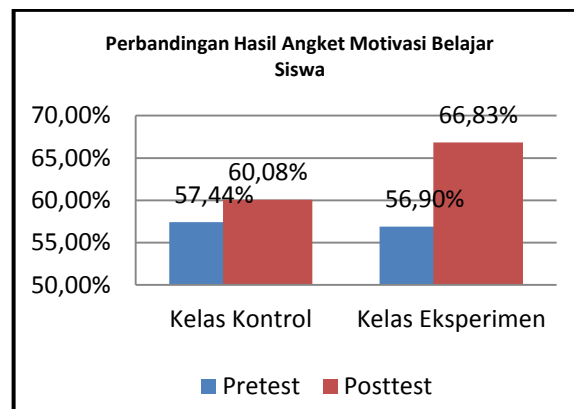
Perlakuan	Rata-rata skor
Pretest	56.52
Posttest	73.33
Beda	16.81

Hasil perhitungan tes keterampilan membaca pemahaman, mengalami peningkatan dari hasil pretest yang sebelumnya adalah 56.52 menjadi 73.33 dan memiliki perbedaan nilai sebesar 16.81. Perhitungan rata-rata angket respon siswa pada uji coba lapangan awal adalah 93.33% memilih jawaban ya dan 6.67% persen merupakan jawaban tidak. Dilihat dari hal tersebut, maka dikatakan respon siswa adalah sangat baik. Tidak ada revisi yang dilakukan pada tahap ini. Setelah itu akan dilakukan uji lapangan operasional dengan hasil sebagai berikut

Tabel 8. Hasil Perhitungan Angket Motivasi Uji Lapangan operasional

Perlakuan	Kelas Kontrol (%)	Kelas Eksperimen (%)	Beda
Pretest	57.44%	60.08%	2.64%
Posttest	56.90%	66.83%	9.93%

Nilai beda antara kelas kontrol dan kelas eksperimen pada pretest adalah hampir sama, tetapi nilai posttest di kelas eksperimen jauh lebih tinggi dibandingkan kelas kontrol. Berikut merupakan gambar perbandingan hasil angket motivasi belajar siswa.



Gambar 1. Diagram perbandingan hasil angket motivasi belajar

Berdasarkan Gambar 1, skor *posttest* motivasi belajar bahasa Indonesia kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol

Tabel 9. Hasil Perhitungan tes kemampuan keterampilan membaca pemahaman

Perlakuan	T	Df	Sig	Ket
<i>Pretest</i>	0.73	40.035	0.942	Tidak berbeda
<i>Posttest</i>	8.177	46.701	0.000	Berbeda

Tabel 9. menunjukkan bahwa nilai signifikansi untuk pretest menunjukkan  $> 0.05$  berarti bahwa kemampuan awal siswa antara kelas eksperimen dan kelas kontrol tidak menunjukkan adanya perbedaan. Sedangkan untuk *posttest*, nilai signifikansi yang diperoleh adalah  $< 0.05$  berarti bahwa terdapat perbedaan rata-rata kemampuan akhir kelas kontrol dan kelas eksperimen. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media komik pembelajaran memberikan pengaruh yang positif dan signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman

Tabel 10. Hasil Perhitungan pretest dan posttest kelas eksperimen dan kelas kontrol

Perlakuan	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen	Beda
Pretest	54.25	54.38	0.18
Posttest	64.65	80.24	15.59

Terlihat bahwa rata-rata *posttest* kelompok responden kelas eksperimen adalah 80,25 sedangkan untuk kelompok responden kelas kontrol adalah 64,60. Hasil tersebut membuktikan bahwa rata-rata *posttest* berbeda antara kelas eksperimen dan kelas kontrol. Nilai rata-rata kelas eksperimen lebih tinggi dari kelas kontrol lebih tinggi dari kelas kontrol.

Hasil analisis tersebut membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata hasil posttest kelas eksperimen dan rata-rata skor posttest kelas kontrol. Dapat disimpulkan bahwa  $H_0$  ditolak dan  $H_a$  diterima yang berarti bahwa *posttest* kelas eksperimen lebih tinggi dibandingkan hasil *posttest* kelas kontrol pada taraf signifikansi 0,05 (berpengaruh secara positif dan signifikan).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berpengaruh positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Padokan 2 Bantul. Hal ini senada dengan hasil penelitian Indriana Listiyani & Widayati (2012, p.3) bahwa penggunaan komik untuk pembelajaran akuntansi di SMA kelas XI dapat meningkatkan nilai rata-rata tes siswa relevansi dengan penelitian ini adalah dalam penggunaan media komik sebagai media dalam proses pembelajaran.

Media komik pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar bahasa Indonesia juga sesuai dengan pendapat dari (Sudjana & Rivai, 2013, p. 68) yang menyebutkan bahwa “peranan pokok dari media komik dalam pengajaran adalah kemampuannya dalam menimbulkan motivasi belajar para siswa, penggunaan media komik dalam pembelajaran yang dipadu dengan metode mengajar dapat menjadi alat pengajaran yang efektif yang diharapkan dapat berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan motivasi belajar baca siswa”. Dengan demikian, penggunaan media komik yang dipadukan dengan metode belajar merupakan media yang dapat meningkatkan motivasi siswa untuk belajar membaca.

Media komik pembelajaran dapat meningkatkan keterampilan membaca. Pemahaman ini senada dengan pernyataan Bowkett & Hitcman (2012, pp.1-2) bahwa

*the basic assumptions, or rather assertions, of using comic art book are follows:(a) Images contain a great deal of information;(b) Visual material can be immediately interesting and enticing, whereas written text more usually requires intellectual effort to ‘hook’ the reader;(c) Many, if not most, children are visually literate, able to glean plenty of information from pictures; (d) Comic books combine the appeal of picture stories with the sophisticated organizational elements of wholly written narrative. They*

*are immediately accessible to most children, even those who have difficulty reading or accessible to most children, even those who have difficulty reading or writing; (e) Comic stories can act as a bridge to creating greater awareness of, and insights into, written stories in terms of themes, elements, genres and motifs;( f) The structure of comic pages and panels can be exploited as a visual analogue to written narrative in helping children to generate, organize and refine their ideas.*

Pernyataan tersebut berarti bahwa (a) dalam sebuah gambar terdapat banyak arti dan informasi, (b) merangsang pembaca untuk lebih menggali sisi intelektualnya dengan cara yang mudah karena bacaan komik adalah bacaan yang menarik, (c) anak-anak dapat mengumpulkan berbagai informasi yang terdapat di dalam gambar, (d) komik menggabungkan daya tarik cerita dan unsur-unsur narasi yang dapat diterima dengan mudah oleh sebagian besar anak, bahkan oleh anak-anak yang memiliki kesulitan membaca dan menulis; (e) cerita dalam komik dapat menjembatani pemahaman tentang menulis atau menginspirasi sebuah cerita dari segi tema, elemen, jenis dan motif dari membaca sebuah komik; (f) struktur halaman komik atau panel dapat dimanfaatkan sebagai analog visual untuk narasi dalam membantu anak-anak supaya dapat menghasilkan, mengatur, mengembangkan dan memperbaiki ide anak-anak supaya lebih terarah. Dengan demikian, media komik dapat mengembangkan berbagai keterampilan membaca dan memahami.

Kepentingan anak-anak dalam membaca suatu media komik khususnya media komik pembelajaran dikemukakan oleh Von Voulte (2014, pp. 28-32) yang menyebutkan sepuluh alasan, mengapa anak-anak perlu membaca komik.

*Ten reason why children should read comic book: (a) Their lexion of complex words is higher than most publication, (b) Improvement of memory skills, (c) introduction to non-linear storytelling, (d) Multiple gateways to higher order literacy, (e) Lessons in character sketches and character development, (f) Reluctant readers can picture plot point, (g) Rekindle the imagination and desire to write, (h) Allows the framing of new literary words by reader, (i) the*



*expansion of imagination, (j) Improve student grades.*

Artinya adalah (a) kalimat yang terdapat dalam komik mengandung kata-kata yang lebih kompleks daripada media cetak lainnya, (b) komik dianggap dapat meningkatkan daya ingat karena berurutan, menggunakan daya ingat, dan imajinasi sendiri (c) memperkenalkan cerita yang tidak biasa dimana cerita dalam komik memiliki jalan cerita yang tidak biasa dari masa sekarang ke masa lalu, masa depan ke masa sekarang, semua terdapat dalam satu cerita (d) dianggap dapat menjadi cara lain mempelajari sastra yang beragam dan lebih rumit tetapi mudah dimengerti, (e) untuk pembelajaran karakter, (f) komik dapat memudahkan titik poin isi bacaan pada pembaca, (g) menumbuhkan semangat untuk menulis anak-anak karena berimajinasi, (h) dapat menambah pengetahuan kata kata baru bagi pembaca, (i) komik dapat digunakan sebagai perluasan imajinasi, (j) dapat meningkatkan prestasi, yang artinya adalah komik dapat meningkatkan keinginan untuk menulis dan membaca pada anak-anak. Berdasarkan pendapat tersebut, komik memiliki berbagai manfaat yang dapat mengembangkan kemampuan kognitif, afektif dan psikomotor siswa.

Media komik membuat anak-anak dapat banyak belajar melalui kata-kata yang lebih kompleks di dalam komik yang memungkinkan bagi anak untuk menambah kosa kata baru untuk memperkaya perbendaharaan kata pada anak-anak. Media komik dapat meningkatkan daya ingat karena anak-anak belajar dengan cara yang menyenangkan yaitu dengan cara mereka sendiri dengan berimajinasi dengan diarahkan melalui pemberian materi yang ada dalam komik tersebut. Hal-hal itu yang akan membuat keterampilan membaca siswa akan meningkat karena media komik memberikan ketertarikan bagi siswa untuk terus membaca, sehingga keterampilan membaca siswa dapat semakin meningkat.

### Simpulan dan Saran

#### Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, dapat disimpulkan bahwa (1) media komik pembelajaran layak digunakan dalam pembelajaran. Menurut ahli materi dan ahli media pembelajaran produk media komik

berkategori “baik”. (2) terdapat peningkatan nilai pretest terhadap *posttest* motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman antara kelas kontrol dan kelas eksperimen. Keseluruhan uji dan hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik pembelajaran berpengaruh secara positif dan signifikan terhadap motivasi belajar bahasa Indonesia dan keterampilan membaca pemahaman siswa.

#### Saran

Saran Pemanfaatan produk antara lain (1) media komik untuk pembelajaran hasil pengembangan diharapkan dapat digunakan oleh guru dengan tujuan membantu guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. (2) media komik untuk pembelajaran yang telah dikembangkan dalam penelitian ini dapat dijadikan salah satu sarana bagi guru-guru di sekolah dasar dalam melaksanakan pembelajaran dengan pendekatan saintifik pada tema cita-citaku sub tema aku dan cita-citaku di kelas IV SD. (3) media komik untuk pembelajaran yang telah dikembangkan dapat digunakan kembali pada tahun ajaran berikutnya, karena penggunaan media komik yang praktis.

#### Daftar Pustaka

- Arsyad. (2011). *Media pengajaran*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Brog, W.R. & Gall, M.D. (1983). *Educational research: an introduction (4<sup>th</sup> ed)*. New York & London: Longman Inc.
- Bowkett, S & Hitchman, T (2012). *Using comic art to improve speaking, reading and writing*. New York, USA: Routledge.
- Dickinson, D.K, Griffith, J.A, Golinkoff, R.M & Pasek, K.H. (2012). How reading books fosters language development around the world. *Hindawi Publishing Corporation, Child Development Research*. 2. 602807. Diambil tanggal 22 Agustus 2014 dari <http://www.hindawi.com/journals/cdr/2012/602807>
- Gumelar. (2011). *Comic making*. Jakarta Barat: PT. Indeks.
- Harrison, C. (2004). *Understanding reading development*. London. England: Sage Publications, Ltd.

- Ibrahim, D., & Suardiman, S. (2014). pengaruh penggunaan e-learning terhadap motivasi dan prestasi belajar matematika siswa SD Negeri Tahunan Yogyakarta. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(1), 66-79. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v2i1.2645>
- Indaryati, I., & Jailani, J. (2015). Pengembangan media komik pembelajaran matematika meningkatkan motivasi dan prestasi belajar siswa kelas V. *Jurnal Prima Edukasia*, 3(1), 84-96. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v3i1.4067>
- Indriana, M & Widayati, A. (2012). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran akuntansi pada kompetensi dasar persamaan dasar akuntansi untuk siswa SMA kelas XI. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, Vol X (2). Diambil pada tanggal 20 juli 2014 dari <http://journal.uny.ac.id/index.php/jakun/article/download/914/725>.
- Sudjana, N., & Rivai, A. (2013). *Media pengajaran (penggunaan dan pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo offset.
- Rao, M.B (2014). Use of media as an instructional tool in english language teaching (ELT) at undergraduate level. *Internationa Journal of English and Literature*. 142, Vol. 5(6). 2141-2626. Diambil pada tanggal 1 September 2014, dari <http://www.academicjournals.org/article/article1405353454> Rao.pdf
- Rahman, B., & Haryanto, H. (2014). Peningkatan keterampilan membaca permulaan melalui media flashcard pada siswa kelas I SDN Bajayau Tengah 2. *Jurnal Prima Edukasia*, 2(2), 127-137. doi:<http://dx.doi.org/10.21831/jpe.v2i2.2650>
- Slavin, R.E (2011). *Psikologi pendidikan teori dan praktek, edisi kesembilan*. Jakarta: Indeks
- Zare, P. (2013). Exploring reading strategy use and reading comprehension success among EFL learners. *World Applied Sciencec Journal*. 1566. Vol 22(11). 1566-1571. Diambil tanggal 10 Januari 2015 dari [http://www.idosi.org/wasj/wasj.22\(11\)13/7.pdf](http://www.idosi.org/wasj/wasj.22(11)13/7.pdf)
- Zulela. (2012). *Pembelajaran bahasa Indonesia*. Bandung: Remaja Rosdakarya
- Von Vulte, M.J (2014). *Comic books and other hooks 21<sup>st</sup> century education*. Bloomington. USA: Author House.