



Media Komik Proklamasi untuk Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD

Puteri, A¹, Ferdiansyah, M², Murjainah^{3*} 

^{1,3} Program Studi PGSD, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

² Program Studi Bimbingan Konseling, Universitas PGRI Palembang, Palembang, Indonesia

ARTICLE INFO

Article history:

Received November 10, 2021

Accepted March 30, 2022

Available online April 25, 2022

Kata Kunci:

Media Komik, Kemampuan Membaca Pemahaman

Keywords:

Comic Media, Reading Comprehension Ability



This is an open access article under the [CC BY-SA](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/) license.

Copyright © 2022 by Author. Published by Universitas Pendidikan Ganesha.

ABSTRAK

Membaca pemahaman merupakan salah satu komponen penting yang harus dikuasai siswa, Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih rendah dan kurangnya media yang mendukung pembelajaran. Tujuan penelitian ini yakni untuk menghasilkan produk berupa media komik proklamasi untuk kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD. Penelitian ini tergolong ke dalam penelitian pengembangan yang dilakukan dengan model pengembangan ADDIE. Subjek yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media, ahli Bahasa, ahli materi, dan 27 siswa kelas V SD. Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan angket. Instrumen penelitian berupa lembar observasi, wawancara, validasi penilaian ahli media, bahasa dan materi, lembar respon siswa, lembar tes dengan teknik pretest dan posttest. Data yang diperoleh pada penelitian kemudian dianalisis dengan menggunakan data deskriptif kualitatif berdasarkan wawancara dan observasi kemudian dikuantitatifkan berdasarkan angka-angka yang diperoleh dari skor uji N-Gain guna mengetahui efektivitas media komik untuk kemampuan membaca pemahaman. Hasil penelitian menunjukkan bahwa rerata persentase hasil analisis ahli media, materi, dan bahasa 81,7% termasuk ke dalam kategori layak. Kemudian, tanggapan siswa sangat baik saat menggunakan komik sebagai media pembelajaran dengan presentase 95%. Hasil N-gain tes siswa termasuk ke dalam kategori peningkatan sedang. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa keseluruhan media komik layak digunakan untuk kemampuan membaca pemahaman siswa.

ABSTRACT

Reading comprehension is one of the important components that must be mastered by students, it's just that the reality on the ground shows that students' reading comprehension skills are still low and there is a lack of media that supports learning. The purpose of this research is to produce a product in the form of proclamation comic media for the reading comprehension ability of fifth grade elementary school students. This research is classified as a development research conducted with the ADDIE development model. The subjects involved in this study were media experts, language experts, material experts, and 27 fifth grade elementary school students. Data collection in the study was carried out using observation methods, interviews and questionnaires, with research instruments in the form of observation sheets, interviews, validation of media, language and material expert assessments, student response sheets, test sheets with pretest and posttest techniques. The data obtained in the study were then analyzed using qualitative descriptive data based on interviews and observations and then quantified based on the numbers obtained from the N-Gain test score in order to determine the effectiveness of comics media for reading comprehension skills. The results showed that the average percentage of the results of the analysis of media, material and language experts was 81.7% which was included in the appropriate category. Then, students' responses were very good when using comics as learning media with a percentage of 95%. The results of the N-gain test of students were included in the category of moderate improvement. Thus, it can be concluded that all comics media are suitable for use for students' reading comprehension skills.

1. PENDAHULUAN

Membaca merupakan hal terpenting di dalam pembelajaran, dengan membaca siswa akan mendapatkan informasi yang belum diketahui (Lestari et al, 2021). Membaca tidak hanya penting untuk mendapatkan informasi tetapi juga dapat menambah wawasan bagi pembacanya (Ambarita et al, 2021; Hakim, 2021; Tahmidaten & Krismanto, 2020). Dalam belajar membaca, siswa harus memahami makna dari isi bacaan (Elendiana, 2020). Pengajaran membaca harus memberikan pengertian kepada siswa bahwa saat membaca siswa juga harus memperoleh pemahaman atau disebut dengan membaca pemahaman (Rahmi & Marnola, 2020; Taufik, 2020). Membaca pemahaman merupakan kegiatan yang dilakukan untuk mendalami pemahaman isi bacaan (Mustajab et al, 2021). Ada dua tipe pemahaman yaitu, pemahaman literal untuk jenis pemahaman yang paling dasar dan pemahaman yang paling tinggi berupa pemahaman interpretif, pemahaman kritis, serta pemahaman kreatif (Satriawan et al, 2020; Taufik, 2020).

Membaca tidak dapat terlepas dari dunia pendidikan karena sangat diperlukan dalam perkembangan ilmu, teknologi dan seni (IPTEKS) yang terus berkembang membuat kehidupan manusia tidak bisa lepas dari kegiatan membaca karena informasi yang didapatkan sebagian besar diterima melalui media cetak, elektronik baik itu secara lisan maupun tertulis. Untuk itu dibutuhkan pemahaman membaca dalam memahami setiap pesan yang diperoleh (Budianto & Fadholi, 2020). Kemampuan membaca pemahaman menjadi poin besar keberhasilan siswa dalam menjalani proses pembelajaran karena ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya diperoleh dari kegiatan menyimak, tetapi juga diperoleh dari kegiatan membaca. Dengan adanya kemampuan membaca pemahaman siswa akan lebih mudah belajar memahami pembelajaran, tidak hanya di sekolah, tetapi juga di luar lingkungan sekolah, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa (Nirmala, 2019). Proses membaca pemahaman dilakukan untuk memahami dan menemukan makna yang terkandung dalam bahan bacaan (Nirmala, 2019; Puspita & Rahman, 2018; Rahmi & Marnola, 2020). Tanpa memahami bacaan dan memaknainya, proses pembelajaran tidak akan bisa berjalan dengan mudah. Membaca pemahaman dapat dikatakan sebagai kemampuan dasar yang wajib dikuasai siswa, karena dapat menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan siswa di sekolah (Putri & Syahrul, 2019).

Hanya saja kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa tidak semua siswa memiliki kemampuan membaca yang baik. Hal ini sejalan dengan hasil observasi yang telah dilaksanakan di SD Negeri 127 Palembang. Hasil observasi dan wawancara bersama guru kelas V menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa tergolong rendah. Hal tersebut dibuktikan dengan nilai bahasa Indonesia yang sebagian besar siswa masuk dalam predikat nilai C (cukup). Siswa mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, kesulitan menjawab pertanyaan dari bacaan, dan menceritakan kembali bacaan yang telah mereka baca. Seseorang dapat dikatakan memahami bacaan, apabila pembaca dapat mengenal kata-kata serta kalimat dalam bacaan, mengetahui serta menghubungkan makna dari bacaan secara kontekstional, dan merangkum isi bacaannya. Selain itu hasil observasi dan wawancara juga menunjukkan bahwa dalam proses pembelajaran membaca masih menggunakan metode konvensional dan hanya mengandalkan bahan ajar yang ada di sekolah. Sehingga, membuat pembelajaran tidak efektif. Realitas pendidik di lapangan masih banyak yang menggunakan bahan ajar yang konvensional, yaitu bahan ajar yang tinggal pakai, tinggal beli, instan tanpa ada rencana untuk menyiapkannya, dan menyusunnya sendiri. Akibatnya bahan ajar tidak kontekstual yang kemungkinan terjadinya bahan ajar tidak dapat menarik perhatian siswa dan monoton serta tidak sesuai dengan kebutuhan siswa. Ditambah lagi dengan adanya pembelajaran daring karena pandemi COVID-19 mengakibatkan kurangnya interaksi antara guru dan siswa. Siswa semakin kesulitan dalam memahami pembelajaran khususnya memahami isi materi yang dibaca. Guru pada umumnya menganggap bahwa pembelajaran membaca hanya menekankan pada kegiatan membaca nyaring dan lancar. Hal ini yang menyebabkan siswa tidak termotivasi untuk lebih memahami isi bacaan.

Untuk mengatasi permasalahan mengenai kemampuan membaca siswa maka dibutuhkan suatu media pembelajaran yang dapat merangsang kemampuan membaca siswa. Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran, media pembelajaran menjadi sumber belajar yang dapat membantu guru dalam memperkaya wawasan siswa (Nurrita, 2018). Media pembelajaran juga berguna untuk membuat pengajaran lebih menarik, sehingga dapat menimbulkan motivasi belajar, memperjelas pemaknaan bahan pengajaran, membuat siswa lebih banyak terlibat, dan menjadikan metode pembelajaran lebih bervariasi (Saputra & Pasha, 2021; Subroto et al, 2020). Salah satu media yang dapat digunakan dalam pengembangan kemampuan membaca siswa yakni media komik pembelajaran. Komik merupakan salah satu media pembelajaran cetak yang berisi bacaan dan cerita bergambar (Dessiane & Hardjono, 2020; Kanti et al, 2018; Putra & Milenia, 2021). Peranan pokok dari media komik dalam pembelajaran ialah kemampuannya untuk menimbulkan motivasi belajar pada siswa. Selain itu, media komik juga tidak membutuhkan bantuan alat lain dalam penerapannya (Astuti, 2018; Ayu et al, 2019). Media komik dapat membantu meningkatkan kualitas pembelajaran meskipun dilaksanakan dengan model yang berbeda (Putra & Milenia, 2021).

Beberapa penelitian yang telah dilakukan sebelumnya mengungkapkan bahwa media komik layak, praktis, dan efektif untuk dikembangkan karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran IPS (Rosyida, 2019). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS komik berbasis masalah dinyatakan valid, praktis, dan efektif untuk

meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar (Ariesta & Kusumayati, 2018). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sosiologi (Nella & Sylvia, 2020). Berdasarkan beberapa hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media komik pembelajaran memiliki validitas yang cukup tinggi, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Hanya saja pada penelitian sebelumnya belum terdapat kajian mengenai pengembangan media komik proklamasi untuk kemampuan membaca pemahaman siswa SD, sehingga penelitian ini difokuskan pada kajian tersebut dengan tujuan untuk menghasilkan media komik proklamasi untuk kemampuan membaca pemahaman siswa SD.

2. METODE

Penelitian ini tergolong ke dalam jenis penelitian pengembangan (*Research and Development*), yang dilakukan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk. Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah model pengembangan ADDIE yang terdiri atas 5 langkah, yaitu *Analyze* merupakan tahap mengidentifikasi potensi dan masalah serta menganalisis kebutuhan, *Design* merupakan tahap untuk mendesain media pembelajaran yang diharapkan. Tahap desain komik terdiri atas penyusunan garis besar isi media, penulisan naskah, pembuatan ilustrasi komik. Tahap *Development* merupakan tahap penilaian produk dengan melakukan validasi ahli, uji coba *one-to-one*, uji coba *small group*. *Implementation* merupakan tahap akhir dalam pengembangan. *Evaluation* tahap evaluasi ini merupakan tahapan analisis perolehan data dari *pretest* dan *posttest* dengan rumus *N-Gain* yang bertujuan untuk dapat menilai kualitas media komik yang dikembangkan terkait proses dan hasil pembelajaran, baik sebelum dan sesudah implementasi. Subjek uji coba yang terlibat dalam penelitian ini yakni ahli media selaku orang yang berkompeten dalam bidang desain visual dan kualitas teknik media yang terdiri atas satu orang yakni guru SMA YPI Tunas Bangsa Palembang, ahli bahasa selaku orang yang berkompetensi pada bidang kebahasaan yaitu satu orang guru SD Negeri 127 Palembang, ahli materi selaku wali kelas V SD Negeri 127 Palembang yang memiliki kompetensi pada aspek materi dalam proses pembelajaran, dan siswa kelas V SD Negeri 127 Palembang sebanyak 27 siswa sebagai siswa yang akan berperan dalam uji coba lapangan *one-to-one*, *small group* sampai tahap *implementation*.

Pengumpulan data pada penelitian dilakukan dengan metode observasi, wawancara, dan penyebaran angket, dengan Instrumen penelitian berupa lembar observasi, wawancara, validasi penilaian ahli media, bahasa dan materi, lembar respon siswa, lembar tes dengan teknik *pretest* dan *posttest*. Data yang didapat pada penelitian kemudian dianalisis dengan teknik analisis data pada lembar penilaian. Para ahli diminta untuk mengisi tanda centang pada setiap pertanyaan dengan ketentuan skor sebagai berikut: 5 (sangat setuju), 4 (setuju), 3 (ragu-ragu), 2 (tidak setuju), 1 (sangat tidak setuju). Pada angket respon siswa, responden diminta untuk memberikan pilihan jawaban "Ya" dan "Tidak". Hasil data dianalisis menggunakan analisis data deskriptif kualitatif berdasarkan wawancara dan observasi kemudian dikuantitatifkan berdasarkan angka-angka yang diperoleh dari skor uji *N-Gain* guna mengetahui efektivitas media komik untuk kemampuan membaca pemahaman.

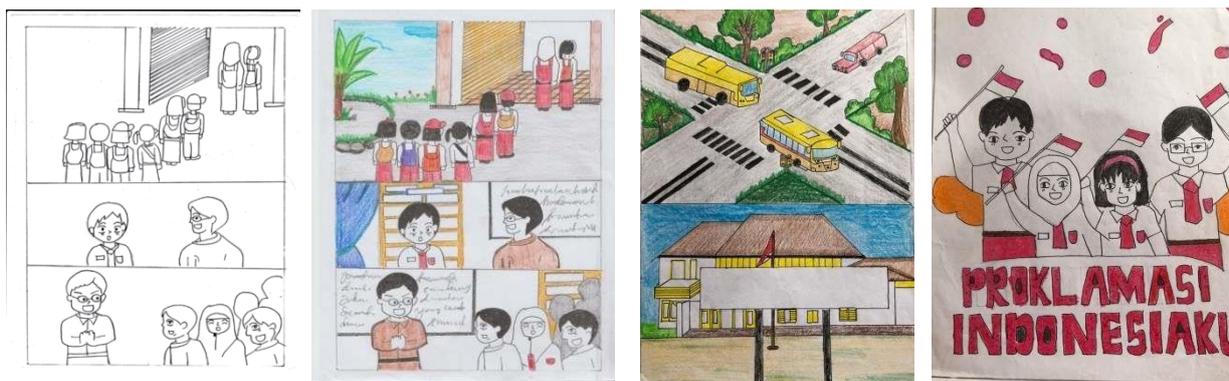
3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Pengembangan media komik menggunakan model ADDIE memiliki 5 tahapan pengembangan yakni *Analyze* (analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi). Adapun hasil dari tiap tahap pengembangan adalah sebagai berikut. Tahap *Analyze* (analisis) dilakukan untuk mendeskripsikan penyebab timbulnya kesenjangan antara yang diharapkan dan kenyataan di lapangan. Pengambilan data dilaksanakan secara online melalui aplikasi *WhatsApp* berupa wawancara dengan guru kelas V SD untuk mengetahui 2 cakupan yakni, karakteristik mengenai latar belakang pengetahuan perkembangan kognitif siswa saat proses pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi serta kebutuhan yang diperlukan. Beberapa masalah yang diperoleh yakni proses pembelajaran di kelas yang belum memanfaatkan media secara optimal, sedikitnya media yang dapat menjadi acuan penunjang kurikulum 2013, penggunaan sumber belajar untuk proses pembelajaran terbatas pada buku paket, dan LKS belum dapat meningkatkan motivasi belajar siswa dikarenakan penyajian materi yang terlalu panjang. Metode pengajaran yang umumnya dilaksanakan guru ialah metode konvensional, misalnya penjelasan guru kepada siswa masih terpaku hanya dengan *whiteboard* yang tersedia, sehingga membuat siswa kurang bersemangat dalam proses pembelajaran. Selain itu, berdasarkan hasil akhir nilai bahasa Indonesia siswa menunjukkan rata-rata mendapatkan predikat nilai C (Cukup). Dalam proses pembelajaran tidak sedikit siswa mengalami kesulitan dalam memahami bacaan, menjawab pertanyaan, dan menceritakan kembali bacaan yang mereka baca khususnya mengenai materi sejarah pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Setelah didapatkan permasalahan serta kebutuhan media siswa, penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap pengembangan kedua yakni *design* media. Tahap *design* yang dikembangkan untuk media komik berbentuk media cetak dengan prosedur kegiatan di antaranya membuat garis besar isi media (GBIM). Dalam

penyusunan GBIM terdapat kompetensi inti (KI) dan menentukan kompetensi dasar (KD) yakni “Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek : apa, dimana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana”. Adapun indikator pencapaiannya adalah “Menjelaskan dan menyimpulkan informasi penting dari teks narasi sejarah proklamasi secara tulis”. Tujuan pembelajaran yang dijadikan kerangka awal dalam mendesain media komik; penulisan naskah. Pada tahap ini naskah disesuaikan dengan materi yang berasal dari buku-buku yang relevan serta sesuai dengan kebutuhan kurikulum sekolah dan ide-ide yang telah dikumpulkan kemudian disusun menjadi draf komik yang disesuaikan dengan karakteristik pembuatan komik. Langkah ini dilakukan untuk mempermudah peneliti dalam pembuatan *layout* komik dalam penyampaian cerita. Pembuatan ilustrasi disesuaikan dengan naskah cerita yang telah disusun disertai dengan adegan cerita bergambar, sudut menggambar, latar cerita, sumber visual serta tokoh. Tahapan pertama dalam pembuatan ilustrasi ialah pembuatan sketsa dan pewarnaan. Dalam pengembangan ini menggunakan teknik pembuatan *Hybrid* yaitu perpaduan antara teknik tradisional dan teknik digital. Proses pembuatan sketsa, pewarnaan komik dilakukan dengan teknik tradisional, dan tahap editing dengan teknik digital menggunakan aplikasi *PhotoScape*. Adapun hasil desain media disajikan pada [Gambar 1](#) dan [Gambar 2](#).



Gambar 1. Tahap *Design* Komik Teknik Tradisional



Gambar 2. Tahap *Design* Komik Teknik Digital Menggunakan Aplikasi *Photoscape*

Tahap pengembangan ketiga yakni tahap *development*. Pada tahap pengembangan ini dilakukan penilaian komik melalui 3 tahap validasi yakni ahli media, bahasa, dan materi, serta uji lapangan *one to one* dan *small group*. Tujuan dari penilaian ini untuk mengukur kualitas produk yang dikembangkan sebelum diimplementasikan pada siswa. Media komik dapat dikatakan layak apabila mencapai 80%-100% pada tahapan penilaian yang dilakukan oleh para ahli dan uji lapangan menggunakan instrumen berupa angket dan wawancara. Data serta saran yang diberikan akan dipergunakan sebagai bahan perbaikan untuk media komik yang dikembangkan. Tahap pertama validasi ahli media akan dinilai kelayakan media melalui tiga aspek yakni, desain visual, bahan, dan kualitas teknik. Pada uji validasi ahli materi dilakukan tiga aspek penilaian yakni aspek materi, pembelajaran, dan membaca pemahaman. Pada uji validasi ahli bahasa dilakukan sembilan aspek penilaian yakni, aspek bahasa keseluruhan komik, bahasa yang digunakan menyesuaikan tingkat berpikir siswa, pesan yang disampaikan mudah dipahami, bahasa yang digunakan memotivasi untuk merespon siswa, kebenaran dalam menulis nama orang, kebenaran penggunaan tanda baca, kesesuaian simbol/gambar komik, kesesuaian ilustrasi dengan dialog, dan kesesuaian alur cerita. Adapun hasil rekapitulasi validasi para ahli disajikan pada [Tabel 1](#).

Tabel 1. Rekapitulasi Keseluruhan Validasi Ahli

Validasi Ahli	Skor (%)
Media	87%
Materi	82,4%
Bahasa	75,6%
Jumlah	245%
Rerata presentase	81,7%

Berdasarkan data yang diperoleh dapat dilihat bahwa keseluruhan validasi media komik mendapatkan nilai 81,7% yang berarti termasuk dalam kriteria "Layak" kategori A kualifikasi implementasi. Dengan dilakukan perbaikan sesuai saran dari validator ahli, maka produk awal dinyatakan layak dan selanjutnya menjadi *prototype ke-2*. *Prototype ke-2* yang telah diperbaiki berdasarkan validasi ahli media, materi, dan bahasa selanjutnya masuk pada uji lapangan *one to one*. Pada tahap ini produk diujicobakan dengan subjek 3 orang siswa kelas V yang mewakili kelompok hasil belajar tinggi, sedang, dan rendah. Pada tahap ini menggunakan instrumen wawancara sebagai pedoman untuk menilai kualitas media dengan 15 aspek pertanyaan yang diajukan di antaranya, kejelasan petunjuk media, ukuran huruf, warna yang digunakan pada media, gambar yang ditampilkan, letak gambar, bahasa yang digunakan, materi yang disajikan, pemahaman materi, motivasi, dan keefektifan media. Selanjutnya hasil wawancara yang telah dilakukan dengan 3 orang siswa diketahui bahwa siswa memberikan tanggapan positif terhadap pertanyaan dalam penggunaan komik "Proklamasi Indonesiaku". Sebesar 100% siswa setuju bahwa keseluruhan tampilan dari komik yang dikembangkan menarik dan menumbuhkan motivasi siswa untuk belajar serta dapat membantu siswa mengatasi permasalahan dalam kemampuan membaca pemahaman. Berdasarkan hasil analisis data pada *prototype ke 3* ini dapat dinyatakan produk layak sehingga tidak diperlukan revisi dan dapat dilanjutkan pada *prototype ke 4*.

Untuk lebih mengetahui kelayakan media komik yang dikembangkan, tahapan selanjutnya uji lapangan *small group* subjek uji coba lapangan sebanyak 6 orang siswa di kelas V. Instrumen pengambilan data pada uji lapangan *small group* menggunakan angket respon siswa terhadap penggunaan media komik. Pada tahap uji lapangan *small group* kegiatan siswa diamati, diakhir pembacaan media komik siswa diminta untuk mengisi angket tanggapan siswa terhadap penggunaan media komik dengan 14 aspek tanggapan yang ditampilkan di antaranya pemahaman materi, kemenarikan produk komik, petunjuk penggunaan komik, penggunaan komik, jenis dan ukuran komik, menambah minat baca, memotivasi belajar, gambar komik, warna komik, alur cerita komik, isi cerita komik, dan bahasa yang digunakan. Berdasarkan rekapitulasi hasil angket, respon siswa menunjukkan 95% tanggapan media komik yang dikembangkan layak digunakan. Dilihat dari hasil tanggapan siswa rata-rata menunjukkan siswa senang untuk membaca komik sebagai media pembelajaran dalam proses pembelajaran sehingga *prototype ke-3* tidak memerlukan revisi. Selanjutnya *prototype ke-4* menjadi *prototype ke-5* yang nanti akan dijadikan media pembelajaran pada tahap *field test*.

Setelah didapatkan nilai validitas produk, penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap keempat, yakni tahap *Implementation*, yang dilakukan untuk dapat mengetahui kemampuan membaca pemahaman *prototype 5* yang layak diimplementasikan dengan mempersiapkan lingkungan belajar dan keterlibatan siswa. Media komik dengan materi sejarah proklamasi diujicobakan pada 15 siswa kelas V. siswa yang melakukan tahap implementasi adalah siswa yang memiliki kemampuan yang bervariasi mulai dari rendah, sedang dan tinggi. Penerapan dilakukan dengan teknik tes dalam bentuk *pretest* sebelum pembelajaran berlangsung dan *posttest* setelah pembelajaran berlangsung. Pada tahap *pretest* sebelum menyebarkan soal tes, peneliti melakukan apersepsi terhadap siswa untuk mengetahui daya ingat siswa dalam memahami materi proklamasi. Setelah *pretest* selesai dilaksanakan penelitian kemudian dilanjutkan pada tahap *posttest*. Dalam hal ini peneliti melakukan observasi secara langsung untuk mengetahui perilaku siswa terhadap media komik yang akan diimplementasikan. Proses pembelajaran dimulai dengan pengajaran, tanya jawab, kesimpulan, dan pengisian lembar tes.

Tahap pengembangan kelima yakni tahap *evaluation*, yang dilakukan dengan tujuan untuk menilai kualitas media yang dikembangkan berupa proses dan hasil pembelajaran baik sebelum dan sesudah implementasi. Dari hasil penerapan media komik pada tahap implementasi kepada siswa kelas V yang berjumlah 15 siswa menunjukkan bahwa media komik efektif untuk kemampuan membaca pemahaman. Hal ini terlihat dari hasil tes *pretest* dan *posttest* mengalami perubahan dimana hasil *pretest* sebanyak 12 siswa yang belum mencapai nilai KKM dan hanya 3 siswa mencapai nilai KKM dengan nilai rata-rata 58 dan setelah *posttest* nilai siswa mencapai KKM ada 11 siswa dan hanya 4 siswa yang tidak mencapai KKM dengan nilai rata-rata 75,66. Artinya ada peningkatan nilai sebelum dan sesudah penerapan media komik. Adapun peningkatan yang terjadi sebesar 18% dari 15 siswa. Nilai *pretest* dan *posttest* diperoleh *N-gain* 0,42 hal tersebut sesuai dengan tabel klasifikasi kategori $N-gain$ $0,30 \leq G < 0,70$ masuk dalam kategori peningkatan sedang. Hal ini menunjukkan bahwa media komik proklamasi yang peneliti kembangkan dapat efek potensial terhadap hasil belajar untuk kemampuan membaca pemahaman siswa.

Pembahasan

Berdasarkan hasil analisis data dapat diketahui bahwa media pembelajaran berupa komik secara signifikan dapat memberikan dampak pada peningkatan membaca pemahaman siswa. Hasil ini tentunya akan membantu proses pembelajaran dan membantu guru dalam memaparkan suatu materi kepada siswa. Kemampuan membaca pemahaman pada dasarnya merupakan point besar yang menjadi tonggak keberhasilan siswa dalam mengikuti proses pembelajaran (Halawa, 2020; Prasetyaningrum, 2019; Santosa, 2019). Ilmu yang diperoleh melalui membaca pemahaman diperoleh melalui kegiatan menyimak dan membaca. Dengan adanya kegiatan membaca pemahaman siswa akan lebih mudah belajar memahami pembelajaran tidak hanya di sekolah tetapi juga di luar lingkungan sekolah, sehingga dapat meningkatkan pengetahuan siswa (Anjani et al., 2019; Fitrianita & Ramadhan, 2018; Rahmi & Marnola, 2020). Kegiatan membaca pemahaman dilakukan untuk memahami dan menemukan makna yang terkandung dalam bahan bacaan, sehingga dapat dikatakan bahwa kegiatan membaca menjadi salah satu aspek yang menentukan keberhasilan pembelajaran yang dilakukan siswa di sekolah (Tahmidaten & Krismanto, 2020).

Adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui media komik disebabkan karena media komik yang dikembangkan memiliki tampilan yang menarik dengan bantuan ilustrasi komik membuat siswa lebih memahami pembelajaran. Pada dasarnya media komik merupakan media komunikasi visual yang menarik karena menggabungkan teks dan gambar dalam bentuk kreatif sehingga, memiliki daya tarik yang tinggi dalam penyampaian informasi dan mudah dimengerti (Gumilang et al., 2019; Putra & Milenia, 2021). Tampilan media yang menarik cenderung lebih disukai siswa. Secara empirik, siswa lebih menyukai buku yang bergambar, penuh warna, dan divisualisasikan dalam bentuk realistis maupun kartun (Handayani & Koeswanti, 2020; Suparman et al., 2020). Selain memiliki tampilan yang menarik, media komik juga dikembangkan sesuai dengan materi serta kebutuhan siswa. Penentuan kompetensi inti, kompetensi dasar dan indikator menjadi salah satu tahapan yang harus dilakukan sebelum mengembangkan suatu media. Media komik memiliki kelebihan seperti menarik dan mampu memotivasi siswa karena memiliki ilustrasi gambar yang disesuaikan dengan kehidupan siswa sekolah dasar, sehingga dapat memberikan daya tarik lebih untuk mempelajarinya dan membacanya; dapat membantu memudahkan siswa dalam belajar karena mengangkat latar cerita museum proklamasi secara visual hal ini sesuai dengan tingkat berpikir siswa pada tahap operasional konkrit sehingga materi akan lebih mudah dimengerti dan dipahami siswa (Andriyani & Kusmaryatni, 2019; Ariesta & Kusumayati, 2018; Suparmi, 2018).

Hasil yang diperoleh pada penelitian ini sejalan dengan hasil penelitian sebelumnya yang juga mengungkapkan bahwa media komik layak, praktis, dan efektif untuk dikembangkan karena mampu meningkatkan hasil belajar siswa kelas III sekolah dasar khususnya pada mata pelajaran IPS (Rosyida, 2019). Hasil penelitian selanjutnya juga mengungkapkan bahwa pengembangan media pembelajaran IPS komik berbasis masalah dinyatakan valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan hasil belajar siswa kelas IV Sekolah Dasar (Ariesta & Kusumayati, 2018). Penelitian lainnya juga mengungkapkan bahwa media komik efektif digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman siswa pada mata pelajaran sosiologi (Nella & Sylvia, 2020). Berdasarkan hasil penelitian tersebut dapat dikatakan bahwa media komik pembelajaran memiliki validitas yang cukup tinggi, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis data dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran komik proklamasi untuk kemampuan membaca pemahaman siswa SD, memiliki nilai validitas yang tinggi, sehingga sangat layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa. Hal ini dapat dilihat dari adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah dibelajarkan dengan media komik.

5. DAFTAR RUJUKAN

- Ambarita, R. S., Wulan, N. S., & Wahyudin, D. (2021). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 3(5), 2336–2344. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v3i5.836>.
- Andriyani, F., & Kusmaryatni, N. N. (2019). Pengaruh Media Komik Berwarna terhadap Hasil Belajar IPA Siswa. *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran*, 2(3), 341. <https://doi.org/10.23887/jp2.v2i3.19282>.
- Anjani, S., Dantes, N., & Artawan, G. (2019). Pengaruh Implementasi Gerakan Literasi Sekolah terhadap Minat Baca dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Gugus II Kuta Utara. *Pendas: Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 3(2). <https://doi.org/10.23887/jpdi.v3i2.2869>.
- Ariesta, F. W., & Kusumayati, E. N. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis Masalah untuk Peningkatan Hasil Belajar IPS Siswa Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 3(1). <https://doi.org/10.23969/jp.v3i1.571>.

- Astuti, P. (2018). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Bahasa Inggris melalui Media Komik Berbahasa Inggris pada Siswa Kelas VIII MTS. *Perspektif Ilmu Pendidikan*, 32(1), 1–6. <https://doi.org/10.21009/PIP.321.1>.
- Ayu, N. rafika, Arthur, R., & Neolaka, A. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Konstruksi Bangunan 1. *Jurnal PenSil*, 8(1), 40–46. <https://doi.org/10.21009/jpensil.v8i1.10628>.
- Budianto, N., & Fadholi, A. (2020). Memahami Konsep Hermeneutik dalam Pendidikan. *Auladuna : Jurnal Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah*, 2(2), 42–58. <https://doi.org/10.36835/au.v2i2.415>.
- Dessiane, S. T., & Hardjono, N. (2020). Efektivitas Media Pembelajaran Cerita Bergambar atau Komik bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 42–46. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.537>.
- Elendiana, M. (2020). Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>.
- Fitrianita, D., & Ramadhan, S. (2018). Korelasi Keterampilan Memahami Teks Deskripsi dengan Keterampilan Menulis Teks Deskripsi Siswa Kelas VII SMP Negeri 15 Padang. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia*, 7(3), 55–61. <https://doi.org/10.31227/osf.io/e2gda>.
- Gumilang, M. R., Wahyudi, W., & Indarini, E. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Model Problem Posing untuk Meningkatkan Kemampuan Pemecahan Masalah Matematika. *Journal of Mathematics Education IKIP Veteran Semarang*, 3(2), 185. <https://doi.org/10.31331/medivesveteran.v3i2.860>.
- Hakim, M. N. (2021). Studi Tingkat Literasi Membaca Mahasiswa Selama Pembelajaran Daring. *Bahtera Indonesia; Jurnal Penelitian Bahasa dan Sastra Indonesia*, 6(1), 77–87. <https://doi.org/10.31943/bi.v6i1.112>.
- Halawa, N. (2020). Kontribusi Minat Baca terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa. *Jurnal Edukasi Khatulistiwa : Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia*, 3(1), 27. <https://doi.org/10.26418/ekha.v2i2.32786>.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 396–401. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.365>.
- Kanti, F. Y., Suyadi, B., & Hartanto, W. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember. *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi dan Ilmu Sosial*, 12(1), 135. <https://doi.org/10.19184/jpe.v12i1.7642>.
- Lestari, N. D. D., Ibrahim, M., Amin, S. M., & Kasiyun, S. (2021). Analisis Faktor-Faktor yang Menghambat Belajar Membaca Permulaan pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2611–2616. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1278>.
- Mustajab, A., Rahmawati, P., Selestin, Y. D., & Widya, A. F. (2021). Perbedaan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa pada Model Pembelajaran PQ4R Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(3), 194–202. <https://doi.org/10.24036/sikola.v2i3.99>.
- Nella, S. R., & Sylvia, I. (2020). Pengembangan Media Komik pada Mata Pelajaran Sosiologi untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa. *Jurnal Sikola: Jurnal Kajian Pendidikan Dan Pembelajaran*, 1(3), 227–237. <https://doi.org/10.24036/sikola.v1i3.32>.
- Nirmala, S. D. (2019). Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas IV Se-Gugus 2 Purwasari dalam Membaca Pemahaman Melalui Model Fives dan Model Guided Reading. *Dinamika Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(2). <https://doi.org/10.30595/dinamika.v10i2.3889>.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah dan Tarbiyah*, 3(1), 171–210. <http://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>.
- Prasetyaningrum, E. Y. (2019). Pengaruh Motivasi Belajar dan Kemampuan Berpikir Logis terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SDN Kletekan Kabupaten Ngawi. *Linguista: Jurnal Ilmiah Bahasa, Sastra, dan Pembelajarannya*, 2(2), 87. <https://doi.org/10.25273/linguista.v2i2.3696>.
- Puspita, R. D., & Rahman. (2018). Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Berbantuan Pembelajaran Tematik Terpadu Bernuansa Model Interactive-Compensatory. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 2(2), 198. <https://doi.org/10.23969/jp.v2i2.557>.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic Literature Review: Media Komik dalam Pembelajaran Matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30. <https://doi.org/10.33365/jm.v3i1.951>.
- Putri, D., & Syahrul. (2019). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman dan Keterampilan Menulis Teks Laporan Hasil Observasi Siswa Kelas VII SMP Negeri 4 Pariaman. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 8(2), 62. <https://doi.org/10.24036/103915-019883>.
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compton (CIRC). *Jurnal Basicedu*, 4(3), 662–672. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>.

- Rosyida, A. (2019). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Qalamuna-Jurnal Pendidikan, Sosial, dan Agama*, 11(1), 47–63. <https://doi.org/10.5281/zenodo.3550293>.
- Santosa, A. (2019). Pengaruh Pola Asuh Orang Tua dan Sikap Bahasa terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 6(2), 91. <https://doi.org/10.30659/j.6.2.91-103>.
- Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Berbasis Scientific sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi Covid-19. *SJME (Supremum Journal of Mathematics Education)*, 5(1). <https://doi.org/10.35706/sjme.v5i1.4514>.
- Satriawan, R., Basri, I., & Abdurrahman, A. (2020). Korelasi Keterampilan Membaca Pemahaman Cerpen dengan Keterampilan Menulis Teks Ulasan Cerpen Siswa Kelas VIII SMP Negeri 1 Padang. *Pendidikan Bahasa Indonesia*, 9(1), 160. <https://doi.org/10.24036/108277-019883>.
- Subroto, E. N., Qohar, A., & Dwiyan, D. (2020). Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika. *Jurnal Pendidikan: Teori, Penelitian, dan Pengembangan*, 5(2), 135. <https://doi.org/10.17977/jptpp.v5i2.13156>.
- Suparman, I. W., Eliyanti, M., & Hermawati, E. (2020). Pengaruh Penyajian Materi dalam Bentuk Media Komik Terhadap Minat Baca dan Hasil Belajar. *Pedagogi: Jurnal Penelitian Pendidikan*, 7(1). <https://doi.org/10.25134/pedagogi.v7i1.2860>.
- Suparmi. (2018). Penggunaan Media Komik dalam Pembelajaran IPA di Sekolah. *Journal of Natural Science and Integration*, 1(1). <https://doi.org/10.24014/jnsi.v1i1.5196>.
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 10(1), 22–33. <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>.
- Taufik, T. (2020). Strategi AMBT untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Interpretatif Siswa Kelas IV SD Negeri 3 Namlea Kabupaten Buru. *Sang Pencerah: Jurnal Ilmiah Universitas Muhammadiyah Buton*, 5(2), 53–62. <https://doi.org/10.35326/pencerah.v5i2.528>.