

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA MATA
PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV
SD NEGERI BENER 1 NGRAMPAL SRAGEN**

ARTIKEL JURNAL SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh :
Afrinda Pradita
NIM 13108241009

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2017**

LEMBAR PERSETUJUAN

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV SD NEGERI BENER 1 NGRAMPAL SRAGEN

DEVELOPMENT COMIC AS A MEDIA TO IMPROVE THE READING COMPREHENSION SKILL OF INDONESIAN LANGUAGE AT 4th GRADE STUDENTS SD NEGERI BENER 1 NGRAMPAL SRAGEN

Oleh: Afrinda Pradita, Universitas Negeri Yogyakarta,
afrindapradita04@gmail.com

Abstrak

Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik yang layak untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen. Jenis penelitian yang digunakan oleh peneliti adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*) yang mengadaptasi model ADDIE. Teknik pengumpulan data menggunakan tes *pretest-posttest*, wawancara, dan angket. Teknik analisis data menggunakan analisis data kualitatif dan statistik deskriptif kuantitatif. Hasil penilaian ahli materi diperoleh rata-rata skor 4,56 (kriteria sangat baik). Hasil penilaian ahli media diperoleh rata-rata skor 4,59 (kriteria sangat baik). Hasil uji coba memperoleh kriteria sangat baik yaitu hasil uji coba lapangan operasional memperoleh rata-rata skor 4,43. Sedangkan hasil uji coba praktisi guru memperoleh rata-rata skor 4,74 dengan kriteria sangat baik. Hasil *pretest-posttest* melalui uji rata beda sebesar 0,037 dan peningkatan rata-rata nilai keterampilan membaca pemahaman setelah penggunaan media komik sebesar 0,376 dengan kriteria sedang. Berdasarkan hasil uji coba, media komik layak untuk digunakan dalam pembelajaran serta dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV pada mata pelajaran bahasa Indonesia.

Kata Kunci: pengembangan, komik, membaca pemahaman, bahasa Indonesia

Abstract

This research aims to develop comic media that is feasible to improve reading comprehension skills on Indonesian language subjects in class IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen. The type of the research was ADDIE as a kind of Research and Development. The data were collected by pretest-posttest, interviews, and questionnaires. Qualitative and quantitative descriptive statistics were used as the analysis techniques. The result of the material experts get score 4,56 (very good criteria). The result of media experts get score 4,59 (very good criteria). The result of the trials obtains very good criteria ie the results of the operational test of the sample obtains an average score of 4,43. The results of field trials by practitioner (teacher) obtains an average score of 4,74 include very good category. The pretest-posttest result through the t-test is 0,037 and the average score of reading comprehension after using comic media is 0,376 with medium creation. Based on trial results, comic media is feasible to be using in learning and can improve reading comprehension skill of 4th graders in the Indonesian language.

Keyword: development, comic, reading comprehension, Indonesian language

PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan suatu pembelajaran yang diarahkan untuk meningkatkan kemampuan berkomunikasi peserta didik dengan bahasa Indonesia yang baik dan benar, baik secara lisan maupun tulis. Bahasa Indonesia di dalam pendidikan dikemas dalam sebuah bidang studi atau mata pelajaran yang hendaknya dikuasai oleh siswa. Diharapkan, dengan mempelajari bahasa Indonesia, siswa dapat menguasai, memahami, serta mengimplementasikan

kemampuan berbahasa, yaitu: membaca, menyimak, menulis, dan berbicara.

Membaca merupakan salah satu aspek pokok pengajaran bahasa dan sastra Indonesia. Membaca merupakan suatu keterampilan berbahasa yang memiliki peran penting dalam kehidupan. Membaca mempunyai peranan dalam melahirkan generasi penerus bangsa yang cerdas, kreatif, dan kritis. Melalui membaca seseorang mendapat pengetahuan dan informasi dari berbagai penjuru dunia. Menurut

Iskandarwassid (2004: 245), membaca merupakan hal yang penting bagi pengembangan pengetahuan karena presentase transfer ilmu pengetahuan terbanyak dilakukan melalui membaca. Membaca menjadi sebuah kebutuhan dalam berkomunikasi yang dilakukan oleh seseorang, terutama siswa sekolah dasar agar dapat mengembangkan dan memperoleh informasi dan ilmu pengetahuan yang berguna bagi kehidupan.

Pembelajaran membaca merupakan salah satu materi yang sangat penting dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Membaca adalah keterampilan dasar bagi siswa dalam memperoleh pengetahuan dengan cara mendapatkan makna dari apa yang tertulis dalam teks. Menurut Poerwadarminta (1984: 71) membaca merupakan suatu kegiatan melihat tulisan dan mengerti atau dapat melisankan apa yang tertulis. Tulisan menjadi aspek penting dalam membaca karena tanpa tulisan seseorang tidak dapat dikatakan sedang membaca. Tulisan tersebut dapat berupa kata yang terdiri dari beberapa huruf, kalimat yang terdiri dari beberapa kata atau paragraf. Dengan demikian, pembelajaran membaca bukanlah suatu kegiatan sederhana melainkan dalam kegiatan membaca harus diukur dengan kemampuan merangkum dan menjawab pertanyaan yang disusun mengikuti teks tersebut sebagai alat evaluasi.

Kegiatan membaca selalu ada dalam setiap tema pembelajaran. Hal tersebut menunjukkan pentingnya penguasaan keterampilan membaca, karena keterampilan membaca merupakan salah satu standar kemampuan bahasa dan sastra Indonesia yang harus dicapai dalam setiap jenjang pendidikan, termasuk di jenjang sekolah dasar. Keterampilan membaca menjadi dasar yang utama

bagi pembelajaran bahasa serta pembelajaran mata pelajaran yang lain. Dalam hal ini membaca pemahaman merupakan salah satu aspek kemampuan berbahasa yang harus dikuasai oleh siswa sekolah dasar terutama pada kelas lanjut. Melalui kegiatan ini siswa dapat memperoleh berbagai informasi secara aktif reseptif. Maksudnya, dengan memiliki keterampilan membaca pemahaman yang tinggi, siswa dapat memperoleh berbagai informasi dalam waktu yang relatif singkat.

Membaca pemahaman merupakan salah satu kegiatan yang penting dalam rangka memperoleh ilmu pengetahuan dan informasi. Melalui beragam tema bacaan yang dibaca siswa, maka semakin terbuka kesempatan memperoleh tambahan sejumlah kata-kata dan memperkaya kata yang telah dipahami serta wawasan pengetahuan dan pengalaman. Upaya memperkaya kata tema-tema dan topik-topik baru melalui membaca pemahaman perlu dilakukan secara terus menerus yang disesuaikan dengan usia tingkat perkembangan dan pengalaman siswa, penggunaannya disesuaikan pula dengan perkembangan dan tingkat kesulitan.

Keterampilan membaca pemahaman merupakan bekal dan kunci keberhasilan seseorang siswa dalam menjalani proses pendidikan. Sebagian besar pemerolehan ilmu dilakukan siswa melalui aktivitas membaca, dalam hal ini membaca pemahaman (Burhan, 2001: 247). Ilmu yang diperoleh siswa tidak hanya didapat dari proses belajar mengajar di sekolah, tetapi juga melalui kegiatan membaca dalam kehidupan siswa sehari-hari. Oleh karena itu, kemauan membaca dan kemampuan memahami bacaan menjadi prasyarat penting bagi

penguasaan dan peningkatan ilmu pengetahuan para siswa.

Keterampilan membaca pemahaman pada siswa dapat dicapai dengan latihan dan bimbingan yang intensif, dalam hal ini peran guru diperlukan. Guru adalah pendidik yang membelajarkan siswa dalam pembelajaran, maka guru perlu melakukan seperti yang dikemukakan oleh Dimiyati dan Mudjiono (1999: 238) bahwa guru harus mampu mengorganisasi pembelajaran, menyajikan bahan belajar dengan pendekatan pembelajaran tertentu, dan melakukan evaluasi dari hasil belajar siswa. Strategi maupun pendekatan pembelajaran yang dipilih dapat menunjang tercapainya tujuan pembelajaran yang sudah ditetapkan.

Tujuan keterampilan membaca pemahaman tentulah mengharapkan siswa sekolah dasar memiliki kemampuan membaca yang baik dan benar sesuai kaidah membaca dan memahami isi bacaan, tetapi kenyataan yang ada belum semua siswa dapat mencapai tujuan tersebut. Banyak siswa yang dapat membaca secara lancar suatu bahan bacaan tetapi tidak memahami isi bahan bacaan tersebut.

Data *Progress in International Reading Literacy Study* (PIRLS) yang meneliti siswa kelas IV SD menunjukkan bahwa prestasi membaca siswa Indonesia sangat rendah. Kemampuan membaca siswa Indonesia pada urutan ke 45 dari 49 negara yang diteliti. Skor Indonesia (405) berada di atas Qatar (353), Maroko (323), dan Afrika Selatan (302) pada urutan terendah.

Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan siswa kelas tinggi dalam membaca pemahaman masih rendah. Rendahnya kemampuan siswa dalam membaca pemahaman disebabkan oleh beberapa faktor. Faktor-faktor tersebut antara lain,

Pengembangan Media Komik (Afrinda Pradita) 1.311
model dan metode pembelajaran yang diterapkan guru masih konvensional, kurangnya motivasi siswa dalam mengikuti pembelajaran membaca, rendahnya minat baca siswa, media pembelajaran yang kurang memadai, dll. Pada pembelajaran membaca pemahaman, biasanya siswa disajikan media pembelajaran berupa teks bacaan kemudian masing-masing diminta membaca dalam hati dilanjutkan dengan menjawab pertanyaan-pertanyaan yang berhubungan dengan isi bacaan yang diberikan. Pada hal ini guru hanya memintasiswa membaca sendiri tanpa adanya bimbingan dari guru, sehingga siswa kurang termotivasi ketika diminta membaca sendiri, tidak bersungguh-sungguh dan hanya membaca sekilas saja. Akibatnya siswa kurang memahami isi bacaan tersebut.

Hasil pengamatan dan wawancara dengan guru Kelas IV SDN Bener 1 pada tanggal 9 September 2016, 14 Oktober 2016, 23 November 2016, siswa kurang memahami suatu bacaan yang disajikan guru serta minat membaca sangat kurang. Saat pembelajaran bahasa Indonesia terutama kegiatan membaca pemahaman masih kurang berjalan maksimal. Saat mengikuti pembelajaran siswa terlihat kurang bersemangat, hal ini dikarenakan guru menggunakan metode pembelajaran yang beragam dalam mengajarkan pembelajaran membaca pemahaman namun media pembelajaran yang digunakan kurang memadai. Guru dalam pembelajaran bahasa Indonesia hanya memberikan media teks bacaan kepada siswa, kemudian siswa diminta menjawab pertanyaan dari teks bacaan tersebut. Sehingga keterampilan membaca pemahaman siswa masih kurang bahkan bisa dikatakan masih memprihatinkan.

Berdasarkan hasil *pretest* yang dilakukan peneliti dalam pembelajaran membaca pemahaman, hanya 25% dari jumlah siswa yang mampu menjawab pertanyaan bacaan dengan tepat, 20% yang mampu meringkas bacaan dengan tepat, 29% yang mampu menceritakan kembali isi bacaan dengan kalimatnya sendiri, dan hanya 26% yang mampu menyimpulkan isi bacaan. Pada hasil *pretest* yang diberikan kepada siswa kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen ternyata nilai rata-rata hasil evaluasinya baru mencapai 53,82. Sedangkan nilai rata-rata hasil evaluasi yang diharapkan dalam pembelajaran pemahaman adalah 70. Sehingga dapat dikatakan bahwa keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN Bener 1 masih rendah dan dikategorikan *low level* dalam memahami bacaan karena hasilnya dibawah rata-rata skor maksimal. Selain itu juga tampak partisipasi siswa yang kurang aktif dalam pembelajaran bahasa Indonesia. Kondisi seperti ini menyebabkan pembelajaran yang berlangsung kurang maksimal dan akan menyebabkan kemampuan siswa dalam memahami bacaan kurang optimal. Media pembelajaran yang menunjang keterampilan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia pun di kelas tersebut kurang, hanya tersedia teks bacaan.

Selain strategi dan pendekatan pembelajaran yang diberikan dari guru kelas kepada murid untuk melatih keterampilan membaca pemahaman, perlu adanya media pembelajaran yang efektif dalam membantu menumbuhkan minat dan kemauan siswa dalam membaca pemahaman dengan terampil. Media pembelajaran yang efektif merupakan media yang dapat membuat siswa mampu mengambil intisari

makna suatu pengetahuan melalui kegiatan membaca.

Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung pembelajaran siswa agar lebih mudah dan teratur, karena dapat memadukan antara kecerdasan afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan yang disampaikan guru kepada siswa, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meminimalisir kesalahan persepsi terhadap materi ajar yang disampaikan guru. Menurut teori Piaget, pemikiran anak-anak usia sekolah dasar (7 – 11 tahun) masih berada pada tahap pemikiran operasional konkret (*concrete operational thought*). Hal itu dapat menjadi dasar penggunaan media pembelajaran yang inovatif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Menurut survey dari Dr. Murti Bunanta SS., MA yang merupakan ketua dari Kelompok Pecinta Bacaan Anak (KPBA) Indonesia, pada tahun 2012 90% siswa sekolah dasar kelas tinggi lebih menyukai sebuah gambar penuh warna daripada tulisan yang penuh di dalam buku. Dari membaca dan mengamati gambar anak dapat memahami dan menyimpulkan sebuah alur jalan cerita pada gambar.

Nana Sudjana dan Rivai (2009: 6-8) menyatakan media komik dalam proses belajar mengajar menciptakan minat para peserta didik, mengefektifkan proses belajar mengajar, dapat meningkatkan minat belajar dan menimbulkan minat apresiasinya. Pernyataan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik membangkitkan

keterampilan membaca pemahaman pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Komik sebagai media pembelajaran mempunyai efektivitas yang tinggi karena mampu menghadirkan gambar visual dan teks cerita yang menarik sehingga menumbuhkan minat membaca siswa. Maka, peneliti mengembangkan media pembelajaran bahasa Indonesia yang dikemas dalam bentuk komik. Diharapkan, dengan adanya media ini siswa akan lebih tertarik dan antusias membaca serta mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada kegiatan belajar mengajar bahasa Indonesia.

Melihat permasalahan yang ada di lapangan, peneliti melihat perlu dikembangkannya media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia, karena media yang disajikan hanya tersedia teks bacaan. Sementara siswa kurang tertarik dengan membaca karena sulit untuk dipahami. Solusi yang peneliti tawarkan yaitu mengembangkan media komik dalam pembelajaran. Kelebihan komik antara lain 1) memotivasi siswa selama proses belajar mengajar; 2) meningkatkan kualitas pembelajaran; 3) bersifat permanen; 4) membangkitkan minat membaca dan mengarahkan siswa untuk disiplin membaca khususnya mereka yang tidak suka membaca; 5) bagian dari budaya populer (Wurianto, 2009: 15). Melalui media komik menjadi alternatif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa dengan tampilan yang lebih menarik dan mengaktifkan sikap belajar membaca dan kemandirian siswa. Penggunaan komik dapat mengatasi perbedaan kemampuan penguasaan keterampilan membaca pemahaman pada siswa, sehingga peneliti

Pengembangan Media Komik (Afrinda Pradita) 1.311 berinisiatif untuk melakukan penelitian “Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen”.

METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research and development*).

Prosedur Pengembangan

Prosedur atau langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini mengacu pada prosedur pengembangan ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carry (1996) untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2011: 200) yang terdiri atas lima langkah pengembangan. Langkah-langkah tersebut adalah sebagai berikut: analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Validasi dan Uji Coba Produk

1. Validasi

Validasi dilakukan oleh 1 ahli materi yaitu Dosen Bahasa Indonesia Pendidikan Sekolah Dasar FIP UNY (Ibu Septia Sugiarsih, M.Pd.) dan 1 ahli media yaitu Dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY (Ibu Isniatun Munawaroh, M.Pd.)

2. Uji Coba Produk

a. Uji coba awal, yaitu produk diujicobakan kepada 2 siswa dari kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen.

- b. Uji coba lapangan awal, yaitu produk diujicobakan kepada 6 siswa dari kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen.
- c. Uji coba lapangan operasional, yaitu produk diujicobakan kepada 17 siswa dari kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen.

Setting dan Subjek Penelitian

Penelitian Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman di SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen sebanyak 17 siswa.

Jenis dan Sumber Data

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan data kualitatif. Data kuantitatif didapatkan dari penilaian angket oleh ahli materi (dosen Bahasa Indonesia Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY), ahli media (dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY), subjek uji coba (siswa kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen) dan dan tes *pretest-posttest* membaca pemahaman sebelum dan sesudah menggunakan media. Data kualitatif diperoleh dari hasil observasi, wawancara, dan saran yang diberikan oleh ahli materi, ahli media, dan siswa.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam media ini adalah tes membaca pemahaman, wawancara, observasi dan angket.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan statistik deskriptif kuantitatif kemudian dikonversikan ke data kualitatif dengan

skala 5 untuk mengetahui kualitas produk oleh ahli materi dan ahli media. Langkah yang digunakan menggunakan kategori oleh Djemari Mardapi (2008:123). Lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut ini.

Tabel 1. Konversi Data Kualitatif (Djemari Mardapi (2008: 123).

Rumus	Rerata Skor	Kriteria
$X > X_i + 1,8 S_{bi}$	$>4,2$	Sangat Baik
$X_i + 0,6 \times S_{bi} < X < X_i + 1,8 \times S_{bi}$	$>3,4 - 4,2$	Baik
$X_i - 0,6 \times S_{bi} < X < X_i + 0,6 \times S_{bi}$	$>2,6 - 3,4$	Cukup
$X_i - 1,8 \times S_{bi} < X \leq X_i - 0,6 \times S_{bi}$	$>1,8 - 2,6$	Kurang
$X \leq X_i - 1,8 \times S_{bi}$	$\leq 1,8$	Sangat Kurang

Keterangan:

$$X_i \text{ (rerata ideal)} = \frac{1}{2}(\text{skor maksimum ideal} + \text{skor minimum ideal}).$$

$$S_{bi} = \frac{1}{6}(\text{skor maksimum ideal} - \text{skor minimum ideal}).$$

$$X = \text{skor empiris.}$$

Dalam penelitian ini, secara keseluruhan produk yang dikembangkan dianggap sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Validasi Ahli Materi

Hasil penilaian ahli materi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,56 dengan kriteria baik. Hasil penilaian ahli materi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,56 dengan kriteria sangat baik. Gambaran tentang hasil penilaian ahli materi dapat dilihat pada diagram sebagai berikut.

Bener 1 Sragen. Hasil penilaian pada tahap uji coba lapangan lebih luas memperoleh skor 4,32 dengan kriteria sangat baik.

5. Uji Coba Lapangan Operasional

Uji coba lapangan operasional sampel dilakukan dengan 17 orang siswa kelas IV SD Negeri Bener 1 Sragen. Hasil penilaian pada tahap uji coba operasional memperoleh skor rata-rata 4,43 dengan kriteria sangat baik.

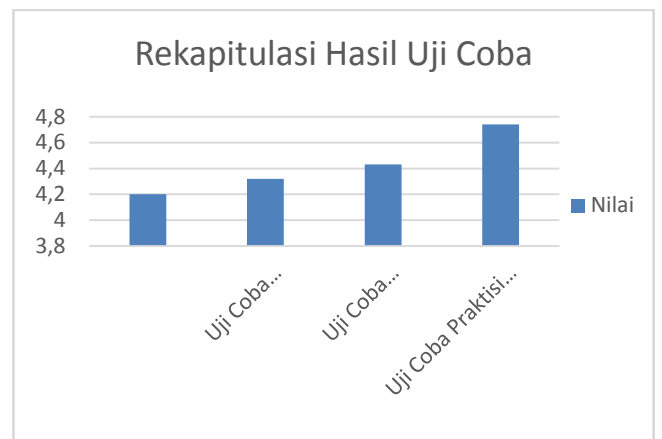
Gambaran tentang hasil uji coba media dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



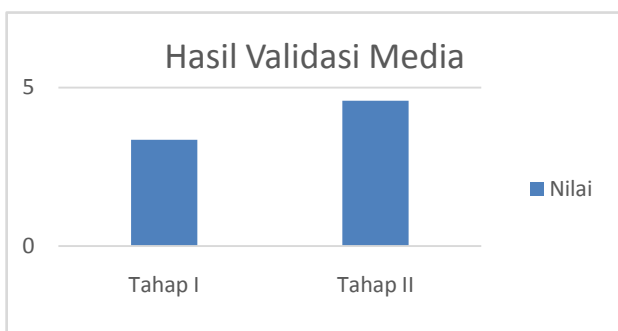
Gambar 1. Diagram Tahapan Hasil Validasi Ahli Materi

2. Validasi Ahli Media

Hasil penilaian ahli media tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,35 dengan kriteria cukup. Hasil penilaian ahli media tahap kedua memperoleh rata-rata 4,59 dengan kriteria sangat baik. Gambaran tentang hasil penilaian ahli media dapat dilihat pada diagram batang di bawah ini.



Gambar 3. Diagram Hasil Uji Coba UY



Gambar 2. Diagram Tahapan Hasil Validasi Ahli Media

3. Uji Coba Awal

Uji coba awal dilakukan dengan responden 2 orang siswa kelas IV SD Negeri Bener 1 Sragen. Hasil penilaian pada tahap uji coba kelompok awal memperoleh skor 4,20 dengan kriteria sangat baik.

4. Uji Coba Lapangan Awal

Uji coba lapangan awal dilakukan dengan responden 6 orang siswa kelas IV SD Negeri

6. Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata *Pretest* dan *Posttest*

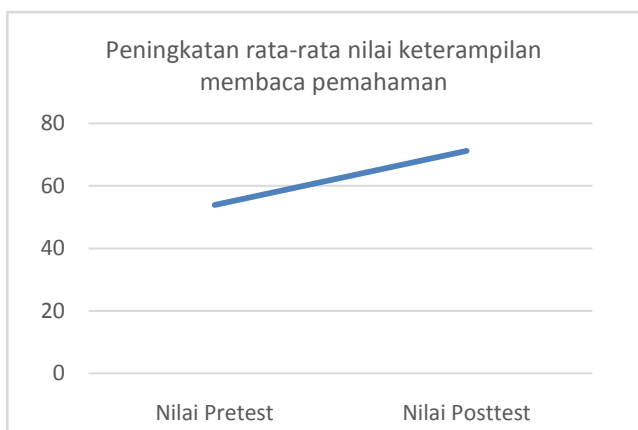
Uji perbedaan rata-rata menggunakan *Independent Sample t-test* dengan program *SPSS Statistic 19.0*. Berdasarkan perhitungan diketahui bahwa nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,037 lebih kecil dibandingkan 0,05 ($0,037 < 0,05$). Artinya H_a diterima dan H_o ditolak. H_a diterima bahwa ada perbedaan rata-rata skor tes membaca pemahaman antara *posttest* dan *pretest*. Hasil uji beda rata-rata disajikan dalam tabel berikut.

Independent Samples Test										
		Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
Nilai	Equal variances assumed	1,490	,231	-2,174	32	,037	-17,441	8,024	Lower	Upper
		Equal variances not assumed			-2,174	31,179	,037	-17,441	8,024	-33,802

Gambar 4. Hasil Uji Perbedaan Rata-Rata Nilai *Pretest* dan *Posttest*.

7. Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata

Peningkatan rata-rata hasil belajar keterampilan membaca pemahaman sebelum menggunakan media komik (*pretest*) dan setelah menggunakan komik (*posttest*) dapat dihitung menggunakan uji *gain*. *Gain* menunjukkan peningkatan keterampilan membaca pemahaman setelah menggunakan media komik. Hasil rata-rata data *pretest* adalah 53,82 dan *posttest* adalah 71,20. Uji peningkatan rata-rata disajikan dalam grafik berikut.



Gambar 5. Hasil Uji Peningkatan Rata-Rata Keterampilan Membaca Pemahaman

B. Pembahasan

Produk media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen telah selesai dikembangkan melalui beberapa tahap.

Langkah-langkah pengembangan dalam penelitian ini mengadaptasi prosedur pengembangan ADDIE (Dick and Carry). Tahap pertama adalah analisis. Pada tahap ini peneliti melakukan analisis kurikulum, analisis kebutuhan dan analisis tujuan pembelajaran. Pada tahap ini ketiga tahap analisis dimaksudkan untuk mengetahui permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen. Peneliti melakukan kajian terhadap teori-teori maupun hasil penelitian sehingga didapatkan sebuah inisiatif untuk membuat media pembelajaran yang akan dikembangkan.

Tahap kedua adalah desain (*design*). Pada tahap kedua ini yang dilakukan peneliti adalah merancang penyusunan bentuk komik, penyusunan konsep materi, pembuatan ilustrasi, dan produksi media.

Tahap ketiga adalah pengembangan (*development*). Pada tahap ini peneliti melakukan penilaian ahli materi dan ahli media, revisi produk dan editing, dan pencetakan komik. Validasi produk dilakukan kepada ahli yang berkompeten di bidangnya. Validasi media dilakukan kepada ahli materi (dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia Pendidikan Guru Sekolah Dasar FIP UNY) dan validasi materi kepada ahli media (dosen Teknologi Pendidikan FIP UNY). Validasi kepada ahli materi dilakukan sebanyak dua tahap. Validasi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,56 dengan kriteria baik. Namun, terdapat saran dan masukan dari ahli materi. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan ahli materi, peneliti melakukan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,56 dengan kriteria sangat baik. Setelah melakukan

validasi, ahli media memberikan rekomendasi bahwa media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Validasi kepada ahli media dilakukan sebanyak dua tahap. Validasi tahap pertama memperoleh skor rata-rata 3,35 dengan kategori cukup. Sehingga terdapat saran dan masukan dari ahli materi. Setelah dilakukan revisi sesuai saran dan masukan dari ahli media, peneliti melakukan validasi tahap kedua. Validasi tahap kedua memperoleh skor rata-rata 4,59 dengan kriteria sangat baik. Validasi kepada ahli media berhenti pada tahap kedua. Setelah melakukan validasi, validator memberikan rekomendasi bahwa media yang dikembangkan layak untuk diujicobakan tanpa revisi.

Tahap keempat adalah implementasi (*implementation*) uji coba komik dan penilaian respon media oleh siswa dan guru. Uji coba dilakukan melalui tiga tahap yaitu uji coba awal yang dilakukan oleh 2 orang siswa, uji coba lapangan awal dilakukan oleh 6 orang siswa, dan uji coba lapangan operasional dilakukan oleh 17 orang siswa. Selain itu, pada saat uji operasional sampel media yang dikembangkan dinilai oleh seorang praktisi yaitu guru kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen.

Hasil uji coba awal menunjukkan respon siswa sebesar 4,2 dalam kategori sangat layak, hasil uji coba lapangan awal sebesar 4,32 dalam kategori sangat layak, dan hasil uji coba lapangan operasional sebesar 4,43 dalam kategori sangat layak. Sedangkan berdasarkan respon guru sebagai praktisi mendapat respon skor 4,74 dalam kategori sangat layak.

Tahap kelima adalah evaluasi (*evaluation*) yaitu mengukur peningkatan keterampilan

Pengembangan Media Komik (Afrinda Pradita) 1.311 membaca pemahaman siswa kelas IV SD Negeri Bener 1 sebelum dan sesudah menggunakan media komik dengan metode *pretest -posttest*. Peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa menggunakan media komik diukur menggunakan uji perbedaan rata-rata dan uji *Gain score*.

Uji perbedaan rata-rata menggunakan *Independent Sample t-test* dengan program *SPSS Statistic 19.0*. Berdasarkan perhitungan, nilai *Sig.(2-tailed)* adalah 0,037 lebih kecil dibandingkan 0,05 ($0,037 < 0,05$). Artinya H_a diterima dan H_0 ditolak. H_a diterima artinya bahwa ada perbedaan rata-rata skor tes membaca pemahaman antara *posttest* dan *pretest*.

Uji *Gain Score* menunjukkan peningkatan keterampilan membaca pemahaman setelah menggunakan media komik. Hasil rata-rata data *pretest* adalah 53,82 dan *posttest* adalah 71,20. Dengan demikian, produk dikembangkan yaitu Media Komik layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen.

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Hasil pengembangan media komik di SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen didapatkan kesimpulan bahwa media komik yang dikembangkan layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas IV SD Negeri Bener 1 Ngrampal Sragen. Hal ini ditinjau secara keseluruhan berdasarkan penilaian yang dilakukan oleh ahli materi termasuk dalam

kriteria sangat layak (4,56) dan ahli media termasuk dalam kriteria sangat layak (4,59). Hasil kelayakan media juga di uji cobakan kepada subjek siswa melalui uji coba awal termasuk dalam kriteria sangat layak (4,2), uji coba lapangan awal termasuk dalam kriteria sangat layak (4,32), dan uji coba lapangan operasional termasuk dalam kriteria sangat layak (4,43). Hasil respon praktisi (guru) pada uji coba operasional menunjukkan kriteria sangat layak (4,74).

Selain itu hasil ini juga diperkuat melalui uji perbedaan rata-rata sebesar 0,037 dan melalui uji *Gain Score* menunjukkan hasil penilaian *pretest* dan *posttest* yang menyatakan bahwasanya hasil rata-rata *posttest* lebih tinggi dibanding dengan hasil rata-rata *pretest* sebesar 0,376 dengan kriteria sedang.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka terdapat beberapa saran dari penulis sebagai berikut.

1. Hasil pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada mata pelajaran bahasa Indonesia dapat digunakan sebagai bahan ajar pembelajaran membaca pemahaman dengan menambahkan uraian materi tentang membaca pemahaman agar pemahaman siswa mengenai membaca pemahaman semakin luas.
2. Tes unjuk kerja dalam pretes dan postes sebaiknya menggunakan petunjuk mengerjakan yang jelas, agar siswa tidak mengalami kebingungan dalam mengerjakan.

DAFTAR PUSTAKA

Burhan, B. (2001). *Metode Pengembangan Baca*. Jakarta: PT.Gramedia Pustaka.

- Dimiyati, Mudjiono. (1999). *Belajar dan Pembelajaran*. Jakarta: Rhineka Cipta.
<http://ugm.ac.id/ide/berita/8593pemahaman.membaca.siswa.sd.indonesia.masih.lemah>). Diakses pada 12 September 2016. Pukul 14.20 WIB.
- Iskandarwassid. (2004). *Strategi Pembelajaran Bahasa*. Bandung: Rosda.
- Piaget, J. (2005). *Teori Perkembangan Kognitif*. [Online]. Tersedia: http://id.wikipedia.org/wiki/Teori_perkembangan_kognitif [4 Januari 2017].
- Poerwadarminta, W.J.S. (1984). *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Balai Pustaka: Jakarta.
- Mardapi, D. (2008). *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: UNY Press.
- Mulyatiningsih, E. (2011). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Jakarta: Alfabeta
- Sudjana, N., Rivai, A. (2009). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Wuriyanto, E. (2009). *Komik sebagai Media Pembelajaran*. (www.powerpoint-search.com/media-pembelajaran-komik-ppt.html)