

Pengembangan Media Komik Sebagai Sarana Pembelajaran untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Bagi Siswa

Anisa ihwani

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia annisaihwani7@gmail.com

Ahmad Calam

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia

Fatmawati*

Sekolah Tinggi Keguruan dan Ilmu Pendidikan Amal Bakti, Indonesia Fatmecincan22@gmail.com

Abstract: *Early reading ability is a fundamental skill that elementary school students must master because it serves as the foundation for acquiring knowledge across various learning subjects. Preliminary observations at SD PAB 1 Klumpang revealed that the early reading skills of second-grade students were still relatively low due to the use of conventional learning media, which reduced students' interest and motivation in reading activities. This study aimed to develop comic-based learning media that are valid, practical, and effective in improving the early reading skills of second-grade students at SD PAB 1 Klumpang. This research employed the Research and Development (R&D) method using the 4-D development model, consisting of the define, design, develop, and disseminate stages. Data were collected through observation, interviews, expert validation sheets, students' response questionnaires, and early reading tests. The findings indicated that the developed comic media achieved a material expert validation score of 90.6%, a media expert validation score of 93.75%, and a language expert validation score of 90%, all of which were categorized as highly valid. The practicality test showed a student response rate of 88.5%, indicating that the media were highly practical. The effectiveness test demonstrated an improvement in students' average scores from 60.5 on the pre-test to 86.7 on the post-test, with an N-Gain score of 0.66, indicating a moderate improvement. Therefore, the developed comic-based learning media are valid, practical, and effective for improving early reading skills among elementary school students*

Keywords: *Comic Learning Media, Early Reading, Elementary School, Research and Development.*

Abstrak: Kemampuan membaca permulaan merupakan keterampilan dasar yang harus dikuasai peserta didik sekolah dasar karena menjadi fondasi dalam memahami berbagai materi pembelajaran. Hasil observasi di SD PAB 1 Klumpang menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II masih rendah akibat penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik sebagai sarana pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang meliputi tahap define, design, develop, dan disseminate. Data dikumpulkan melalui observasi, wawancara, lembar validasi, angket respons peserta didik, dan tes kemampuan membaca permulaan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik memperoleh persentase validasi ahli materi sebesar 90,6%, validasi ahli media sebesar 93,75%, dan validasi ahli bahasa sebesar 90% dengan kategori sangat layak. Hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase 88,5% dengan kategori sangat praktis. Keefektifan media ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 60,5 pada pretest menjadi 86,7 pada posttest dengan nilai N-Gain sebesar 0,66 yang termasuk kategori sedang. Berdasarkan hasil tersebut, media komik dinyatakan valid, praktis, dan efektif sehingga layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar.

Kata kunci: Media Komik, Membaca Permulaan, Sekolah Dasar, Penelitian dan Pengembangan.

PENDAHULUAN

Kemampuan membaca merupakan salah satu kompetensi dasar yang harus dimiliki peserta didik sejak memasuki jenjang sekolah dasar. Keterampilan ini menjadi fondasi bagi penguasaan berbagai mata pelajaran karena hampir seluruh aktivitas pembelajaran menuntut kemampuan memahami informasi yang disajikan dalam bentuk tulisan (Fatmawati & Yusrizal, 2020). Membaca tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan melafalkan rangkaian huruf menjadi kata atau kalimat, tetapi juga sebagai proses memahami makna, memperoleh informasi, serta mengembangkan kemampuan berpikir. Peserta didik yang memiliki kemampuan membaca yang baik cenderung lebih mudah memahami materi pelajaran dan mampu mengikuti proses pembelajaran secara optimal. Sebaliknya, rendahnya kemampuan membaca akan menghambat pencapaian kompetensi belajar sehingga berdampak terhadap hasil belajar pada berbagai mata pelajaran (Ulfiatul et al., 2021).

Kemampuan membaca pada peserta didik sekolah dasar diawali melalui pembelajaran membaca permulaan. Tahap ini merupakan proses awal yang bertujuan mengenalkan lambang-lambang bahasa kepada peserta didik sehingga mereka mampu membaca huruf, suku kata, kata, hingga kalimat sederhana. Membaca permulaan menjadi dasar bagi perkembangan keterampilan membaca lanjutan pada jenjang berikutnya. Keberhasilan peserta didik dalam menguasai membaca permulaan akan menentukan kemudahan mereka dalam memahami berbagai materi pelajaran pada kelas-kelas selanjutnya. Nurani et al. (2021) menjelaskan bahwa pembelajaran membaca permulaan difokuskan pada kemampuan mengenali huruf dan membaca kata sederhana sehingga peserta didik memiliki kesiapan untuk memasuki tahap membaca pemahaman. Oleh karena itu, peningkatan kemampuan membaca permulaan perlu menjadi perhatian utama guru, terutama pada peserta didik kelas rendah sekolah dasar.

Fakta di lapangan menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan masih menjadi permasalahan yang banyak ditemukan pada peserta didik sekolah dasar. Berbagai bentuk kesulitan membaca masih dijumpai, seperti belum mampu mengenali huruf tertentu, membaca secara tersendat-sendat, belum mampu membaca kata secara utuh, kesulitan membedakan vokal maupun konsonan rangkap, serta membutuhkan waktu yang cukup lama untuk memahami bacaan. Kondisi tersebut menyebabkan peserta didik mengalami hambatan dalam mengikuti proses pembelajaran karena hampir seluruh aktivitas belajar mengharuskan peserta didik membaca instruksi maupun materi pembelajaran. Kesulitan membaca permulaan yang tidak segera ditangani akan berdampak pada rendahnya kemampuan literasi peserta didik pada jenjang pendidikan berikutnya (Oktadiana, 2019).

Keberhasilan pembelajaran membaca permulaan dipengaruhi oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran. Media pembelajaran berfungsi sebagai perantara dalam menyampaikan materi sehingga informasi yang diberikan guru menjadi lebih mudah dipahami oleh peserta didik. Media yang sesuai dengan karakteristik peserta didik mampu meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta keterlibatan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru

memiliki tanggung jawab untuk memilih media yang tidak hanya sesuai dengan tujuan pembelajaran, tetapi juga mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan sehingga peserta didik terdorong untuk belajar secara aktif. Penggunaan media yang monoton dan hanya berpusat pada buku teks sering kali menyebabkan peserta didik kehilangan minat belajar karena materi disajikan secara kurang menarik (Alia et al., 2022; Chasanah et al., 2021).

Salah satu media pembelajaran yang dinilai mampu meningkatkan minat membaca peserta didik adalah media komik. Komik merupakan media visual yang mengombinasikan gambar dan teks sehingga mampu menyampaikan informasi secara sederhana, menarik, dan mudah dipahami. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar menjadikan peserta didik lebih mudah memahami isi bacaan karena informasi disampaikan secara kontekstual melalui ilustrasi yang menarik. Selain mampu meningkatkan motivasi belajar, media komik juga membantu peserta didik yang masih mengalami kesulitan membaca karena ilustrasi yang disajikan dapat membantu memahami makna bacaan. Komik tidak hanya berfungsi sebagai media hiburan, tetapi juga memiliki nilai edukatif yang mampu membangun pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dibandingkan media pembelajaran konvensional (Risnawat, 2023; Hasanah, 2020; Aan et al., 2021).

Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran juga sejalan dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar yang masih berada pada tahap operasional konkret. Peserta didik pada usia tersebut lebih mudah memahami informasi yang disajikan dalam bentuk visual dibandingkan teks yang panjang. Gambar, warna, dan alur cerita yang sederhana mampu meningkatkan perhatian sekaligus membantu peserta didik menghubungkan materi pembelajaran dengan pengalaman sehari-hari. Syahfitri et al. (2025) menjelaskan bahwa media komik dapat meningkatkan perhatian peserta didik terhadap bacaan sekaligus mempermudah mereka memahami materi yang dipelajari. Nurhakim et al. (2024) juga menyatakan bahwa komik mampu memperluas pemahaman peserta didik melalui sudut pandang cerita yang menarik sehingga mendorong tumbuhnya minat membaca. Dengan karakteristik tersebut, media komik berpotensi menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar.

Hasil observasi yang dilakukan di SD PAB 1 Klumpang menunjukkan bahwa pembelajaran membaca permulaan masih menghadapi berbagai kendala. Peserta didik terlihat mudah merasa bosan ketika mengikuti pembelajaran yang menggunakan bacaan panjang. Guru masih memanfaatkan media pembelajaran yang bersifat konvensional berupa buku paket dan papan tulis sehingga pembelajaran berlangsung kurang variatif. Penggunaan media yang belum mampu menarik perhatian peserta didik menyebabkan motivasi membaca menjadi rendah. Guru juga belum mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas II sehingga proses pembelajaran membaca belum berlangsung secara optimal. Kepala sekolah SD PAB 1 Klumpang turut menyampaikan bahwa pengembangan media komik diperlukan sebagai salah satu upaya meningkatkan motivasi belajar, keterampilan membaca, keaktifan peserta didik, dan kemampuan memperoleh informasi melalui kegiatan membaca. Kondisi tersebut menunjukkan bahwa inovasi media pembelajaran menjadi kebutuhan nyata

dalam meningkatkan kualitas pembelajaran membaca permulaan di sekolah tersebut.

Berbagai penelitian sebelumnya telah membuktikan efektivitas media komik dalam meningkatkan kualitas pembelajaran. Penelitian Risnawati et al. (2023) menunjukkan bahwa penggunaan media komik mampu meningkatkan antusiasme peserta didik serta meningkatkan kemampuan membaca permulaan dengan kategori sangat baik setelah diberikan perlakuan. Penelitian Malinda et al. (2023) juga membuktikan bahwa media komik berbasis Comic Life efektif digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dan mampu meningkatkan hasil belajar peserta didik secara signifikan. Meskipun demikian, sebagian besar penelitian tersebut lebih berorientasi pada pengujian efektivitas media yang telah tersedia. Penelitian yang mengembangkan media komik sesuai karakteristik peserta didik sekolah dasar melalui tahapan validasi ahli, uji kepraktisan, dan uji keefektifan secara komprehensif masih relatif terbatas. Kondisi ini menunjukkan adanya kesenjangan penelitian (research gap) yang perlu dikaji lebih lanjut sehingga dihasilkan media pembelajaran yang benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik sekolah dasar.

Kebaruan (novelty) penelitian ini terletak pada pengembangan media komik yang dirancang secara khusus untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II sekolah dasar dengan mengangkat tema manfaat buah sebagai konteks pembelajaran. Media yang dikembangkan tidak hanya menampilkan ilustrasi yang menarik, tetapi juga disusun berdasarkan karakteristik perkembangan peserta didik sehingga mudah dipahami dan mampu meningkatkan motivasi membaca. Produk yang dihasilkan selanjutnya diuji melalui validasi ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa, kemudian dilanjutkan dengan uji kepraktisan serta uji keefektifan untuk memastikan bahwa media yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Pendekatan tersebut membedakan penelitian ini dari penelitian terdahulu yang sebagian besar hanya berfokus pada aspek efektivitas penggunaan media.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik sebagai sarana pembelajaran yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang. Pengembangan media ini diharapkan dapat menjadi alternatif media pembelajaran inovatif yang membantu guru menciptakan proses pembelajaran yang lebih menarik sekaligus mendukung peningkatan kemampuan literasi dasar peserta didik. Selain memberikan kontribusi terhadap pengembangan media pembelajaran Bahasa Indonesia, penelitian ini juga diharapkan menjadi referensi bagi guru dan peneliti dalam mengembangkan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model pengembangan 4-D yang dikembangkan oleh Thiagarajan, Semmel, dan Semmel. Model ini dipilih karena memberikan tahapan yang sistematis dalam menghasilkan produk pembelajaran yang layak digunakan melalui proses validasi, uji coba, dan penyempurnaan produk. Tahapan pengembangan meliputi define

(pendefinisian), design (perancangan), develop (pengembangan), dan disseminate (penyebaran).

Tahap define bertujuan untuk menganalisis kebutuhan pengembangan media melalui analisis awal, analisis karakteristik peserta didik, analisis konsep, analisis tugas, dan perumusan tujuan pembelajaran. Analisis dilakukan berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas II SD PAB 1 Klumpang untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran membaca permulaan serta kebutuhan media pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Tahap design dilakukan dengan menyusun rancangan awal media komik yang meliputi pemilihan media, penentuan format, penyusunan isi materi, pembuatan ilustrasi, penyusunan dialog, serta desain tampilan media. Produk awal yang dihasilkan kemudian disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar sehingga mampu mendukung peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Tahap develop bertujuan menghasilkan media komik yang memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif. Validasi dilakukan oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan terhadap isi, tampilan, serta penggunaan bahasa pada media yang dikembangkan. Hasil validasi digunakan sebagai dasar revisi produk sebelum dilakukan uji coba. Uji coba dilaksanakan melalui uji kelompok kecil dan uji lapangan pada peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang. Kepraktisan media diukur menggunakan angket respons peserta didik, sedangkan keefektifan media dianalisis melalui tes kemampuan membaca permulaan sebelum dan sesudah penggunaan media komik.

Tahap disseminate dilakukan dengan memperkenalkan media komik yang telah dinyatakan layak kepada guru sebagai alternatif media pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. Tahap ini bertujuan untuk memperoleh pemanfaatan produk secara lebih luas dalam proses pembelajaran.

Subjek penelitian adalah peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang, sedangkan objek penelitian berupa media komik yang dikembangkan sebagai sarana pembelajaran membaca permulaan. Data penelitian dikumpulkan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, angket respons peserta didik, dan tes kemampuan membaca permulaan. Instrumen validasi digunakan untuk menilai kelayakan media berdasarkan aspek materi, media, dan bahasa. Angket respons digunakan untuk mengetahui tingkat kepraktisan media, sedangkan tes membaca permulaan digunakan untuk mengukur keefektifan media dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli, respons peserta didik, dan hasil uji coba diubah ke dalam bentuk persentase untuk menentukan kategori kelayakan, kepraktisan, dan keefektifan media. Media dinyatakan layak apabila memperoleh kategori minimal baik, praktis apabila memperoleh respons positif dari peserta didik, serta efektif apabila terjadi peningkatan kemampuan membaca permulaan setelah penggunaan media komik dalam proses pembelajaran.

HASIL PENELITIAN

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk berupa media komik sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan bagi siswa kelas II SD PAB 1 Klumpang proses pengembangan produk ini mengacu pada model pengembangan 4D yaitu: *Define, Design, Develop, Disseminate*.

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan data yang telah dikumpulkan oleh peneliti melalui serangkaian kegiatan penelitian kemudian ditabulasi sesuai dengan kebutuhan analisis data yang tercantum dalam rancangan penelitian dengan tujuan untuk menunjukkan gambaran umum mengenai penyebaran atau distribusi data.

Tahap Pendefinisian (Define)

Pada tahap pendefinisian (Define) merupakan tahap analisis dan identifikasi masalah untuk memperoleh berbagai informasi yang berkaitan dengan tujuan media yang akan dikembangkan.

Analisis Awal (Front-End Analysis)

Analisis awal dilakukan untuk menemukan masalah utama dalam proses pembelajaran membaca di SD PAB 1 Klumpang. Analisis ini mencakup evaluasi keadaan pembelajaran di kelas, penggunaan media pembelajaran yang ada, dan perbedaan antara keadaan aktual yang diharapkan.

Peneliti menemukan beberapa masalah dalam proses pembelajaran membaca permulaan di kelas II SD PAB 1 Klumpang. Pertama, guru masih menggunakan media pembelajaran konvensional yang hanya menggunakan buku teks dan papan tulis. Kedua tidak ada media pembelajaran yang inovatif dan interaktif yang dapat mendukung dan membantu peserta didik untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Ketiga rendahnya kemampuan membaca permulaan pada peserta didik kelas II PAB 1 Klumpang, Sebagian besar peserta didik belum mampu membaca dengan lancar, masih kesulitan dalam mengenali huruf, merangkai suku kata menjadi kata, serta membaca kalimat sederhana dengan benar. Ketika dihadapkan pada sebuah teks panjang tanpa gambar peserta didik menjadi pasif, tidak antusias dan mudah bosan. Keempat ditemukan pula permasalahan dari tenaga pendidik, yaitu keterbatasan waktu dalam merancang dan membuat media pembelajaran yang inovatif. Keterbatasan ini menyebabkan guru cenderung menggunakan media yang sudah tersedia meskipun kurang optimal, sehingga kebutuhan peserta didik terhadap media pembelajaran yang menarik dan efektif belum dapat terpenuhi secara maksimal.

Pada materi menjaga Kesehatan yang merupakan bagian dari kurikulum merdeka kelas II SD hal inilah yang menjadi landasan utama bagi peneliti dalam hal mengembangkan media komik sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

Analisis Peserta Didik (Learner Analysis)

Untuk memastikan bahwa media komik yang dibuat memenuhi kebutuhan dan kemampuan peserta didik, analisis karakteristik peserta didik dilakukan. Karakteristik ini termasuk usia, tingkat perkembangan kognitif, gaya belajar, minat,

dan kemampuan membaca awal. 24 siswa kelas dua di SD PAB 1 Klumpang, terdiri dari 15 laki-laki dan 8 perempuan, berusia 7-8 tahun, adalah subjek penelitian ini. Menurut teori perkembangan kognitif piaget, anak-anak pada usia ini berada di tahap operasional konkret. Tahap ini memungkinkan anak-anak memahami ide-ide yang disajikan secara visual dan konkret. Oleh karena itu, memberikan materi bacaan awal dalam bentuk komik atau gambar berwarna yang menarik sangat sesuai dengan tahapan perkembangan kognitif peserta didik.

Hasil analisis kemampuan membaca permulaan peserta didik di kelas II SD PAB 1 Klumpang menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik masih mengalami kesulitan membaca permulaan pada tingkat yang berbeda-beda yakni: (1) tidak mampu membaca diftong, vokal ganda, dan konsonan ganda; (2) membaca tersendat-sendat; (3) mengeja dengan buruk; (4) lupa kata-kata yang telah dieja dengan cepat; dan (5) membaca kalimat sederhana memerlukan waktu yang lama (Oktadiana, 2019).

Perumusan Konsep (Concept Analysis)

Perumusan konsep dilakukan dengan cara mengidentifikasi hal-hal yang dicantumkan pada media ajar yang dikembangkan, menggunakan acuan RPP mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan tema menjaga kesehatan tubuh dengan rajin mengonsumsi buah dan sayur. Capaian pembelajaran pada RPP terdiri atas: (1) memahami dan menggunakan kosa kata baru tentang menjaga kesehatan, serta mengenal nama-nama buah dan sayur beserta manfaatnya, (2) menulis kalimat sederhana tentang kebiasaan sehat sehari-hari dan manfaat mengonsumsi buah dan sayur.

Konsep utama yang mendasari pengembangan media komik adalah kemampuan membaca permulaan. Membaca permulaan adalah tahap awal dalam proses pembelajaran, di mana peserta didik belajar mengenali simbol huruf, mengeja suku kata, membaca kata, kemudian belajar membaca kalimat sederhana dengan pengucapan dan intonasi yang benar (Nurani et al., 2021).

Tabel 1 Indikator Membaca Permulaan sebagai Dasar Pengembangan Konsep

No	Indikator Membaca Permulaan	Keterangan
1	Ketepatan membaca huruf vokal dan konsonan	Siswa mampu menyebutkan huruf vokal (a, i, u, e, o) dan konsonan dengan benar
2	Kemampuan mengeja suku kata dan kata sederhana	Siswa mampu mengeja kata yang terdiri dari 2–3 suku kata
3	Kelancaran membaca kalimat sederhana	Siswa mampu membaca kalimat tanpa tersendat-sendat
4	Ketepatan intonasi dan lafal	Siswa membaca dengan intonasi dan lafal yang sesuai
5	Pemahaman isi bacaan sederhana	Siswa mampu menjawab pertanyaan sederhana tentang isi bacaan

Analisis Tugas (*Task Analysis*)

Analisis tugas pembelajaran dilakukan dengan memecah kompetensi membaca permulaan peserta didik menjadi sub tugas atau aktivitas pembelajaran yang lebih spesifik dan terukur. Hal memungkinkan peserta didik untuk mencapai kompetensi yang diharapkan melalui serangkaian aktivitas yang peserta didik lakukan dengan menggunakan media komik.

Berdasarkan hasil analisis pembelajaran Bahasa Indonesia Fase awal dan hasil analisis konsep yang telah dilakukan, berikut adalah rumusan tugas pembelajaran peserta didik pada tahap awal pembelajaran membaca permulaan dengan menggunakan media komik yang akan dijabarkan pada tabel 2 Analisis tugas belajar peserta didik pada penggunaan media komik.

Tabel 2 Analisis Tugas Peserta Didik

No	Kompetensi / Tugas Belajar	Sub-Tugas / Aktivitas Siswa
1	Membaca huruf vokal dan konsonan	Mengenal dan menyebutkan huruf; membaca gambar dan kata pada komik
2	Mengeja suku kata dan kata sederhana	Mengeja kata-kata yang ada pada teks balon percakapan komik
3	Membaca kalimat sederhana dengan lancar	Membaca kalimat pada setiap panel komik dengan lafal dan intonasi yang tepat
4	Memahami isi cerita komik	Menjawab pertanyaan tentang isi cerita komik secara lisan dan tertulis

Peserta didik diminta untuk mempelajari empat kompetensi inti yang saling berkaitan saat menggunakan media komik, seperti yang disajikan pada Tabel 2 mengenali dan membaca huruf, mengeja suku kata dan kata, membaca kalimat sederhana, dan memahami isi cerita. Tugas-tugas ini diberikan secara bertahap melalui kegiatan membaca komik, dimulai dari tahap yang sederhana hingga pada tahap yang paling menantang.

Setiap bagian pada komik dirancang untuk secara khusus untuk menjawab satu atau lebih dari tugas pembelajaran yang telah ditentukan, yang kemudian digunakan sebagai acuan dalam mengembangkan isi cerita, dialog, dan pertanyaan pemahaman yang terdapat pada media komik.

Perumusan Tujuan Pembelajaran (Specifying Instructional Objective)

Perumusan tujuan pembelajaran adalah langkah terakhir dalam tahap definisi. Tujuan pembelajaran dibuat berdasarkan hasil analisis awal, analisis peserta didik, perumusan konsep, dan perumusan tugas yang dilakukan pada langkah-langkah sebelumnya. Tujuan perumusan ini berfungsi sebagai acuan dalam desain dan pengembangan media komik serta sebagai tolak ukur keberhasilan pembelajaran membaca permulaan menggunakan media komik.

Dengan acuan indikator membaca permulaan dan tugas pembelajaran yang telah dievaluasi sebelumnya, tujuan pembelajaran dirancang untuk Hasil Belajar

Bahasa Indonesia pada Fase awal (Kelas II) dalam Kurikulum Merdeka. Tabel 3 berikut menunjukkan perumusan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia kurikulum merdeka:

Tabel 3 Rumusan Tujuan Pembelajaran Membaca Permulaan

No	Tujuan Pembelajaran	Indikator Ketercapaian
1	Siswa dapat membaca huruf vokal dan konsonan dengan benar melalui media komik	Siswa menyebutkan minimal 80% huruf dengan tepat
2	Siswa dapat mengeja kata-kata sederhana yang terdapat dalam komik	Siswa mampu mengeja minimal 3 kata dari teks komik
3	Siswa dapat membaca kalimat sederhana pada komik dengan lancar dan tepat	Siswa membaca kalimat tanpa bantuan guru minimal 70% kalimat
4	Siswa dapat memahami isi cerita dalam komik manfaat buah-buahan	Siswa menjawab minimal 3 dari 5 pertanyaan pemahaman dengan benar
5	Siswa menunjukkan peningkatan motivasi dan minat membaca melalui media komik	Respon positif siswa pada angket mencapai kategori praktis

Tahap Perancangan (Design)

Tahap design adalah tahap perancangan media komik yang berfokus pada pembuatan design media komik. Tujuan dari tahap ini adalah untuk membuat desain awal, atau prototipe, media komik sebagai alat baca dan media pembelajaran bagi peserta didik fase awal membaca (membaca permulaan). Tahap ini terdiri dari empat langkah: pengembangan uji coba, pemilihan media, pemilihan format, dan pembuatan desain awal.

Pemilihan Media (Media Selection)

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, media yang dipilih adalah media komik cetak yang bersifat visual, karena peserta didik kelas dua disekolah dasar lebih menyukai teks bacaan bergambar dan penuh warna. yang mendasari pengambilan keputusan ini adalah sebagai berikut: (1) Komik dapat memenuhi kebutuhan peserta didik kelas dua sekolah dasar yang menyukai gambar berwarna; (2) Komik dapat menyajikan cerita yang menarik dan mudah dipahami; (3) Komik mudah dibawa dan dapat digunakan di kelas atau di rumah; dan (4) Komik dapat mengurangi kebosanan peserta didik pada saat melakukan kegiatan membaca permulaan.

Media komik yang dikembangkan mengangkat tema “Manfaat Buah dan Sayur” dengan menampilkan tokoh-tokoh buah dan sayur khas nusantara yang berdialog tentang berbagai jenis buah dan sayur beserta manfaatnya. Tokoh dalam komik dirancang berkarakter positif untuk memberikan nilai yang mencerminkan kepositifan sebagai teladan bagi peserta didik.

Pemilihan Fomat (Format Selection)

Format media komik dirancang dengan memperhatikan prinsip-prinsip desain grafis yang sesuai untuk peserta didik kelas II SD. Format yang dipilih adalah sebagai berikut:

1. Ukuran kertas: A5 (14,8 cm x 21 cm) agar mudah dibawa dan dipegang siswa
2. Warna: *Full color* untuk menarik perhatian peserta didik.
3. Font teks: *Font* yang sederhana, bersih, dan mudah dibaca oleh peserta didik kelas 2 SD.
4. Layout: Panel komik disusun secara berurutan dari kiri ke kanan dan atas ke bawah.
5. Balon kata (*speech bubble*): Digunakan untuk menampilkan dialog antar tokoh.
6. Jumlah halaman: ± 48 halaman isi.

Desai Awal (Initial Design)

Desain awal media komik disusun berdasarkan pemilihan format yang telah ditetapkan. Desain awal mencakup pembuatan storyboard, pembuatan ilustrasi tokoh, penulisan narasi dan dialog, serta penyusunan tata letak (layout) setiap halaman. Storyboard dibuat dalam pengenalan karakter buah dan sayur komik memiliki empat bagian: Bagian (1) pengenalan vokal a + konsonan, Bagian (2) pengenalan vokal i + kata, Bagian (3) Pengenalan vokal u + awalan kata ber-ter-, dan konsonan akhiran -h, bagian (4) Pengenalan vokal (a,i,u,e, o + pengenalan konsonan ng, dan diftong).

Proses desain awal menggunakan perangkat lunak desain media komik untuk menghasilkan ilustrasi yang menarik dan sesuai dengan karakter siswa SD kelas II. Hasil desain awal kemudian dikonsultasikan kepada dosen pembimbing sebelum diserahkan kepada para ahli untuk divalidasi.

Tahap Pengembangan (Development)

Tahap development adalah tahap pengembangan media komik yang telah dirancang sedemikian rupa pada tahap design. Pada tahap ini dilakukan validasi oleh para ahli (ekspert appraisal) dan uji coba produk kepada peserta didik (developmental testing) tujuan dari fase ini adalah untuk menghasilkan media komik yang direvisi berdasarkan tanggapan ahli dan hasil pengujian.

Tiga validator menjalankan proses validasi: yaitu seorang ahli materi, seorang ahli media, dan seorang ahli bahasa. Tujuan validasi adalah untuk mengevaluasi kelayakan media komik yang dibuat sebelum diuji pada siswa.

Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan untuk menilai kesesuaian isi dan materi yang disajikan dalam media komik dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia kelas II SD. Hasil validasi ahli materi disajikan pada Tabel 4 berikut:

Tabel 4 Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai	Skor	Persentase %	Kategori
1	Kesesuaian materi dengan CP Bahasa Indonesia kelas II SD	4	100%	Sangat layak
2	Kejelasan dan ketepatan materi yang disajikan	3	75%	Layak
3	Kesesuaian materi dengan tingkat perkembangan siswa	4	100%	Sangat layak
4	Ketepatan pemilihan tema (Manfaat buah dan sayur)	4	100%	Sangat layak
5	Kebenaran konsep yang disajikan	4	100%	Sangat layak
6	Kecukupan Latihan soal/yang mendukung pemahaman materi	3	75%	Layak
7	Keterurutan penyajian materi	4	100%	Sangat layak
8	Ketepatan ilustrasi dalam mendukung materi	3	75%	Layak
Rata-rata			90,6%	Sangat layak

Berdasarkan di atas, hasil validasi ahli materi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 90,6% dengan kategori “Sangat Layak”. Validator memberikan catatan agar beberapa kalimat dalam teks komik disederhanakan agar lebih mudah dipahami siswa kelas II SD. Revisi dilakukan berdasarkan saran validator sebelum dilanjutkan ke tahap berikutnya.

Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai kualitas tampilan, desain, dan ketepatan penggunaan elemen visual dalam media komik. Hasil validasi ahli media disajikan pada Tabel 5 berikut:

Tabel 5 Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skor	Persentase	Kategori
1	Kemenarikan desain sampul komik	4	100%	Sangat layak
2	Kesesuaian pemilihan warna dengan karakter peserta didik	4	100%	Sangat layak
3	Keseimbangan tata letak dan teks	3	75%	Layak
4	Ukuran huruf yang mudah dibaca peserta didik	4	100%	Sangat layak
5	Kualitas dan kejelasan ilustrasi gambar	3	75%	Layak
6	Kepraktisan media untuk digunakan dikelas	4	100%	Sangat layak
7	Daya Tarik media dalam menarik perhatian peserta didik	4	100%	Sangat layak
8	Kesesuaian ukuran media dengan kebutuhan peserta didik	4	100%	Sangat layak
Rata-rata			93,75%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel diatas, hasil validasi ahli media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 93,75% dengan kategori “Sangat Layak”. Validator menyarankan agar tata letak pada beberapa panel komik diperbaiki agar lebih seimbang antara gambar dan teks. Revisi telah dilakukan sesuai saran validator.

Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa dilakukan untuk menilai ketepatan ejaan, kejelasan kalimat, kesesuaian diksi, dan kemenarikan bahasa yang digunakan dalam media komik. Hasil validasi ahli bahasa disajikan pada Tabel 6 berikut.

Tabel 6 Hasil Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek yang dinilai	Skor	Persentase %	Kategori
1	Ketepatan ejaan dan tanda baca	4	100%	Sangat layak
2	Kejelasan kalimat bagi peserta didik kelas II SD	3	75%	Layak
3	Kesesuaian pilihan kata (diksi) dengan perkembangan bahasa peserta didik	4	100%	Sangat layak
4	Keterpaduan bahas dan isi komik	4	100%	Sangat layak
5	Kemenarikan bahasa dalam menumbuhkan minat membaca	3	75%	Layak
Rata-rata			90%	Sangat layak

Berdasarkan Tabel 6 hasil validasi ahli bahasa menunjukkan persentase rata-rata sebesar 90% dengan kategori “Sangat Layak”. Validator menyarankan penyederhanaan beberapa kalimat dalam dialog komik agar lebih komunikatif dan sesuai usia siswa kelas II SD. Revisi dilakukan berdasarkan saran tersebut.

Uji Coba Produk (Development Testing)

Uji coba produk dilakukan dalam dua tahap yaitu: uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan.

Uji Coba Kelompok Kecil

Uji coba kelompok kecil dilakukan kepada 6 orang peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang yang dipilih berdasarkan kriteria, tujuan, atau pertimbangan khusus yang relevan dengan topik penelitian, mewakili siswa dengan kemampuan tinggi, sedang, dan rendah. Tujuan uji coba ini adalah untuk mengetahui kepraktisan awal media komik dan mengidentifikasi kekurangan yang perlu diperbaiki.

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan bahwa peserta didik sangat tertarik dan antusias dalam menggunakan media komik. Peserta didik mampu memahami alur cerita komik dengan baik dan termotivasi untuk membaca. Beberapa catatan diperoleh, di antaranya beberapa kata dalam dialog masih perlu diperbaiki dan diperjelas. Berikut hasil uji coba kelompok kecil yang dilakukan pada 6 peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang yang mewakili kemampuan tinggi, tinggi, dan rendah.

Tabel 7 Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek yang diamati	Jumlah siswa	(%)
1	Antusias peserta didik pada saat menggunakan media komik.	6	100%
2	Pemahaman peserta didik terhadap alur cerita pada komik.	6	100%
3	Pada saat menggunakan media komik peserta didik termotivasi untuk membaca.	6	100%
4	Peserta didik memberikan respon/ tanggapan terhadap media komik dan masukan pada alur dan desain pada media komik.	2	33,3%



Gambar 1 Diagram Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Berdasarkan hasil uji coba kelompok kecil peserta didik menunjukkan minat dan antusias yang tinggi pada saat pelaksanaan kegiatan membaca permulaan menggunakan media komik, memahami alur dan cerita dengan baik, termotivasi pada saat membaca. Namun pada uji coba kelompok kecil yang mengambil sampel orang 6 orang peserta didik terdapat 2 peserta didik yang memberikan masukan bahwa beberapa dialog dan kosa kata pada media komik masih membingungkan dan perlu diperjelas.

Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan dilakukan kepada seluruh siswa kelas II SD PAB 1 Klumpang yang berjumlah 24 orang peserta didik. Uji coba ini dilaksanakan selama 4 pertemuan. Pada pertemuan pertama dilakukan pre-test, pertemuan kedua dan ketiga dilaksanakan pembelajaran menggunakan media komik, dan pada pertemuan keempat dilakukan post-test serta pengisian angket respon siswa.

Pada pertemuan pertama, dilakukan tes awal (pre-test) kepada seluruh 24 peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang. Tes ini bertujuan mengukur kemampuan membaca permulaan peserta didik sebelum menggunakan media komik, sehingga diperoleh data awal sebagai pembandingan. Pertemuan kedua merupakan awal pelaksanaan pembelajaran menggunakan media komik. Peserta didik mulai dikenalkan dan berinteraksi dengan media komik sebagai media belajar membaca permulaan.

Pembelajaran dengan media komik dilanjutkan pada pertemuan ketiga. Sesi ini memperdalam pemahaman dan keterampilan membaca permulaan peserta didik melalui penggunaan media komik secara lebih intensif. Pada pertemuan keempat, dilakukan tes akhir (post-test) untuk mengukur kemampuan membaca permulaan peserta didik setelah menggunakan media komik. Selain itu, peserta didik juga mengisi angket respon peserta didik guna mengetahui penilaian dan tanggapan peserta didik terhadap media komik yang digunakan.



Gambar 2. Bentuk komik yang dikembangkan

Hasil Angket Respon Peserta Didik (Kepraktisan)

Kepraktisan media komik diukur melalui angket respon peserta didik yang terdiri dari 10 butir pernyataan yang mencakup 6 aspek, yaitu: tampilan media, kemudahan penggunaan, keterlibatan peserta didik, daya tarik, motivasi belajar, dan manfaat media. Hasil angket respon peserta didik disajikan pada Tabel 8 berikut

Tabel 4.1.3.4 Hasil Angket Respon Peserta Didik

No	Aspek yang di nilai	Persentase (%)	Kategori
1	Tampilan media	92%	Sangat praktis
2	Kemudahan penggunaan	88%	Sangat praktis
3	Keterlibatan peserta didik	85%	Sangat praktis
4	Daya tarik media komik	90%	Sangat praktis
5	Motivasi belajar	87%	Sangat praktis
6	Manfaat media komik	89%	Sangat praktis
	Rata -rata	88,5%	Sangat praktis

Berdasarkan Tabel 7 hasil angket respon peserta didik menunjukkan persentase rata-rata sebesar 88,5% dengan kategori “Sangat Praktis”. Hal ini menunjukkan bahwa media komik yang dikembangkan sangat praktis digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan siswa kelas II SD PAB 1 Klumpang.

Hasil Tes Kemampuan Membaca (Keefektifan)

Keefektifan media komik diukur melalui hasil pre-test dan post-test kemampuan membaca permulaan siswa. Data hasil tes dihitung menggunakan rumus N-Gain untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media komik. Hasil pre-test dan post-test disajikan pada Tabel 8 berikut.

Tabel 8 Hasil Pre-test dan Post-test Kemampuan Membaca Permulaan

No	Peserta Didik	Nilai pre- Test	Nilai post- Test	N-gain	Kategori
1	Alfatih	57	80	0,535	Sedang
2	Alif	57	90	0,767	Tinggi
3	Arkhan	63	82	0,515	Sedang
4	Alvaro	56	85	0,659	Sedang
5	Irwan	56	87	0,75	Tinggi
6	Afif	62	87	0,658	Sedang
7	Azam	63	85	0,595	Sedang
8	Kian	67	90	0,697	Sedang
9	Nazwa	56	85	0,659	Sedang
10	Putri	57	90	0,767	Tinggi
11	Reisa	63	90	0,730	Tinggi
12	Rumi	57	82	0,581	Sedang
13	Siti	62	85	0,605	Sedang
14	Tasya	57	90	0,767	Tinggi
15	Arseno	62	85	0,605	Sedang
16	Zeyn	57	87	0,698	Sedang
17	Ali	66	89	0,728	Tinggi
18	Fahri	65	87	0,629	Sedang
19	Sultan	63	90	0,730	Tinggi
20	Sacio	58	87	0,705	Tinggi
21	Safana	62	87	0,658	Sedang
22	Nizam	62	86	0,632	Sedang
23	Rafasya	67	84	0,515	Sedang
24	Bilal	64	90	0,722	Tinggi
Rata -rata		60,5	86,7	0,66	Sedang

Berdasarkan Tabel 4.1.3.5, rata-rata nilai pre-test siswa adalah 60.5 dan rata-rata nilai post-test adalah 86.7 Nilai N-Gain rata-rata sebesar 0.66 yang termasuk dalam kategori “Sedang” ($0,3 < g < 0,7$). Hasil ini menunjukkan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang.

Tahap Penyebaran (Dessiminate)

Tahap penyebaran dilakukan setelah tiga tahap sebelumnya. Tahap penyebaran (Dessiminate) merupakan tahap akhir pada model pengembangan 4D. pada tahap ini medi komik yang dikembangkan sebagai media pembelajaran yang digunakan untuk meningkatkan kemampun membaca permulaan akan disebarakan pada pserta didik dan tenaga pengajar di SD PAB 1 Kulpang. Tahap (disseminate) merupakan tahap penyebaran atau penggunaan media komik yang telah dikembangkan pada uji coba lapangan. Tujuan tahap ini adalah untuk mempromosikan produk yang telah dikembangkan agar dapat digunakan oleh orang lain, baik oleh guru maupun sekolah lain.

Pada penelitian ini, tahap (disseminate) dilakukan dalam bentuk yang masih terbatas mengingat keterbatasan waktu dan sumber daya, namun media komik yang dikembangkan dikatakan layak untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan dilihat dari segi peserta didik mengalami peningkatan kemampuan meBaca permulan. Hasil dari pengamata yang telah diuji lapangan dinyatakan

sangat efektif dalam meningkatkan kemampaun membaca permulaan sehingga media komik dapat disebarkan pada skala yang lebih besar jangkauannya. Kegiatan penyebaran yang dilakukan meliputi:

1. Penyerahan media komik kepada SD PAB 1 Klumpang sebagai produk akhir yang dapat digunakan dalam pembelajaran.
2. Sosialisasi penggunaan media komik kepada guru Bahasa Indonesia kelas II SD PAB 1 Klumpang.
3. Publikasi hasil penelitian melalui seminar skripsi sebagai bagian dari proses akademik.

Tahap *disseminate* ini diharapkan dapat mendorong penyebaran dan penggunaan media komik yang lebih luas di kemudian hari, sehingga dapat memberikan manfaat bagi peningkatan kualitas pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar.

PEMBAHASAN

Pembahasan dari uji coba kelompok kecil dan uji coba lapangan dalam rangkaian kegiatan peningkatan membaca permulaan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan menggunakan media komik tema buah dan sayur pada tahap awal pembelajaran Bahasa Indonesia memiliki beberapa poin diantaranya:

Peran guru sangat penting dalam mengubah metode pembelajaran. Metode pembelajaran yang digunakan sebelumnya hanya menggunakan metode konvensional berupa buku cetak yang tidak bergambar sehingga tidak mengundang minat baca peserta didik.

Bahan ajar yang sebelumnya hanya terpusat pada buku cetak tidak bergambar yang tidak sesuai dengan kebutuhan peserta didik pada usia 7-8 tahun, yang pada dasarnya peserta didik di usia ini membutuhkan media pembelajaran yang penuh warna dan menarik secara visual.

Penggunaan media komik dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan dan pemahaman peserta didik pada materi pembelajaran. Tujuan utama dari penggunaan media komik pada pembelajaran membaca permulaan adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca berupa mengenali huruf konsonan dan vokal, membaca kata, memahami diftong, imbuhan dan akhiran dalam teks bacaan.

Pada pertemuan pertama dilakukan tes awal sebelum menggunakan media komik dan ditemukan bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik berada pada angka 60,5% yang dinyatakan rendah, pada pertemuan kedua dan ketiga merupakan tahapan pelaksanaan menggunakan media komik, pada pertemuan kedua peserta didik mulai dikenalkan dan berinteraksi dengan media komik sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, pada pertemuan ke tiga adalah sesi dimana peserta didik diajak untuk lebih mengenal dan memperdalam pembelajaran menggunakan media komik untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan, kemudian pada pertemuan keempat barulah dilakukan penilaian akhir yakni Post-test untuk mengukur kemampuan membaca permulaan peserta didik setelah adanya penggunaan media komik pada saat pembelajaran, disamping itu peserta didik juga mengisi angket respon sebagai tolak ukur untuk mengetahui sejauh mana penilaian dan tanggapan peserta didik terhadap

media komik yang digunakan. Rata-rata perolehan nilai post-test pada pertemuan keempat adalah 86,7 yang termasuk dalam kategori tinggi, kemudian dapat dinyatakan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik di SD PAB 1 Klumpang.

Efektivitas dari penggunaan media pembelajaran membaca permulaan menggunakan media komik berdasarkan penilaian tenaga ahli dibidangnya dinyatakan dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Hal ini sejalan dengan pendapat Burhan (2024) yang menyebutkan bahwa komik adalah media cetak yang dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang interaktif karena memiliki visual atau tampilan yang menarik sehingga dapat menarik perhatian peserta didik dan meningkatkan minat baca peserta didik.

Penggunaan media komik akan lebih efektif jika dilakukan mitra antara tenaga pengajar dan orang tua di rumah, karena sejatinya pendidikan Keberhasilan dalam pendidikan adalah tanggung jawab dari guru di sekolah dan peran orang tua di rumah jika tidak adanya kolaborasi antara guru dan orang tua hasil dari pendidikan tidak akan maksimal untuk itu harapan peneliti adalah media komik tidak hanya dibuat dalam bentuk media cetak namun dapat disebar luaskan dalam bentuk file mengingat teknologi semakin canggih smart phone selalu ada dalam genggamannya bukan hal yang tidak mungkin media komik dapat disebarluaskan melalui file sehingga jangkauannya lebih luas.

Berdasarkan uraian di atas maka dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dengan tema manfaat buah dan sayur dalam pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang hal ini diperkuat dengan temuan peneliti pada uji kelayakan, keefektifan dan kepraktisan berikut.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa Media komik sebagai sarana pembelajaran membaca permulaan bagi peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang yang dikembangkan menggunakan model pengembangan 4D dinyatakan sangat layak. Hal ini dibuktikan dengan persentase validasi ahli materi sebesar 90,6%, ahli media sebesar 93,75%, dan ahli bahasa sebesar 90%, dengan rata-rata keseluruhan 91,45% yang berada pada kategori "Sangat Layak". Media komik telah memenuhi aspek kesesuaian materi, kualitas tampilan, dan ketepatan bahasa yang digunakan. Media komik yang dikembangkan terbukti praktis digunakan dalam proses pembelajaran membaca permulaan. Hal ini ditunjukkan oleh hasil angket respon peserta didik dengan persentase rata-rata sebesar 88,5% yang berada pada kategori 'Sangat Praktis'. Siswa menyatakan bahwa media komik memiliki tampilan yang menarik, mudah digunakan, meningkatkan keterlibatan, daya tarik, dan motivasi belajar, serta bermanfaat dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Media komik terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas II SD PAB 1 Klumpang. Hal ini dibuktikan dengan nilai N-Gain rata-rata sebesar 0,66 yang berada pada kategori "Sedang", dengan peningkatan nilai rata-rata peserta didik dari 60,5 pada pre-test menjadi 86,7 pada post-test. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan

media komik pada saat pembelajaran dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik secara signifikan.

REFERENSI

- Aan, A., dkk. (2021). Media komik sebagai media pembelajaran dalam meningkatkan minat belajar siswa. *Jurnal Pendidikan*.
- Alia, A., dkk. (2022). Peran media pembelajaran dalam meningkatkan motivasi belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Chasanah, N., dkk. (2021). Pemanfaatan media pembelajaran untuk meningkatkan kualitas proses belajar mengajar. *Jurnal Pendidikan*.
- Fatmawati, & Yusrizal. (2020). Analysis of the Utilization of Nature as a Learning Media in the Covid-19 Pandemic Era. *Budapest International Research and Critics Institute (BIRCI-Journal) : Humanities*, 4(4), 8150–8154.
- Hasanah, N. (2020). Pemanfaatan media komik dalam pembelajaran membaca permulaan di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Malinda, R., dkk. (2023). Pengembangan media komik berbasis Comic Life pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nurani, R., dkk. (2021). Kemampuan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Nurhakim, A., dkk. (2024). Penggunaan media komik dalam meningkatkan minat baca peserta didik. *Jurnal Pendidikan*.
- Oktadiana, D. (2019). Analisis kesulitan membaca permulaan pada siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan*.
- Risnawati, R., dkk. (2023). Pengaruh penggunaan media komik terhadap kemampuan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.
- Syahfitri, S., dkk. (2025). Pengembangan media komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman peserta didik. *Jurnal Pendidikan*.
- Thiagarajan, S., Semmel, D. S., & Semmel, M. I. (1974). *Instructional Development for Training Teachers of Exceptional Children*. Indiana University.
- Ulfiatul, U., dkk. (2021). Pentingnya keterampilan membaca dalam pembelajaran di sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*.