

## Pengembangan Komik Cerita Anak Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Siswa

Fitria Suriyani<sup>1\*</sup>, Nunung Fatimah<sup>2</sup>, Suriya Ningsyih<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> STKIP Taman Siswa Bima

DOI: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.1146>

### Article Info

Received: 12 June 2025

Revised: 15 July 2025

Accepted: 18 July 2025

Correspondence:

Phone: -

**Abstrak:** Tujuan dari penelitian ini adalah untuk membahas tentang kemungkinan, manfaat, dan produk efektif komik anak naratif berbasis kontekstual untuk meningkatkan literasi membaca siswa dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Siswa kelas 3 menjadi responden dalam penelitian ini yang menggunakan pendekatan Penelitian & Pengembangan. Sampelnya meliputi 19 siswa, 14 di antaranya ditempatkan dalam kelompok besar dan 5 dalam kelas kecil. Hasil Rata-rata tingkat keberhasilan adalah 87% untuk validasi ahli lain, 82,6% untuk validasi ahli materi. Pada tahap uji coba, tanggapan instruktur menunjukkan bahwa media sangat berguna dan diberi skor rata-rata 97%, dan tanggapan siswa menunjukkan bahwa mereka berguna dan diberi peringkat 92%. Nilai rata-rata pasca-tes (81,4) vs pra-tes (52,1) siswa menyiratkan bahwa bahan ajar komik literasi berbasis kontekstual telah efektif dalam meningkatkan literasi membaca. Rata-rata dari uji N-Gain adalah 0,64 untuk kategori sedang. Dengan demikian, bahan ajar cerita komik anak-anak pada pembelajaran berorientasi kontekstual dapat dikatakan cukup layak, sangat baik dan berhasil sebagai sumber belajar bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas bawah.

**Kata kunci:** Komik Cerita Anak, Kontekstual, Literasi Baca

**Citation:** Suriyani, F., Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2025). Pengembangan Komik Cerita Anak Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Baca Siswa. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1225-1231. doi: <https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.1146>

### Pendahuluan

Membaca adalah tindakan menafsirkan kata-kata atau bahasa dan memahami gagasan. Bagi individu yang menganggap dirinya cerdas, membaca menjadi kewajiban moral. ((Ellis & Bloch, 2021)). Orang-orang dari budaya dan pendidikan tertentu menganggap membaca sebagai elemen penting dalam komunikasi. Keterampilan membaca adalah sesuatu yang harus dimiliki. Itulah sebabnya keterampilan membaca harus diajarkan sejak usia dini. Dalam taraf nasional, untuk mendapatkan hasil penilaian literasi baca seluruh provinsi di Indonesia, maka dilakukan penilaian yang mencakup beberapa aspek. Penilaian tersebut dilakukan dengan cara mengumpulkan hasil kajian penilaian yang dituangkan di dalam Indeks

Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) 34 Provinsi yang dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Indonesia (Perpusnas). Indeks ini berfokus pada bagaimana masyarakat mengakses, menggunakan, dan memanfaatkan bahan bacaan. Indeks Aktivitas Literasi Membaca (Alibaca) dirancang untuk membantu memahami kebiasaan membaca di seluruh provinsi dan menjadi acuan dalam meningkatkan program literasi nasional. Berdasarkan hasil dari Indeks Aktivitas Literasi Baca yang dikembangkan oleh Perpustakaan Nasional Indonesia pada tahun 2019 menunjukkan bahwa provinsi Nusa Tenggara Barat berada di peringkat ke- 23 dari 34 provinsi di seluruh Indonesia dengan kategori rendah. Dengan penilaian Indeks Dimensi Kecakapan: 68,36, Indeks Dimensi

Email: [suryanifitria50@gmail.com](mailto:suryanifitria50@gmail.com)

Akses: 20,48, Indeks Dimensi Alternatif: 38,17, dan Indeks Dimensi Budaya: 23,97. Maka dibuktikan bahwa provinsi Nusa Tenggara Barat masih jauh dari standar indeks yang ditetapkan oleh Pemerintah, yang menyebabkan dalam kasus ini provinsi Nusa Tenggara Barat berada pada ranking yang dikatakan rendah. Menurut Albert Bandura (dalam Budiman, Purwanto, Murtadho, 2020), anak-anak dengan literasi rendah cenderung kurang termotivasi untuk belajar dan lebih mudah menyerah saat menghadapi kesulitan akademik. Rendahnya literasi mengurangi kemampuan mereka untuk meraih keberhasilan, yang penting bagi pengembangan ketekunan dan daya juang. Menurut Lamb dan Arnold dalam ((Agustina, 2022)), kemampuan siswa untuk memahami bacaan diantaranya dipengaruhi oleh lingkungan, faktor fisiologis, faktor psikologis dan faktor bahan bacaan. Bahan ajar yang berkualitas berfungsi sebagai pendorong untuk membuat pembelajaran lebih menarik dan relevan. Tanpa materi yang sesuai atau memadai, siswa kehilangan minat dan motivasi untuk belajar karena pembelajaran menjadi monoton atau sulit untuk diikuti.

Dari 27 siswa, sebagian besar siswa tidak mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) dengan nilai minimal 75 sebagaimana ditetapkan oleh guru. Sebanyak 74% siswa tidak memenuhi persyaratan kompetensi membaca. Hasil penelitian saat ini menggarisbawahi perlunya meneliti mekanisme yang mendasari keterampilan pemahaman bacaan kedua siswa. Menurut Lamb dan Arnold, dikutip (Agustina, 2022), "kemampuan pemahaman bacaan siswa dipengaruhi oleh faktor fisiologis, psikologis, bahan bacaan, dan lingkungan". Bahan ajar yang berkualitas berfungsi sebagai pendorong untuk membuat Berdasarkan hasil observasi awal di SDN 49 Kota Bima bahwa materi ajar yang disampaikan kepada siswa cenderung kurang berhubungan dengan kehidupan sehari-hari mereka atau kurang melibatkan pendekatan kontekstual. Sehingga poin-poin dari materi yang disampaikan oleh Guru tidak dapat dipahami oleh siswa karena kurang berkaitan dengan kehidupan nyata, memberikan efek Domino beruntun dari Guru ke Siswa. Contoh dari kurangnya bahan ajar, dapat dilihat dari Guru di kelas Bahasa Indonesia cenderung hanya meminta Siswa menghafal jenis-jenis teks dalam Bahasa Indonesia tanpa dihubungkan dengan contoh-contoh konkret yang bisa mereka temui dalam kehidupan nyata, seperti artikel di media sosial atau cerita pendek. Akibatnya, siswa mungkin memahami definisi dan isi teks tersebut, tetapi tidak tahu bagaimana mengidentifikasi atau menerapkannya dalam situasi sehari-hari. Bahan ajar yang digunakan dalam pembelajaran kelas III SDN 49 Kota Bima masih terkesan monoton sebab masih

menggunakan bahan ajar yang konvensional yaitu buku paket dan papan tulis sebagai media dan bahan ajar dalam pembelajaran.

Buku teks dan papan tulis belum terbukti efektif dalam pembelajaran siswa kelas III. Cara belajar seperti ini kurang menarik, membosankan, dan kurang efektif bagi siswa. Tidak seperti buku teks, komik memiliki kelebihan khusus yang lebih sesuai dengan kebutuhan pembelajaran siswa kelas III. Yaitu adalah komik menggunakan gambar untuk menceritakan alur cerita, sehingga siswa tidak perlu membayangkan detail setiap adegan, dan ini dapat membuat cerita terasa lebih hidup. Visual yang kuat juga dapat menarik perhatian lebih cepat, terutama bagi siswa yang kurang tertarik pada pembelajaran menggunakan buku. Menurut Rosyida (2018) Cerita dalam komik biasanya lebih ringkas dan *to the point* karena disampaikan melalui kombinasi teks singkat dan gambar. Ini membuat komik lebih cepat dibaca, sehingga cocok bagi mereka yang ingin menikmati cerita dalam waktu singkat. Serta penggunaan panel-panel dan urutan gambar di komik memungkinkan cerita disampaikan dengan ritme tertentu, yang dapat membuat alur terasa lebih dinamis dan seru. Efek visual seperti sudut pandang, warna, dan transisi antar-panel juga menambah intensitas dan emosi dalam cerita.

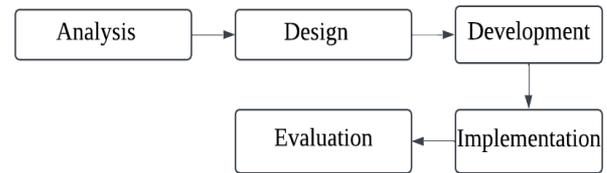
Terutama apabila komik tersebut memuat isi yang berkaitan dengan pendekatan kontekstual, karena pendekatan tersebut meningkatkan literasi baca sebab ini membuat pembelajaran lebih relevan, menarik, dan bermakna bagi siswa. Menurut Elaine B. Johnson (dalam Fadhillah, 2022), CTL (Contextual Teaching and Learning) merupakan model pendidikan yang dirancang khusus untuk membantu siswa memahami makna materi yang dipelajari sehingga dapat dikaitkan dengan kehidupan sosial, pribadi, dan budaya secara empiris. Dalam pembelajaran ini, siswa aktif membangun pengetahuan melalui keterlibatan langsung dalam pengalaman yang bermakna.. Literasi baca bukan hanya tentang kemampuan teknis membaca, tetapi juga pemahaman, analisis, dan penerapan informasi. Menurut Slavin (2014) pendekatan kontekstual memberikan relevansi pada dunia nyata, siswa lebih termotivasi untuk belajar karena merasa apa yang mereka pelajari bermanfaat dan dapat diterapkan dalam kehidupan sehari-hari. Dan dibandingkan dengan pendekatan yang lain, pendekatan kontekstual unggul dalam pembelajaran Bahasa Indonesia karena mampu mengintegrasikan teori dengan praktik dalam kehidupan nyata, meningkatkan motivasi siswa dan mengembangkan keterampilan bahasa secara menyeluruh. Dibandingkan dengan pendekatan lain, pendekatan ini lebih relevan, interaktif, dan aplikatif dalam

mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia yang bermakna dan efektif. Menurut Setianingrum & Mutia Sari, (2023) Contoh dari keunggulan komik yang menggunakan pendekatan kontekstual dibandingkan pendekatan kompetitif adalah dimana membaca cerita rakyat lokal yang dituangkan dalam bentuk komik membuat siswa lebih tertarik dibandingkan mempelajari teks yang jauh dari konteks budaya mereka. Dengan mempertimbangkan hal tersebut, penting untuk membuat materi yang menarik dan menyenangkan, baik dalam mata pelajaran maupun dalam alur cerita. Komik menyediakan cara yang menyenangkan dan interaktif bagi siswa untuk mempelajari konsep-konsep baru. Dengan demikian, penggunaan media komik kontekstual untuk meningkatkan literasi membaca materi bahasa Indonesia bagi siswa sekolah dasar diprediksi akan memberikan pengaruh positif terhadap pemahaman bacaan siswa sekolah dasar. Dalam upaya untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa itu sendiri, telah dilakukan penelitian dengan judul "Pengembangan Komik Cerita Anak Berbasis Kontekstual dalam Upaya Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Kelas III SDN 49 Kota Bima" oleh seorang peneliti. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas bahan ajar komik literasi anak terhadap peningkatan literasi membaca siswa kelas III pada pembelajaran bahasa Indonesia di SDN 49 Kota Bima.

**Metode**

Metode R&D digunakan dalam penelitian ini, mengadopsi dari Dick et al., dengan tujuan mengembangkan instrumen penilaian kinerja eksperimen untuk meningkatkan keterampilan proses sains dan kerja sama siswa. Hasilnya menunjukkan bahwa instrumen yang dikembangkan valid, reliabel, dan efektif dalam meningkatkan keterampilan tersebut (Srirahayu & Arty, 2018). Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas penggunaan bahan ajar cerita komik anak berbasis konteks dalam pembelajaran bahasa Indonesia terhadap minat baca literasi siswa kelas III SDN 49 Kota Bima. Populasi yang diteliti meliputi siswa kelas III SDN 49 Kota Bima, dengan 14 siswa terlibat dalam uji kelompok besar dan 5 siswa dalam uji kelompok kecil di kelas. Metode pengumpulan data mencakup data deskriptif kualitatif dan kuantitatif (Sugiyono dalam Surahman, 2020) Alat penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah angket validasi dari ahli media dan ahli materi, angket jawaban dari instruktur dan mahasiswa, lembar observasi, wawancara, soal pre-test dan post-test, dimensi, dan alat bantu lainnya. Penelitian ini menggunakan tiga

bagian dari model ADDIE, yaitu ADDI *Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.* (Machmudi, 2023)



**Gambar 1.** Tahapan model pengembangan ADDIE

Analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan menggunakan perhitungan deskriptif persentase yang dapat dilihat pada rumus berikut:

$$P = \frac{\sum x}{\sum x_i} \times 100\%$$

**Tabel 1.** Kriteria Kelayakan Media Oleh Validasi Ahli Media dan Materi

Presentase Hasil Penskoran	Tingkat Kelayakan (%)
81% - 100%	Sangat Layak
61% - 80%	Layak
41% - 60%	Cukup Layak
21% - 40%	Tidak Layak
0% - 20%	Sangat Tidak Layak

**Tabel 2.** Penilaian Kepraktisan Media Dari Respon Guru Dan Peserta Didik

Presentase Hasil Penskoran	Tingkat Kepraktisan (%)
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Tidak Praktis
0% - 20%	Sangat Tidak Praktis

Dalam mengukur keefektivan media komik cerita anak berbasis kontekstual dalam meningkatkan kemampuan literasi bacaan siswa, digunakan perhitungan *N-Gain* (Wahab, 2021). Analisis tersebut diterapkan untuk tujuan mengetahui peningkatan literasi baca siswa. Perhitungan *N-gain* dilakukan dengan rumus berikut:

$$g = \frac{S_{post} - S_{pre}}{S_{max} - S_{pre}}$$

Hasil perhitungan N-gain selanjutnya diklasifikasikan pada kriteria table dibawah ini:

**Tabel 3** Kriteria penilaian N-gain

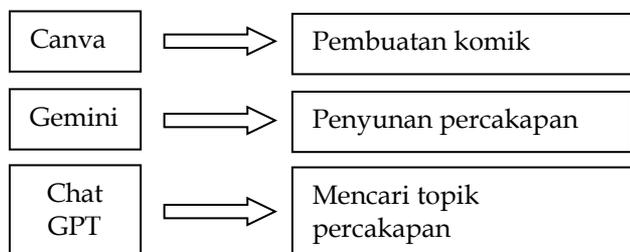
Nilai	Kriteria
$g \geq 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g < 0,7$	Sedang
$g < 0,3$	Rendah

**Hasil dan Pembahasan**

Pada hasil dan pembahasan, pada pengembangan bahan ajar komik literasi anak berdasarkan lima tahapan model ADDIE, yang dijelaskan sebagai berikut:

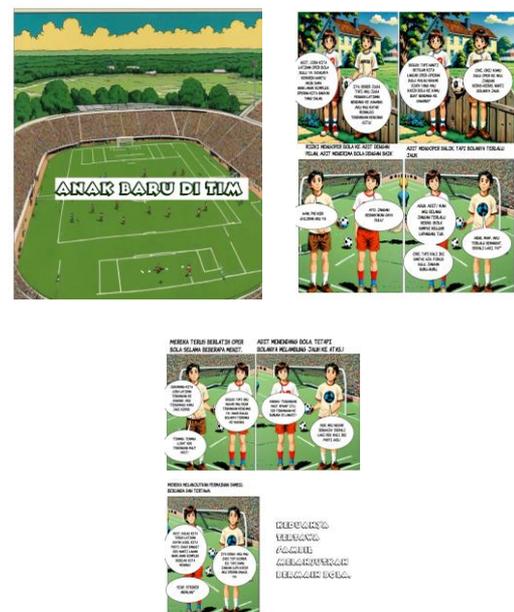
Tahap pertama adalah analisis, dengan cara studi lapangan dan telaah pustaka. (Rustandi, 2021) yang telah dilakukan, ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III SDN 49 Kota Bima, sumber belajar yang tersedia bagi siswa terkesan tidak sesuai dengan konteks sosial sekitar atau belum mampu menyadarkan siswa akan keterkaitan antara isi pelajaran dengan kehidupan di sekitarnya. Faktor kurangnya bahan ajar, dapat dilihat dari guru di kelas Bahasa Indonesia cenderung hanya meminta siswa menghafal jenis jenis teks dalam Bahasa Indonesia tanpa dihubungkan dengan contoh-contoh konkret yang bisa mereka temui dalam kehidupan nyata, seperti artikel di media sosial atau cerita pendek. Setelah mengidentifikasi dan menganalisa permasalahan yang ada untuk menunjang produk yang ingin dikembangkan

Tahapan kedua adalah mendesain produk bahan ajar, yang meliputi perancangan struktur dan muatan yang akan dimasukkan kedalam bahan ajar (Zamsiswaya., 2024). Dalam mendesain produk bahan ajar, digunakan tools-tools untuk membantu dalam proses mendesain, yaitu sebagai berikut:



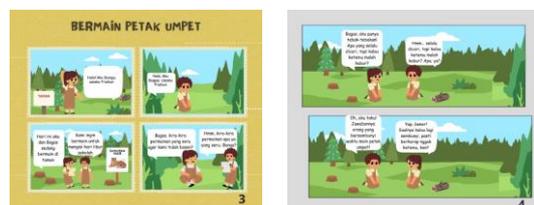
**Gambar 2.** Desain Produk

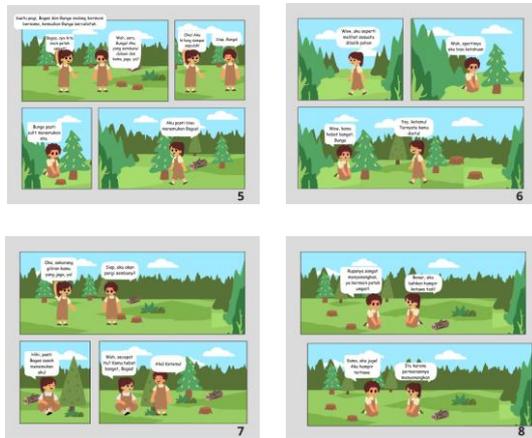
Tahap ketiga adalah pengembangan produk, di mana proses ini dimulai dengan beberapa langkah untuk merealisasikan produk ((Salsa, 2021)). Pertama. Menggunakan beberapa tools aplikasi untuk mengembangkan komik cerita anak berbasis kontekstual, seperti (1) Canva, (2) GeminiAI, dan (3) Chat GPT. Selanjutnya, disusun angket untuk validasi produk yang akan dinilai oleh pakar media dan pakar materi. Setelah itu, dilakukan proses validasi terhadap desain bahan ajar komik cerita anak berbasis kontekstual yang akan dinilai oleh kedua ahli yang telah ditunjuk. Komik berbasis kontekstual diajukan pada 13 Januari 2025 dan mengangkat judul ‘Anak Baru di Tim’. Mendapatkan revisi untuk mengganti seluruh isi dan bentuk komik.



**Gambar 3.** Pengembangan bahan ajar komik ke-1

Pada revisi kedua, komik kembali diajukan untuk diperiksa oleh dosen pembimbing pada 4 Februari 2025 dengan mengangkat judul ‘Bermain Petak Umpet’ dan disetujui oleh dosen pembimbing.





Gambar 4. Pengembangan bahan ajar komik ke-2

Hasil uji kelayakan dari media dan materi dijelaskan pada table 4 dan 5 dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Media

No	Butir yang dinilai	Persentase
1	Aspek Tampilan	91%
2	Aspek Isi	80%
3	Aspek Pembelajaran	85%
4	Aspek Kebahasaan	85%
5	Aspek Kontekstual	93%

Berdasarkan pada tabel 4 di atas dapat diperhatikan hasil validasi ahli media dari tahapan tersebut diperoleh hasil validasi media dengan rata-rata 87% dan mendapatkan komentar bahwa komik sudah bagus dan disarankan saat mencetak bahan ajar digunakan kertas yang lebih bagus dan komiknya harus dicetak full page. Yang berarti dari persentase penilaian tersebut masuk pada kategori sangat layak dan dapat diaplikasikan.

Tabel 5. Hasil Validasi Materi

No	Butir yang dinilai	Persentase
1	Aspek Kelayakan Isi	77%
2	Aspek Kelayakan Penyajian	87%
3	Aspek Kelayakan Bahasa	87%
4	Aspek Konsep Kontekstual	80%

Seperti yang dijelaskan pada tabel 5 di atas, validasi materi dilakukan dalam satu tahap. Tahap validasi oleh ahli materi menghasilkan rata-rata 83% yang sangat layak.

Tahap 4: Pelaksanaan Media/Produk Meliputi pengujian produk pada kelompok kecil dan besar. Pengujian kelompok kecil (kelas III dengan 5 siswa)

merupakan kelas yang berbeda dari yang digunakan untuk pengujian kelompok besar. Berikut ini adalah hasil evaluasi penerapan praktis media berdasarkan umpan balik dari guru dan siswa (Tabel 6 dan 7).

Tabel 6. Hasil Instrumen Respon Guru

No	Butir Penilaian	Persentase
1	ATP	96%
2	Modul	96%
3	Aspek Bahan Ajar	100%
4	Aspek Kontekstual	100%

Dengan kategori sangat praktis, nilainya 97%! Hasil ini menunjukkan bahwa bahan ajar cerita komik anak praktis digunakan dalam konteks pembelajaran bahasa Indonesia. Hal ini dapat diketahui dengan melihat tabel 6 di atas. Anda dapat mengamati hasil rata-rata dari giliran guru yang dilakukan.

Tabel 7. Hasil Respon Siswa

No	Pernyataan	Persentase
1	Bahan ajar ini membuat kamu tidak bosan dalam mempelajari materi tersebut	96%
2	Bahan ajar ini membuat saya menjadi sungguh-sungguh dalam belajar	95%
3	Bahan ajar ini dapat meningkatkan semangat saya dalam mengerjakan tugas	89%
4	Isi bahan ajar mudah untuk dimengerti	87%
5	Menggunakan Bahan ajar ini membuat saya senang mempelajari mata pelajaran Bahasa Indonesia	86%
6	Saya semangat dalam mengikuti pembelajaran sampai selesai menggunakan modul ini	94%
7	Saya mengingat dengan baik materi yang dipelajari menggunakan bahan ajar ini	88%
8	Mudah untuk saya memahami materi yang dipelajari menggunakan bahan ajar ini	88%
9	Saya mengerjakan soal yang diberikan dalam bahan ajar	86%
10	Saya mengerjakan soal sampai selesai	92%

Rata-rata (tabel 7) untuk respon siswa adalah 90% yang dianggap sangat praktis. Ini berarti bahan ajar cerita komik anak berbasis konteks sangat efektif

diterapkan pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Tahap selanjutnya adalah melakukan kelas yang lebih besar, yang terdiri dari 14 siswa di kelas besar dan 5 siswa di kelas kecil. (Aini, 2023). Pengembangan bahan ajar cerita komik anak dalam model berorientasi konteks sangat baik, dan siswa memberikan respon positif terhadap proses pembelajaran. Hasil skor post-test menjadi lebih baik dari pada hasil tes skor pre-test. Hasil pre-test dan post-test siswa diberikan pada Tabel 8 di bawah ini.

**Tabel 8.** Hasil Pret-test dan Post-test

Pre-test	Post-test	Skor Maksimal
60	85	100
50	55	100
50	95	100
45	80	100
50	50	100
60	85	100
50	95	100
50	70	100
65	70	100
50	85	100
50	95	100
50	95	100
55	95	100
45	85	100

**Tabel 9.** Rata-rata capaian nilai siswa

No	Pre-test		Post-test	
	Interval	Jumlah siswa	Interval	Jumlah Siswa
1	100-81	-	100-81	12
2	80-61	1	80-61	2
3	60-41	13	60-41	-
4	40-21	-	40-21	-
5	20-0	-	20-0	-
Total Siswa		730	1140	
Rata-rata		52,14	81,43	

Melihat hasil post-test peserta didik setelah penggunaan bahan ajar cerita komik anak berbasis kontekstual di satu pihak dari hasil penelitian yang ada di atas adalah hasil pre-test anak sebelum menggunakan cerita komik anak berbasis kontekstual, terlihat pada tabel 8. Hasil post-test peserta didik memperoleh nilai 81,4 poin dengan kategori sangat efektif dan diberikan pre-test dengan rata-rata 52,1 poin dengan kategori cukup efektif.

Tahap kelima adalah evaluasi untuk melihat apakah sistem pembelajaran yang dibangun telah sesuai dengan tujuan yang

diharapkan. Sugihartini & Yudiana, (2018) dalam hal ini adalah penggunaan media komik cerita anak berbasis kontekstual yang diterima antusias oleh siswa kelas III SDN 49 Kota Bima. Untuk mengetahui nilai pre-test dan post-test siswa kelas III SDN 49 Kota Bima, dilakukan penilaian dengan menggunakan n-Gain pada tes tersebut.

Penelitian ini mengevaluasi efektivitas pembelajaran statistika pada kemampuan literasi baca siswa dengan menggunakan uji peningkatan N-Gain Wahab, (2021). Adapun rumusnya:

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$g = \frac{81,42857 - 52,14286}{100 - 52,14286}$$

$$g = 0,641612$$

Menurut Kurniati (2017) sebagaimana dikutip dalam Jais (2020) Berdasarkan hasil perhitungan N-Gain di atas, diperoleh nilai sebesar 0,64 yang termasuk dalam kategori sedang yaitu  $0,30 \leq N\text{-Gain} < 0,70$ . Dengan demikian, bahan ajar cerita komik anak kontekstual di SDN 49 Kota Bima memiliki efektivitas sedang terhadap keterampilan membaca siswa kelas III.

**Kesimpulan**

Bahan ajar cerita komik anak berbasis konteks sebagai media peningkatan kemampuan literasi membaca dalam pembelajaran bahasa Indonesia kelas III SDN 49 Kota Bima: Penelitian R&D menggunakan Model ADDIE Hasil penelitian Berdasarkan pengolahan data dan pembahasan, telah dilakukan pengembangan komik edukasi yang telah disetujui oleh ahli media dan ahli konten. Dapat disimpulkan bahwa bahan ajar cerita komik anak berbasis konteks layak digunakan dalam proses pembelajaran karena hasil validasi antara hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 75% dan hasil validasi ahli materi dengan rata-rata 87%. Untuk mengetahui apakah media bermanfaat untuk pembelajaran bahasa Indonesia, dilakukan uji coba pada siswa kelas III SDN 49 Kota Bima pada saat pelaksanaan. Respon guru rata-rata 97% sedangkan respon siswa rata-rata 92%. Hasil penelitian juga menunjukkan bahwa penggunaan bahan ajar cerita komik anak yang berpusat pada konteks memberikan pengaruh yang signifikan terhadap nilai pretes siswa. Nilai rata-rata yang diperoleh dari uji N-Gain adalah 0,64, dan tergolong dalam kategori sedang. Dengan demikian, dapat

disimpulkan bahwa bahan ajar Dongeng Komik Anak Berbasis Kontekstual layak, bermanfaat, dan efektif untuk digunakan sebagai bahan ajar mata pelajaran Bahasa Indonesia. Hal ini dilakukan untuk meningkatkan Keterampilan Literasi Membaca Siswa Kelas III SDN 49 Kota Bima.

### Ucapan Terimakasih

Penulis ingin mengucapkan terima kasih kepada dosen pembimbing, wali kelas, kepala sekolah SDN 49 Kota Bima, dan semua pihak yang terlibat dalam penyelesaian penulisan penelitian ini.

### Referensi

- Agustina, S., Ridlwan, M., & Abidin, R. (2022). Pengaruh Belajar Membaca Terhadap Kecakapan Bercerita Anak TK Al-Djufri III Desa Blumbungan Kecamatan Larangan Kabupaten Pamekasan Tahun Pelajaran 2021/2022. *Conference of Elementary Studies*, 568–582.
- Aini, F., Edriati, S., & Pratama, A. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif di SMK Muhammadiyah 1 Padang. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 2424–2430.
- Ellis, G., & Bloch, C. (2021). Neuroscience and literacy: an integrative view. In *Transactions of the Royal Society of South Africa* (Vol. 76, Issue 2, pp. 157–188). Taylor and Francis Ltd. <https://doi.org/10.1080/0035919X.2021.1912848>
- Fadhilah, U. (2022). Pembelajaran Kontekstual Untuk Meningkatkan Kemampuan Peserta Didik Menulis Teks News Items: Penelitian Tindakan Kelas di Kelas XII Pariwisata SMK Negeri 2 Kota Depok. In *Journal of Basic Educational Studies* (Vol. 2, Issue 1).
- Jais, E. (2020). *Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tomia*. <https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/matematika>
- Machmudi, M. A., Wahyudiono, S., & Susilo, G. (2023). Analisis dan Rancang Bangun E-Learning dengan Metode ADDIE Model. *JURNAL GO INFOTECH*, 29(2), 226–232. <https://doi.org/10.36309/go.v29i2.218>
- Rosyida, A., & Tjipto Subroto, W. (2018). Pengembangan Media Komik Berbasis CTL Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Review Pendidikan Dasar*, 4(3). <http://journal.unesa.ac.id/index.php/PD>
- Rustandi, A. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *JURNAL FASILKOM*, 57–60.
- Salsa, A., Hayya, F., & Widyasari, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Audio Berbasis Podcast Dengan Model ADDIE pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Dongeng Untuk Siswa Kelas III SD. *Edustream: Jurnal Pendidikan Dasar*, 5, 160–165.
- Setianingrum, A., & Mutia Sari, P. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Pedekatan Kontekstual Pada Pembelajaran Ipa Kelas 3 Di SDIT Al Amanah Depok. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8, 1315–1327.
- Slavin, R. E. . (2014). *Educational psychology : theory and practice*. Pearson.
- Srirahayu, R. R. Y., & Arty, I. S. (2018). Validitas dan reliabilitas instrumen asesmen kinerja literasi sains pelajaran Fisika berbasis STEM. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 22(2), 168–181. <https://doi.org/10.21831/pep.v22i2.20270>
- Sugihartini, N., & Yudianta, K. (2018). ADDIE Sebagai Model Pengembangan Media Instruksional Edukatif (MIE) Mata Kuliah Kurikulum Dan Pengajaran. *Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan*, 15(2), 277–286. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JPTK/issue/view/851>
- Surahman, E., Satrio, A., & Sofyan, H. (2020). Kajian Teori Dalam Penelitian. *JKTP*, 3(1), 49–58. <http://journal2.um.ac.id/index.php/jktp/index>
- Wahab, A., Junaedi, J., & Azhar, Muh. (2021). Efektivitas Pembelajaran Statistika Pendidikan Menggunakan Uji Peningkatan N-Gain di PGMI. *Jurnal Basicedu*, 5(2), 1039–1045. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i2.845>
- Zamsiswaya, Syawaluddin, & Syahrizul. (2024). *Pengembangan Model ADDIE (Analisis, Design, Development, Implemetation, Evaluation)* (Vol. 8).