GeoScienceEd *6(3) (2025)*

Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika

http://jpfis.unram.ac.id/index.php/GeoScienceEdu/index

Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Bima Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo

Nuraihan[1*], Moh. Irawan Zain[2], Setiani Novitasari[3]

[1,2,3,4] Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Mataram, Mataram, Indonesia.

DOI: https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1238

Article Info
Received: 08 July 2025
Revised: 16 July 2025
Accepted: 20 July 2025

Correspondence:

Phone: +6285338112062.

Abstrak: Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengembangan komik berbasis cerita rakyat Bima dan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan dan keefektifan dari penggunaan komik berbasis cerita rakyat Bima untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas IV di SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo yaitu SDN 05 Kilo dan SDN 13 Kilo. Metode yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa komik yang dikembangkan memperoleh tingkat kevalidan 93,75% dari ahli media dan materi, 91,25% dari ahli bahasa, yang semuanya dalam kategori sangat valid. Selain itu, komik ini juga dinyatakan sangat praktis dengan presentase 95% dari respon siswa pada uji coba kelompok kecil (8 siswa) dan 92,5% pada uji coba kelompok besar (14 siswa). Efektivitas penggunaan komik terbukti dengan nilai hasil uji t yaitu sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan komik berbasis cerita rakyat Bima dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan kilo.

Kata kunci: ADDIE, Cerita Rakyat, Komik, Literasi Membaca, Pengembangan.

Citation: Nuraihan, N., Zain, I., M., & Novitasari, S. (2025). Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Bima Untuk Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo. *Journal Pendidikan, Sains, Geologi dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, 6(3), 1260-1268.
doi: https://doi.org/10.29303/Goescienceed.v6i3.1238

Pendahuluan

Kemampuan membaca dan mengolah informasi semakin penting agar kita tidak tertinggal dan perlu terus belajar dan memperkaya pengetahuan dari berbagai sumber (Asih Riyanti, 2021). Membaca adalah salah satu kegiatan yang memiliki banyak kelebihan dan manfaat bagi individu (Sari et al., 2018). Salah satu keuntungan utama dari membaca dapat meningkatan pengetahuan. Melalui membaca, seseorang dapat mengakses informasi dari berbagai sumber, seperti buku, artikel dan berbagai informasi di sosial media. Dengan membaca dapat menambah wawasan serta dapat berpikir secara kritis. Kemampuan berpikir kritis adalah kemampuan menggunakan pemikirannya untuk memperoleh pemahaman atau memperbaiki pemahamannya (Prayogi et al., 2023). Keterampilan ini sangat berharga dalam kehidupan sehari-hari karena membantu individu untuk menghadapi masalah dan tantangan dengan cara yang lebih terstruktur dan logis. Dengan begitu, pembaca tidak hanya menerima informasi secara pasif tetapi juga menjadi lebih aktif dalam proses pembelajaran.

Hanya saja rendahnya minat baca di Indonesia merupakan permasalahan kompleks yang telah lama menjadi sorotan. Berbagai survei dan data menunjukkan bahwa tingkat literasi masyarakat kita masih tergolong rendah dibandingkan negara-negara lain. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan yakni hanya 0,001% yang berarti dari 1.000 orang Indonesia, cuman 1 yang rajin membaca. Berdasarkan hasil penelitian Citra Pratama Sari (2018) bahwa rendahnya minat baca siswa

Email: xxxx@xxx.xxx *(*Corresponding Author)*

Copyright © 2020, Author et al.
This open access article is distributed under a (CC-BY License

disebabkan oleh dua faktor, yaitu faktor internal dan faktor eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam diri siswa seperti rendahnya kemampuan membaca siswa dan kurangnya kebiasaan membaca. Sedangkan faktor eksternal adalah faktor yang berasal dari luar diri siswa seperti sekolah yang kurang mendukung, peran perpustakaan sekolah belum maksimal, dan keterbatasan sarana dan prasarana.

Berdasarkan hasil observasi awal guru di SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo masih jarang menggunakan media pembelajaran pada saat proses belajar mengajar. Guru di SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo lebih sering menggunakan media pembelajaran seperti buku, radio, globe, peta dan lain-lain yang disesuaikan dengan materi yang akan diajar. Dan guru kelas IV mengatakan bahwa pengggunaan media pembelajaran di sekolah belum optimal. Meskipun guru kelas IV telah mencoba mengintegrasikan teknologi sederhana seperti, power point. Namun pemanfaatannya masih terbatas. Hal tersebut dapat dibuktikan dengan data yang diperoleh bahwa di SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo ada 2 sekolah yaitu SDN 05 Kilo dan SDN 13 Kilo. SDN 05 Kilo terdapat 35,71 % dari 14 peserta didik yang mengalami rendahnya kemampuan membaca. Sedangkan di SDN 13 Kilo terdapat 21,87 % dari 32 peserta didik yang masih mengalami rendahnya kemampuan membaca.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, dikembangkan sebuah media yang dikaitkan dengan cerita rakyat dan disesuaikan dengan materi pembelajaran yang sedang diajarkan, sehingga siswa dapat belajar sambil menikmati cerita. Selain itu, media yang dikembangkan adalah media yang sangat efektif untuk memperkenalkan konsep-konsep abstrak dengan cara yang lebih mudah dipahami oleh siswa (Delvhina Manga et al., 2024) atau media yang dikembangkan dapat menjadi sarana yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa.

Media yang dikembangkan dapat menjadi media yang sangat potensial untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa kelas 4 SD. Kombinasi unik antara gambar dan teks didalamnya menciptakan pengalaman membaca yang menarik dan mudah diakses bagi anak-anak (Eka Rama Mahendra et al., 2021). Selain itu, elemen visual dari media yang dikembangkan dapat membantu siswa yang kesulitan memahami teks panjang atau yang memiliki gaya belajar visual (Erifa Syahnaz et al.,2020). Dengan demikian, media yang dikembangkan adalah sebuah komik yang menjadi bahan yang efektif antara literasi visual dan literasi teks dalam membantu siswa kelas 4 SD untuk meningktkan kemampuan literasi membaca.

Pemilihan komik harus disesuaikan dengan tingkat perkembangan siswa, dan penggunaannya perlu diimbangi dengan jenis teks lainnya (Suparmi et al., 2024). Guru perlu mengajarkan siswa cara membaca komik secara efektif, termasuk memahami konvensi visual yang unik. Penggunaan komik cerita rakyat Bima "Padi Menangis" dalam Kurikulum Merdeka memiliki potensi besar untuk meningkatkan literasi siswa (Nur Ngazizah et al., 2022). Dengan memperhatikan tingkat perkembangan siswa, nilai-nilai positif, dan akurasi budaya, komik dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca, memahami keberagaman budaya, serta menumbuhkan rasa cinta terhadap warisan lokal (Sigit Widiyarto et al., 2023).

Untuk mengetahui media yang dikembangkan dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca kemudian dilakukan evaluasi untuk mengetahui sejauh mana efektifitas media yang dikembangkan. Hasil evaluasi ini dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan untuk melakukan perbaikan dan pengembangan komik di masa yang akan datang. Dengan pengembangan media tersebut diharapkan literasi membaca siswa di SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo dapat meningkat secara signifikan. Dengan demikian, media yang dikembangkan adalah sebuah komik yang menjadi alat yang efektif antara literasi visual dan literasi teks dalam membantu siswa kelas 4 SD untuk meningktkan kemampuan literasi membaca.

Metode Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan pada penelitian ini yaitu menggunakan penelitian *Research and Development* (R&D) atau penelitian pengembangan. Metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiyono, 2020). Pada penelitian ini menggunakan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan yaitu: Analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Penelitian ini dilakukan di kelas IV SDN Gugus 4, Kec. Kilo, Kab. Dompu. Penelitian dilaksanakan pada semester Genap tahun pelajaran 2024/2025. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan kuantitatif. Pengumpulan data dilakukan dengan kuesioner (angket) dan tes.

Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu analisis kevalidan produk yang diukur melalui angket validasi materi dan media. Menurut Sugiyono (2019) untuk mengetahui kevalidan dari skor yang didapatkan, dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma \times}{\Sigma \times i} \times 100\%$$

Keterangan:
P : Persentase kevalidan
Σx : Jumlah total skor jawaban
Σxi : Jumlah total skor jawaban terting

Untuk menginterpretasi hasil dari validator, yaitu:

Tabel 1. Kriteria Kevalidan

Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
0% - 25%	Tidak Valid
26% - 50%	Cukup Valid
51% - 75%	Valid
76% - 100%	Sangat Valid

Serta analisis kepraktisan produk yang didapatkan dari angket respon peserta didik dan respon guru. Menggunkan rumus sebagai berikut (Ardhani, 2021):

$$P = \frac{\Sigma \times}{\Sigma \times i} \times 100\%$$

Keterangan:
P : Persentase kevalidan
Σx : Jumlah total skor jawaban
Σxi : Jumlah total skor jawaban tertinggi

Untuk menginterpretasikan hasil dari respon peserta didik, yaitu :

Tabel 2.Kriteria Kepraktisan Respon Peserta Didik

Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
0% - 25%	Tidak Praktis
26% - 50%	Cukup Praktis
51% - 75%	Praktis
76% - 100%	Sangat Praktis

Untuk menginterpretasikan hasil dari respon guru, yaitu :

Tabel 3. Kriteria Kepraktisan Respon Guru

Tingkat Pencapaian (Skor)	Interpretasi
0% - 25%	Tidak Praktis
26% - 50%	Cukup Praktis
51% - 75%	Praktis
76% - 100%	Sangat Praktis

Selain itu, dalam penelitian itu dilakukan juga uji t untuk mengukur perbedaan signifikan dalam kemampuan literasi membaca peserta didik sebelum dan setelah penerapan komik berbasis cerita rakyat Bima. Uji t yang digunakan dalam penelitian ini yaitu uji-t sampel berpasangan (paired samples t-test) dengan tujuan untuk membandingkan rata-rata kemampuan literasi membaca peserta didik sebelum dan sesudah menggunakan komik berbasis cerita rakyat Bima. Adapun rumus uji-t sebagai berikut:

$$t = \frac{Xpost - Xpre}{s / \sqrt{n}}$$

Keterangan:
Xpost = Rata-rata skor posttest
Xpre = Rata-rata skor pretest
s = Standar deviasi dari perbedaan skor
$\sqrt{n}$ = Jumlah siswa

Untuk melihat kemampuan literasi membaca penelitian ini menggunakan analisis deskriptif statistik yang menggunakan program Statistical Package For Social Science (SPSS) versi 26 untuk mencari frekuensi, persentase, *mean* (rata-rata), median, modus, standar deviasi, skor maksimum, dan skor minimum. Apabila nilai rata-rata dan standar deviasi telah diketahui, selanjutnya nilai yang telah didapatkan dianalisis secara statistik untuk mendapatkan deskripsi kemampuan literasi membaca peserta didik. Perhitungan tingkatan pada variabel penelitian diinterpretasikan dalam bentuk kategori interval skor. Adapun langkah - langkah pengkategorian menurut Azwar Mujiyani (2022) disajikan dalam tabel berikut:

Tabel 4. Standar Kemampuan Literasi Membaca

No	Norma Penilain	Kategori
1	X ≥ M + 1 SD	Tinggi
2	M – 1 SD ≤ X < M + 1 SD	Sedang
3	X < M – 1 SD	Rendah

Keterangan :
X = Semua responden yang masuk karegori
M = Nilai Rata-rata
SD = Nilai Standar deviasi

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran berupa komik berbasis cerita rakyat Bima untuk peserta didik kelas IV yang valid, praktis dan efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik. Pengembangan komik

berbasis cerita rakyat Bima ini telah melalui beberapa proses pengembangan dengan tahapan-tahapan yang sistematis. Tahapan pengembangan dalam penelitian ini dilakukan berdasarkan model ADDIE Yang terdiri dari tahapan *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Penenerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi).

a. Analisis (*Analysis)*

Pada tahap ini, kegiatan utama yang dilakukan yaitu analisis mengenai permasalahan yang ditemukan di sekolah yaitu analisis kebutuhan, siswa, dan materi. Hal ini bertujuan untuk mengetahui permasalahan yang dihadapi di sekolah. Analisis yang pertama yaitu analisis kebutuhan. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara diperoleh data bahwa dalam proses pembelajaran sehari-hari, pada tahap ini dilakukan analisis pengembangan media pembelajaran. Pengembangan media pembelajaran diawali dengan menganalisis adanya masalah yang ditemukan di sekolah baik itu analisis kebutuhan, siswa, dan materi.

Analisis yang pertama yaitu kebutuhan yang ada di sekolah berdasarkan masalah yang ada di sekolah yaitu memerlukan sebuah media pembelajaran karena di sekolah masih kekurangan media pembelajaran untuk menunjang tercapainya tujuan pembelajaran karena ketika proses pembelajaran, guru hanya menggunakan buku ajar yang ada di sekolah yang hanya memuat materi secara umum saja, guru tidak menggunakan media pembelajaran yang bervariasi. Kemudian, untuk analisis siswa di sekolah yaitu diketahui bahwa kemampuan membaca siswa masih rendah dan guru- guru di Gugus tersebut belum pernah menggunakan komik sebagai media pada saat kegiatan pembelajaran.

Kemudian berdasarkan hasil analisis materi ditemukan bahwa untuk materi menghargai keberagaman budaya pada suatu lingungan di kelas IV ada pada tema menceritakan kembali isi cerita menujukkan bahwa siswa kelas IV SD harus dapat mengidentifikasi keberagaman budaya khususnya di sekitar tempat tinggal nya sebagai identitasnya sebagai bagian dari bangsa Indonesia. Sementara buku tematik siswa yang digunakan sebagai panduan belajar kurang memaparkan menghargai keberagaman budaya pada suatu lingkungan di Provinsi Nusa Tenggara Barat (NTB) khususnya pada Suku Mbojo. Karena buku tematik yang digunakan siswa hanya memuat materi secara umum saja. Kenyataan tersebut menuntut adanya pengembangan produk yang dapat memberikan siswa informasi yang lebih dalam mengenai keragaman sosial dan budaya di daerahnya sendiri yaitu Pada Suku Mbojo untuk dapat mewujudkan capaian pembelajaran yang diharapkan dalam kurikulum merdeka.

b. Desain (*Design*)

Tahap desain yaitu tahap perancangan konsep dan bentuk media komik. Pembuatan desain media mulai dari menentukan konsep, isi materi dan karakter yang digunakan dalam media komik. Peneliti menggunakan aplikasi canva untuk mendesain komik mulai dari cover depan sampai belakang dan karakter tokoh komik. Selain aplikasi canva, aplikasi google juga digunakan dalam penelitian ini yaitu untuk mendapatkan gambar sarung khas Bima (tembe goli) dan rumah adat Bima (uma lengge).

Kemudian komik di desain dengan ukuran 14,8 x 210 mm. Komik terdiri dari cover, redaksi, kata pengantar, daftar isi pendahuluan, petunjuk umum, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, percakapan dalam media komik, dan daftar pustaka, sumber gambar dan biografi penulis.

c. *Pengembangan* (*Development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dalam penelitian ini dimana peneliti melakukan pengembangan produk dengan mewujudkan konsep desain yang sudah dirancang kemudian melakukan uji validasi media, materi dan bahasa yang dilakukan oleh dosen ahli media, ahli materi bidang Bahasa Indonesia sesuai dengan muatan yang mengandung materi menghargai keberagaman budaya pada suatu lingkungan dan ahli bahasa di bidang bahasa Indonesia.

1. Uji Kevalidan Produk

Pada tahap pengembangan, setelah menyelesaikan desain komik peneliti melakukan uji validasi medi, uji validasi materi dan validasi bahasa. Tujuan dilakukannya validasi adalah untuk menguji kelayakan dari produk yang telah dikembangkan sehingga menjadi layak untuk diuji coba kepada peserta didik (Rosiana et.al, 2023).

2. Uji Validasi Media

Validasi media dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan komik serta untuk memperoleh saran dan masukan dari dosen ahli. Validasi dilakukan dalam dua tahapan dimana pada validasi I sebelum revisi validator hanya memberikan saran dan masukan untuk menambahkan pesan moral diakhir cerita komik dan melakukan distrace pada 1 gambar yang ada dalam komik. Kemudian setelah dilakukan perbaikian, pada validasi II setelah revisi validator memberikan penilaian. Adapun pada hasil penilaian dari validator media yaitu:

Tabel 5. Hasil Validasi Media Setelah Revisi

No	Aspek	Nilai
1.	Tampilan Media	37
2.	Isi dan Penyajian Media	38
Rata-Rata		75
Proporsi		93,75

Kategori	Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 5 diatas dapat dikatakan bahwa skor dari aspek tampilan media yaitu memperoleh 37 dari skor total 40 dan aspek isi dan penyajian media memperoleh 38 dari skor total 40 sehingga jumlah rata-rata tiap indikator yaitu 75, maka dapat disimpulkan bahwa presentase tingkat pencapaian kevalidan komik setelah revisi dapat disimpulkan bahwa tingkat pencapaian persentase kevalidan komik, setelah melalui tahap perbaikan (revisi) yaitu 93,75%. Persentase tersebut menunjukkan bahwa media sangat layak digunakan.

3. Uji Validasi Materi

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan komik serta untuk memperoleh saran dan masukan dari dosen ahli. Validasi dilakukan dalam dua tahapan dimana pada validasi I sebelum revisi validator hanya memberikan saran dan masukan untuk memperbaiki memperbaiki kata-kata dialog dalam komik. Kemudian setelah dilakukan perbaikian, pada validasi II setelah revisi validator memberikan penilaian. Adapun pada hasil penilaian dari validator media yaitu:

Tabel 6. Hasil Validasi Materi Setelah Revisi

No	Aspek	Nilai
1.	Tujuan	15
2.	Materi	15
3.	Tampilan	11
4.	Bahasa	15
5.	Motivasi	19
Rata-Rata		75
Proporsi		93,75
Kategori		Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 6 tersebut dapat dikatakan bahwa skor dari aspek tujuan yaitu memperoleh 15 dari skor total 16, aspek materi yaitu memperoleh 15 dari skor total 16, aspek tampilan yaitu memperoleh 11 dari skor total 12, aspek bahasa yaitu memperoleh 15 dari skor total 16 dan aspek motivasi yaitu memperoleh 19 dari skor total 20 sehingga dapat disimpulkan presentase tingkat pencapaian kevalidan materi komik yaitu mencapai 93,75% yang menunjukkan bahwa dari segi materi atau isi media komik edukasi ”Padi Menangis” dengan materi menghargai keberagaman budaya pada suatu lingkungan sangat layak digunakan.

4. Uji Validasi Bahasa

Validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat kevalidan komik serta untuk memperoleh saran dan masukan dari dosen ahli. Validasi dilakukan dalam dua tahapan dimana pada validasi I sebelum revisi validator hanya memberikan saran dan masukan untuk memperbaiki bahasa dalam komik. Kemudian setelah dilakukan perbaikian, pada validasi II setelah revisi validator memberikan penilaian. Adapun pada hasil penilaian dari validator media yaitu:

Tabel 7. Hasil Validasi Bahasa Setelah Revisi

No	Aspek	Nilai
1.	Bahasa	19
2.	Isi	35
3.	Tampilan	15
4.	Kesesuaian teks dengan gambar	4
Rata-Rata		73
Proporsi		91,25
Kategori		Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 7 diatas dapat dikatan bahwa bahwa skor dari aspek bahasa yaitu memperoleh 19 dari skor total 20, aspek isi yaitu memperoleh 35 dari skor total 40, aspek tampilan yaitu memperoleh 16 dari skor total 16 dan aspek kesesuaian teks dengan gambar yaitu memperoleh 4 dari skor total 4 sehingga dapat disimpulkan presentase tingkat pencapaian kevalidan bahasa dalam komik yaitu mencapai 91,25% yang menunjukkan bahwa bahasa komik edukasi ”Padi Menangis” dengan materi menghargai keberagaman budaya pada suatu lingkungan sangat layak digunakan.

5. Uji Kepraktisan Produk

Menurut Rijal (2021) suatu produk dapat dikatakan praktis apabila dapat digunakan dengan mudah oleh peserta didik dan guru sesaui dengan tujuan pembelajaran. Kepraktisan komik berbasis cerita rakyat Bima dilihat melalui hasil pengisian angket respon peserta didik dan guru setelah komik berbasis cerita rakyat Bima diuji cobakan:

a) Respon Siswa

1. Uji Coba Kelompok Kecil

Tingkat kepraktisan komik dalam uji coba kelompok kecil diperoleh melalui angket respon yang diisi oleh delapan siswa selaku subjek penelitian dalam uji coba kelompok kecil yaitu sebagai berikut:

Tabel 8. Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

No	Aspek	Nilai
1.	Tampilan Media	150
2.	Penggunaan Media	273
3.	Kepraktisan Media	185
Rata-Rata		608
Proporsi		95%
Kategori		Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 8 diatas dapat dikatakan bahwa skor dari aspek tampilan media yaitu memperoleh 150 skor dari 8 peserta didik dengan skor maksimalnya 160, aspek penggunaan media yaitu

memperoleh 273 skor dari 8 peserta didik dengan skor maksimak 288 dan aspek kepraktisan media yaitu memperoleh 185 dari 8 peserta didik dengan skor maksimal 192. Setiap skor tampilan media yaitu 20, penggunaan media yaitu 36 dan kepraktisan media yaitu 24. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat presentase kepraktisan produk komik pada tahap uji coba kelompok kecil yaitu 95% yang menyatakan bahwa media komik sangat praktis digunakan.

2. Uji Coba Kelompok Besar

Tingkat kepraktisan komik dalam uji coba kelompok kecil diperoleh melalui angket respon yang diisi oleh 14 orang siswa selaku subjek penelitian dalam uji coba kelompok besar yaitu sebagai berikut:

Tabel 9. Hasil Uji Coba Kelompok Besar

No	Aspek	Nilai
1.	Tampilan Media	258
2.	Penggunaan Media	472
3.	Kepraktisan Media	319
Rata-Rata		1049
Proporsi		92,5%
Kategori		Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 9 diatas dapat dikatakan bahwa skor dari aspek tampilan media yaitu memperoleh 258 skor dari 8 peserta didik dengan skor maksimalnya 280, aspek penggunaan media yaitu memperoleh 472 skor dari 8 peserta didik dengan skor maksimak 504 dan aspek kepraktisan media yaitu memperoleh 319 dari 8 peserta didik dengan skor maksimal 336. Setiap skor tampilan media yaitu 20, penggunaan media yaitu 36 dan kepraktisan media yaitu 24. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa tingkat presentase kepraktisan produk komik pada tahap uji coba kelompok kecil yaitu 92,5% yang menyatakan bahwa media komik sangat praktis digunakan.

b) Penilaian Guru

Tingkat kepraktisan komik berdasarkan angket respon guru dalam uji coba penggunaan produk yaitu sebagai berikut:

Tabel 10. Hasil Penilian Guru

No	Aspek	Nilai
1.	Tampilan Media	19
2.	Penggunaan Media	24
3.	Kepraktisan Media	35
Rata-Rata		78
Proporsi		97,5%
Kategori		Sangat Tinggi

Berdasarkan tabel 10 diatas dapat dikatakan bahwa skor dari aspek tampilan media yaitu memperoleh skor 19 dari skor maksimalnya 20, aspek penggunaan media yaitu memperoleh skor 24 dari skor maksimalnya 24 dan aspek kepraktisan media yaitu memperoleh skor 35 dari skor maksimalnya 36 sehingga dapat disimpulkan tingkat presentase kepraktisan produk komik pada penilaian guru yaitu 97,5%. Sehingga media praktis untuk digunakan tanpa adanya saran perbaikan.

d. *Penerapan* (*Implementation*)

Pada tahap ini peneliti menggunakan Gugus 4 kecamatan Kilo yaitu 2 sekolah yang ada dalam gugus tersebut yakni SDN 05 Kilo sebagai kelas eksperimen dan SDN 13 Kilo sebagai kontrol. Di dua sekolah tersebut peneliti menggunakan kelas IV. Pada gugus tersebut peneliti mengidentifikasi dan melihat seberapa besar kemampuan literasi membaca siswa kelas IV dengan melakukan pretest dan posttest. Pada kelas eksperimen peneliti melakukan uji coba penerapan produk di kelas IV SDN 05 Kilo dengan 14 siswa sebagai objek penelitian. Pelaksanaan uji coba dilakukan dua kali dengan uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar (Astuti et al., 2021). Uji coba kelompok kecil dan kelompok besar dilakukan untuk mengetahui respon siswa terkait kepraktisan pengunaan produk komik, dengan menggunakan produk komik untuk belajar menghargai keberagaman budaya pada suatu lingkungan khusunya di provinsi NTB pada suku Mbojo.

Selain uji kepraktisan dan kelayakan dari produk dalam penelitian ini juga menguji keefektifan produk dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas IV SDN 05 Kilo dengan memberikan prestest dan posttest. Untuk mengetahui keefektifan komik dalam meningkatkan kemampuan literasi adalah sebagai berikut:

Uji Coba Lapangan

Uji coba lapangan atau uji coba luas bertujuan untuk mengetahui kelayakan komik dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas IV. Pada uji coba lapangan dilaksanakan di SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo dengan menggunakan 2 sekolah yaitu SDN 05 Kilo dan SDN 13 Kilo. SDN 13 Kilo merupakan kelas kontrol dengan jumlah siswa sebanyak 14 orang, dan SDN 05 Kilo merupakan kelas eksperimen dengan jumlah siswa 14 orang.

Uji-t yang dilakukan dalam uji paired sample t-test bertujuan untuk mengetahui apakah ada perbedaan rata-rata dua sampel (dua kelompok) yang saling berpasangan. Data yang diolah pada uji-t adalah data yang didapat dari nilai pretest dan posttest kelas eksperimen (Kelas IV SDN 05 Kilo). Hasil uji menggunakan teknik uji-t dapat dilihat dibawah ini:

Tabel 11. Hasil Uji t

Paired Samples Test

Paired Differences	t	d	Sig.

		Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		f	(2-tailed)
					Lower	Upper		
Pair 1	Pre Test - Post Test	-43,929	10,411	2,782	-49,939	-37,918	-15,788	13	,000

Berdasarkan pada tabel 11 nhasil uji-t di atas, dapat diketahui bahwa nilai Sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan bahwa ada perbedaan rata-rata antara pretes (sebelum menggunakan komik) dan posttest (sesudah menggunakan komik) yang artinya ada peningkatan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo setelah menggunakan komik berbasis cerita rakyat Bima.

Uji Kemampuan Literasi Membaca

Hasil analisis deskriptif pada kemampuan literasi membaca siswa kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo di sajikan dalam tabel hasil tampilan output spss versi 26 dengan masing-masing jawaban dari 14 siswa yang merupakan sampel penelitian. Berdasarkan hasil analisis pada variabel kemampuan literasi membaca siswa diketahui bahwa nilai maksimal yang diperoleh siswa kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo adalah 100 (yang mendaptkan perlakuan) dan 65 (yang tidak mendapatkan perlakuan) dan nilai minimumnya adalah 70 (yang mendapatkan perlakuan) dan 35 (yang tidak mendapatkan perlakuan), skor rata-rata yang didapatkan adalah 47,14 (yang tidak mendapatkan perlakuan) dan dengan range 9, serta standar deviasi 2,300.

Tabel 12. Distribusi Frekuensi Dan Persentase Data Kemampuan Literasi Membaca Siswa

No.	Kategori	Interval	Frekuensi		Presentase (%)	
			Kontrol	Eksperimen	Kontrol	Eksperimen
1	Tinggi	X ≥ 10	0	10	0%	71,4%
2	Sedang	5 ≤ X < 10	5	4	35,7 %	28,6%
3	Rendah	X < 5	9	0	64,3 %	0%

Berdasarkan tabel 12 tersebut, siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang tinggi hanya ada di kelas eksperimen yang berjumlah 10 siswa (71,4%), siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang sedang berjumlah 5 siswa (35,7%) dari kelas kontrol dan 4 siswa (28,6%) dari kelas eksperimen, dan siswa yang memiliki kemampuan literasi membaca yang rendah berjumlah 9 siswa (64,3%) dari kelas kontrol. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa penggunaan komik berbasis cerita rakyat Bima pada kelas 4 SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo berada pada kategori sedang (28,6%)dan tinggi (71,4%).

e. Evaluasi (*Evaluation*)

Setelah melalui tahap implementasi produk komik, selanjutnya pada tahap ini dilakukan evaluasi berdasarkan hasil angket respon siswa dan guru untuk mengetahui tingkat kevalidan dan kepraktisan komik serta uji keefktifan komik dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca. Berdasarkan presentase hasil angket respon siswa dan guru yang mencapai 94% uji coba kelompok kecil dengan kategori sangat praktis, 88% uji coba kelompok besar dengan kategori praktis, dan 92% respon guru dengan kategori sangat praktis tanpa ada saran perbaikan dan hasil nilai uji kemampuan literasi membaca di kelas eksperimen mendapatkan kategori tinggi 71,4% dan maka dapat disimpulkan bahwa media komik dalam penggunaannya sangat praktis dan efektif untuk digunakan tanpa revisi.

Kesimpulan

Media pembelajaran komik berbasis cerita rakyat Bima untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo dikembangkan melalui model ADDIE yang mencakup lima tahapan analisis, desain, pengembangan, implementasi dan evaluasi. Hasil penilaian validitas komik berbasis cerita rakyat Bima untuk meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik sudah dapat dinyatakan valid atau layak berdasarkan perolehan nilai keseluruhan dari aspek materi yaitu 93.75%, aspek media yaitu 93,75% dan aspek bahasa yaitu 91,25% dan menurut hasil uji coba di SDN 12 Cakranegara menunjukkan bahwa penggunaan komik berbasis cerita rakyat Bima dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat praktis dengan

nilai yang didapatkan yaitu 97,5% berdasarkan respon guru. Selain itu berdasarkan hasil respon peserta didik dari 28 peserta didik menunjukkan respon yang sangat baik, dengan nilai respon kelompok kecil yaitu 95% dan kelompok besar yaitu 92,5% serta keefektifan penggunaan komik berbasis cerita rakyat Bima pada kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan Kilo berada pada kategori sedang (28,6%) dan tinggi (71,4%). Dan berdasarkan efektivitas penggunaan komik terbukti dengan nilai hasil uji t yaitu sig. (2-tailed) yaitu 0,000 < 0,05 maka H_0 ditolak dan H_a diterima. Sehingga dapat disimpulkan komik berbasis cerita rakyat Bima dapat meningkatkan kemampuan literasi membaca peserta didik kelas IV SDN Gugus 4 Kecamatan kilo.

Ucapan Terima Kasih

Peneliti mengucapkan banyak-banyak terima kasih kepada dosen pembimbing yaitu bapak Dr. Moh. Irawan Zain, M. Pd. Dan ibu Setiani Novitasari, M. Pd. yang telah membimbing dan membantu saya selama proses pengerjaan skripsi ini.

Daftar Pustaka

Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan, 4(4), 5573-5581. https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.3280

Anugrah, A., Istiningsih, S., & Zain, M. I. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Wordwall Berbasis Game Edukasi Pada Mata Pelajaran IPS Kelas VI SDN 48 Cakranegara. Pendagogia: Jurnal Pendidikan Dasar, 2(3), 208-216. https://jurnal.educ3.org/index.php/pendagogia/article/view/81

Athifah, N., Zain, M. I., & Ermiana, I. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Pop-Up Book Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Materi Pantun. DOI: 10.29303/jcar.v4i3.2063

Bunyamin, B. (2018). Ampa fare: tradisi menyimpan padi masyarakat Wawo-Bima Nusa Tenggara Barat. http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/sites/default/files/Ampa%20Fare%20ISI-FINAL.pdf

Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. Jurnal Ilmiah Mandala Education, 7(4). http://ejournal.mandalanursa.org/index.php/JIME/index

Hidayah, N., Intiana, S. R. H., Erfan, M., & Zain, M. I. (2024). Pengembangan Komik Cerita Rakyat Berbasis Kearifan Lokal Suku Mbojo Pada Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, Dan Geofisika (Geoscienceed Journal)*, *5*(4), 779-789. **DOI:** 10.29303/goescienceed.v5i4.465

Manga, D., & Rusliana, F. (2024). Penerapan Media Gambar Flashcard untuk Mengenalkan Nilai-Nilai Agama dan Moral bagi Anak Usia Dini. *ECEJ: Early Childhood Education Journal*, *2*(1), 7-13. https://doi.org/10.62330/ecej.v2i1.184

Prayogi, A., Mulyati, Y., Sastromiharjo, A., & Damaianti, V. S. (2023). Peran Pengajaran Membaca dan Menulis dalam Meningkatkan Kemampuan Menulis Esai Argumentasi. Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya, 6(1), 141-154. https://doi.org/10.30872/diglosia.v6i1.567

Rijal, A. (2021). Pengembangan komik sebagai media pembelajaran matematika untuk siswa kelas V Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, *4*(2), 79-90. https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5322

Sugiyono, D. (2013). Metode penelitian pendidikan pendekatan kuantitatif, kualitatif dan R&D. https://digilib.unigres.ac.id/?p=show_detail&id=43

Sugiyono. (2019). Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d. In CV. Alfabeta. ALFABETA.

Hafis, C., Ashari, A., & Ngazizah, N. (2022). Multimedia interaktif berbasis literasi sains dan karakter bagi siswa sekolah dasar. *Edukasiana: Jurnal Inovasi Pendidikan*, *1*(4), 246-252. https://doi.org/10.56916/ejip.v1i4.196

Hati, I. A. P. D. P. (2021). Progam Peduli Literasi: Progam Inovatif Peduli Literasi di Kalangan Siswa Demi Mewujudkan Generasi Emas. *Pemupukan Budaya Literasi, Toleransi, dan Budi Pekerti: untuk Membangun Sakura yang Berprestasi*, 39. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=3OZaEAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA39&dq=related:GKhGhbodtQsJ:scholar.google.com/&ots=yACaQlinuw&sig=Kb5-aSiDjuapQ7w2_wX5EnTzf_E&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

Suparmi, S., Rahmawati, P., Widakdo, R., Gusparenady, R. C., & Fathina, R. A. (2024). PERAN BUKU KOMIK DALAM MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR PESERTA DIDIK. *Padma Sari: Jurnal Ilmu*

Pendidikan, *4*(01), 58-70. https://doi.org/10.53977/ps.v4i01.1684

Dahlan, M. M., Ratmanto, A., Novianti, A., Rochman, A., Winda, D. A., Prasetya, H. E., ... & Priyono, Y. (2009). *Gelaran Almanak Seni Rupa Jogja 1999-2009*. I: BOEKOE & Gelaran Budaya.

Rahmani, D. A., Risnawati, R., & Hamdani, M. F. (2025). Uji T-Student Dua Sampel Saling Berpasangan/Dependend (Paired Sample t–Test). Jurnal Penelitian Ilmu Pendidikan Indonesia, 4(2), 568-576. https://doi.org/10.31004/jpion.v4i2.420

Amir, N. A., Irfan, M., & Raihan, S. (2024). Analysis of Elementary School Students' Reading Literacy Ability in" Kurikulum Merdeka" Learning in Bulukumba Regency. *Pinisi Journal of Education*, *4*(2), 224-235. https://journal.unm.ac.id/index.php/PJE/article/view/1642/1029

Rosiana, W., Angga, P. D., & Tahir, M. (2023). Pengembangan Media Literasi Fisik (Melifis) bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio Fkip Unma*, *9*(2), 964-975. https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4707

Astutik, A. F., & Suprijono, A. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman. Jurnal Education And Development, 9(3), 542-554. https://doi.org/10.37081/ed.v9i3.2894

Hasanah, U., Junaidi, E., Ahmad, A., & Supriadi, S. (2025). Implementasi Model Pembelajaran Teaching at The Right Level (TaRL) dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi. *Jurnal Pendidikan, Sains, Geologi, dan Geofisika (GeoScienceEd Journal)*, *6*(3), 1141-1148. https://doi.org/10.29303/geoscienceed.v6i3.659 Article