

## Pengembangan Media Komtrik (Komik Elektronik) Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas V SD

Niken Pratiwi<sup>1\*</sup>, Suhandi Astuti<sup>2</sup>

<sup>1,2</sup>Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,  
Universitas Kristen Satya Wacana  
Email: [pratiwiniken128@gmail.com](mailto:pratiwiniken128@gmail.com)<sup>1\*</sup>

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran Komtrik (Komik elektronik) untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas V SD. Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan atau Research and Development (R&D) yang mengacu pada model desain pengembangan ASSURE yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu: *analyze learner, state objectivity, select method & media or materials, utilize media and materials, require learner participation, dan evaluate and revise*. Penelitian ini hanya sampai pada tahap validasi ahli, instrumen yang digunakan untuk mendapatkan data kevalidan media antara lain: lembar validasi materi, lembar validasi media, dan lembar validasi desain pembelajaran. Berdasarkan uji validasi ahli materi diperoleh skor 74 dengan presentase sebesar 78% dengan kriteria baik, validasi ahli media memperoleh skor 33 dengan presentase sebesar 83% dengan kriteria sangat baik, dan validasi ahli desain pembelajaran skor 72 dengan presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Hal ini menunjukkan bahwa media pembelajaran Komtrik layak digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas V SD.

**Kata Kunci:** *Media Pembelajaran, Komik Elektronik, Minat Membaca*

### Abstract

This research aims to develop Komtrik (electronic comic) learning media to increase students' interest in reading in class V SD. This research is a type of research and development (R&D) which refers to the ASSURE development design model which consists of 6 stages, namely: *learner analysis, state objectivity, select method & media or materials, utilize media and materials, require learner participation, and evaluate and revise*. This study only reached the expert validation stage, the instruments used to obtain media validity data include: material validation sheets, media validation sheets, and learning design validation sheets. Based on the material expert validation test, it was obtained a score of 74 with a percentage of 78% with good criteria, media expert validation obtained a score of 33 with a percentage of 83% with very good criteria, and learning design expert validation with a score of 72 with a percentage of 90% with very good criteria. This shows that the Komtrik learning media is feasible to use to increase the reading interest of fifth grade elementary school students.

**Keywords:** *Learning Media, electronic comics, interest in reading*

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan poin penting dalam proses kemajuan suatu bangsa, di mana kemajuan suatu bangsa dapat dilihat melalui bagaimana kualitas pendidikannya. Peningkatan mutu Pendidikan di Indonesia secara dinamis akan terus menerus berkembang sesuai perkembangan zaman yang ada dan akan selalu menyesuaikan untuk menuju pendidikan yang dapat menghasilkan SDM yang berkualitas dan memiliki daya saing. Penyempurnaan atau perubahan Kurikulum 2013 merupakan salah satu upaya pemerintah untuk meningkatkan kualitas pendidikan di Indonesia. Kurikulum 2013 menekankan pembelajaran tematik dalam proses pembelajaran di tingkat sekolah dasar. Pembelajaran tematik adalah suatu model pembelajaran yang mengaitkan beberapa mata pelajaran. Pembelajaran tematik lebih menekankan pada penerapan konsep belajar melakukan sesuatu (*learning by doing*) (Kadarwati & Malawi, 2017). Sejalan dengan pendapat tersebut (Lubis & Azizan, 2020) berpendapat bahwa pembelajaran tematik merupakan perpaduan dari beberapa mata pelajaran dalam lingkup SD/MI yang di dalamnya memuat tema, subtema, maupun pembelajaran.

Permendikbud Nomor 22 Tahun 2016 menyatakan bahwa dalam proses pembelajaran tematik terpadu harus menggunakan model pembelajaran, metode pembelajaran, media pembelajaran, dan sumber-sumber bahan ajar lainnya dengan melihat mata pelajaran dan karakteristik peserta didik. Kata "Media" berasal dari Bahasa Latin yaitu *medium* yang artinya "antara" (Dewi & Budiana, 2018). Media pembelajaran merupakan salah satu komponen penting dalam kegiatan pembelajaran, sehingga dalam proses pembelajaran harus memanfaatkan media pembelajaran dengan baik dan ketepatan dalam penggunaan media pembelajaran akan memengaruhi kualitas proses dan hasil/tujuan yang dicapai (Nurdyansyah, 2019). Menurut (Kustandi & Darmawan, 2020) media pembelajaran digunakan dalam proses pembelajaran untuk membantu komunikasi atau interaksi antara guru dan peserta didik. Media pembelajaran memiliki pengertian non fisik yang dikenal dengan *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi pesan yang ingin disampaikan kepada peserta didik pada proses belajar, baik di dalam maupun luar kelas. Media pembelajaran juga memiliki pengertian fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu sesuatu benda yang dapat dilihat, didengar, diraba menggunakan pancaindra. Guru dituntut untuk memiliki keterampilan dalam mengembangkan atau membuat media pembelajaran.

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas V di SDN Lanjan peserta didik memiliki minat membaca yang rendah. Penyebab rendahnya minat membaca siswa tersebut diantaranya kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran, media yang digunakan hanya buku siswa dan buku guru, dimana dalam buku siswa berisi banyak teks materi dan sedikitnya gambar pendukung. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya minat membaca peserta didik adalah ketersediaan buku bacaan di sekolah yang kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang suka untuk membaca buku pelajaran dan pengaruh *gadget*. Rendahnya minat baca pada peserta didik tersebut juga berakibat pada hasil belajar siswa yaitu sebesar 61% siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Salah satu media yang dapat menarik minat membaca siswa adalah komik. Komik merupakan bentuk media komunikasi visual berupa gambar dan tulisan yang dirangkai dalam satu alur cerita gambar dan membuat informasi lebih mudah diserap, komik berupa panel-panel berisi gambar tidak bergerak dan terdapat dialog antar tokoh yang dituliskan pada balon-balon kata yang disusun sedemikian rupa menjadi alur cerita (Tresnawati et al., 2016). Komik digital atau juga disebut komik elektronik merupakan komik yang disajikan maupun diterbitkan dalam internet, *website*, *webcomics*, maupun *online comics* (Yunus, Salehi, Tarmizi, Idrus, & Balaraman, 2011).

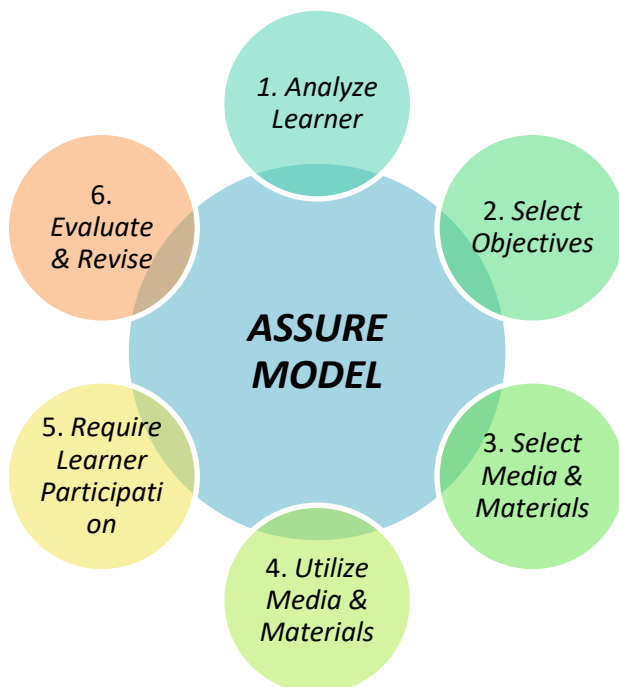
Hal ini didukung oleh penelitian (Handayani & Koeswanti, 2020) dengan judul "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar". Menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa, dilihat dari hasil uji statistic yang dilakukan menggunakan Mann Whitney menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan.

Penelitian yang hampir sama juga dilakukan oleh (Lubis, 2018) tentang Pengembangan Bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca ppkn siswa min ramba padang kabupaten tapanuli selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dihasilkan adalah sangat valid dan sangat layak digunakan untuk siswa kelas V, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang memperoleh skor rata-rata 95,56%. Komik yang dikembangkan efektif, dilihat dari hasil uji coba skor rata-rata peningkatan lebih dari 23,24 dengan kategori tinggi dengan pengukuran angket dan 23,11 dengan kategori tinggi juga melalui pengukuran observasi. Hasil data tersebut dapat memperkuat bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca. Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran tematik kelas 5 Sekolah Dasar yaitu media pembelajaran Komtrik (Komik elektronik) untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 5 SD.

## METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Menurut (Sugiyono, 2013) penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk dan menguji keefektifan produk tersebut, agar berguna bagi masyarakat. Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini berupa media pembelajaran Komtrik (Komik Elektronik) untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 5 SD. Penelitian dan pengembangan atau R&D ini menggunakan model Sukmadinata (2013) yang merupakan penyederhanaan dari sepuluh langkah R&D Borg and Gall. Model Sukmadinata (2013) terdiri dari 3 pokok tahapan yaitu: (1) Studi Pendahuluan; (2) Desain dan Pengembangan; dan (3) Pengujian.

Prosedur penelitian dan pengembangan yang dilakukan dalam penelitian ini sesuai dengan model pengembangan ASSURE yang memiliki 6 tahapan proses yaitu: *analyze learners, select objectives, select media & materials, utilize media & materials, require learner participation, evaluate & revise*. Diagram tahapan model ASSURE sebagai berikut:



**Diagram 1.** Tahapan Model ASSURE

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini adalah pengumpulan data melalui instrumen yang kemudian diolah dengan prosedur penelitian dan pengembangan. Data yang dianalisis dalam pengembangan media Komtrik (Komik elektronik) ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif diperoleh dari hasil wawancara. Sedangkan data kuantitatif diperoleh dari angket penilaian validator. Hasil data validasi ahli kemudian dianalisis menggunakan instrumen dari Skala Likert. Berikut ini pedoman penskoran Skala Likert:

**Tabel 1.** Pedoman Skala Likert

Kriteria	Skor
Sangat tidak baik	1
Tidak baik	2
Cukup baik	3
Baik	4
Sangat baik	5

(Sugiyono, 2013)

Kemudian hasil dari penskoran dihitung persentasinya dengan menggunakan rumus berikut:

$$AP = \frac{\text{Skor Aktual}}{\text{Skor Ideal}} \times 100\%$$

Keterangan:

- AP : Angka Presentase
- Skor Aktual : Skor yang diperoleh dari validator
- Skor Ideal : Skor maksimal dari semua item

Perolehan hasil persentase diinterpretasikan ke dalam tabel kriteria berikut:

**Tabel 2.** Kriteria Presentase

Presentase	Kriteria
0% - 20%	Tidak baik
21% - 40%	Kurang baik
41% - 60%	Cukup baik

61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Media Komtrik adalah sebuah media pembelajaran komik elektronik yang dikembangkan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas 5 SD. Pengembangan media pembelajaran Komtrik ini menggunakan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari 6 tahapan, yaitu *analyze learners, select objectives, select media & materials, utilize media & materials, require learner participation, evaluate & revise*. Berikut adalah penjabaran dari hasil penelitian dan pengembangan yang dilakukan dengan menggunakan tahapan model ASSURE.

Tahap *analyze learners*, tahap ini adalah tahapan paling awal yang harus dilakukan pada tahapan model ASSURE. Analisis ini dilakukan guna mengetahui masalah yang terdapat pada proses pembelajaran baik yang dialami peserta didik maupun guru dengan melakukan wawancara kepada guru kelas V SDN Lanjan 02. Dari wawancara tersebut diperoleh data yaitu selama proses pembelajaran berlangsung peserta didik terkadang merasa bosan terhadap pembelajaran yang hanya menggunakan buku siswa, peserta didik memiliki minat membaca yang rendah. Penyebab rendahnya minat membaca siswa tersebut diantaranya kurangnya media pembelajaran yang mendukung untuk menyampaikan materi pembelajaran, media yang digunakan hanya buku siswa dan buku guru, dimana dalam buku siswa berisi banyak teks materi dan sedikitnya gambar pendukung. Faktor lain yang menyebabkan rendahnya minat membaca peserta didik adalah ketersediaan buku bacaan di sekolah yang kurang bervariasi sehingga peserta didik kurang suka untuk membaca buku pelajaran dan pengaruh *gadget*. Rendahnya minat baca pada peserta didik tersebut juga berakibat pada hasil belajar siswa yaitu sebesar 61% atau 16 dari 26 siswa kelas V belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM).

Tahap yang kedua adalah *select objectives*, tahap merumuskan tujuan yang akan dicapai dalam pembelajaran. Tujuan yang ditetapkan tidak lepas dari unsur ABCD yaitu *Audience* (siswa yang menjadi peserta didik), *Behavior* (kata kerja yang mendeskripsikan kemampuan baru yang harus dimiliki oleh siswa), *Condition* (kondisi pada saat pembelajar diukur), dan *Degree* (ketentuan yang akan menjadi dasar pengukuran tingkat keberhasilan pembelajaran).

**Tabel 3.** Rumusan Kompetensi Dasar dan Indikator

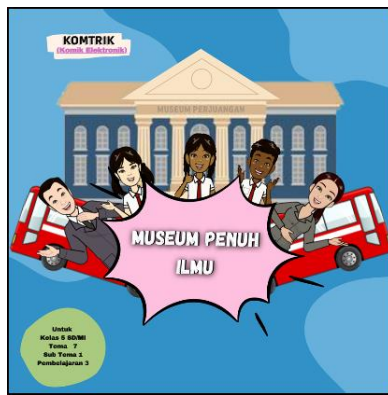
Muatan 1: IPS			
Kompetensi Dasar		Indikator	
3.4	Mengidentifikasi faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia dan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.	3.4.1	Menganalisis faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia. (C4)
		3.4.2	Menentukan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan. (C3)
Muatan 2: PPKn			
Kompetensi Dasar		Indikator	
1.3	Mensyukuri keberagaman sosial budaya masyarakat sebagai anugerah Tuhan Yang Maha Esa dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	1.3.1	Meyakini keberagaman merupakan anugerah Tuhan Yang Maha Esa.
2.3	Bersikap toleran dalam keberagaman sosial budaya masyarakat dalam konteks Bhinneka Tunggal Ika.	2.3.1	Menunjukkan sikap toleran dalam keberagaman agama
3.3	Menelaah keberagaman sosial budaya masyarakat.	3.3.1	Menggali informasi mengenai keberagaman rumah adat di

			Indonesia. (C2)
		3.3.2	Menganalisis keberagaman suku di Indonesia. (C4)
		3.3.3	Memecahkan masalah mengenai keberagaman sosial budaya di Indonesia. (C4)
Muatan 3: Bahasa Indonesia			
<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
3.5	Menggali informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan secara lisan dan tulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	3.5.1	Menganalisis informasi penting mengenai teks narasi sejarah yang disajikan secara tertulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana. (C4)
<b>Kompetensi Dasar</b>		<b>Indikator</b>	
Muatan 1: IPS		Mempresentasikan hasil karya pemecahan masalah mengenai faktor penting penyebab penjajahan, kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya, dan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana.	
4.4	Menyajikan hasil identifikasi mengenai faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatannya.		
Muatan 2: PPKn			
4.3	Menyelenggarakan kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya masyarakat.		
Muatan 3: Bahasa Indonesia			
4.5	Memaparkan informasi penting dari teks narasi sejarah menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana serta kosakata baku dan kalimat efektif.		

Tujuan Pembelajaran antara lain (1) Melalui kegiatan membaca media pembelajaran komtrik, peserta didik mampu menganalisis faktor-faktor penting penyebab penjajahan Bangsa Indonesia. minimal dua dengan tepat. (2) Melalui kegiatan membaca media pembelajaran komtrik, peserta didik mampu menentukan upaya Bangsa Indonesia dalam mempertahankan kedaulatan minimal dua dengan benar. (3) Melalui kegiatan membaca media pembelajaran komtrik, peserta didik mampu menggali informasi mengenai keberagaman rumah adat di Indonesia minimal dua dengan tepat. (4) Melalui kegiatan membaca media pembelajaran komtrik, peserta didik mampu menganalisis keberagaman suku di Indonesia minimal dua dengan benar. (5) Melalui kegiatan membaca media pembelajaran komtrik, peserta didik mampu memecahkan masalah mengenai keberagaman sosial budaya di Indonesia minimal dua dengan tepat. (6) Melalui kegiatan membaca media pembelajaran komtrik, peserta didik mampu menganalisis informasi penting mengenai teks narasi sejarah yang disajikan secara tertulis menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana dengan benar.

(7) Melalui kegiatan pemecahan masalah dengan cara berdiskusi, peserta didik mampu mempresentasikan hasil karya pemecahan masalah mengenai faktor penting penyebab penjajahan, kegiatan yang mendukung keberagaman sosial budaya, dan informasi penting dari teks narasi sejarah yang disajikan menggunakan aspek: apa, di mana, kapan, siapa, mengapa, dan bagaimana dengan bertanggung jawab.

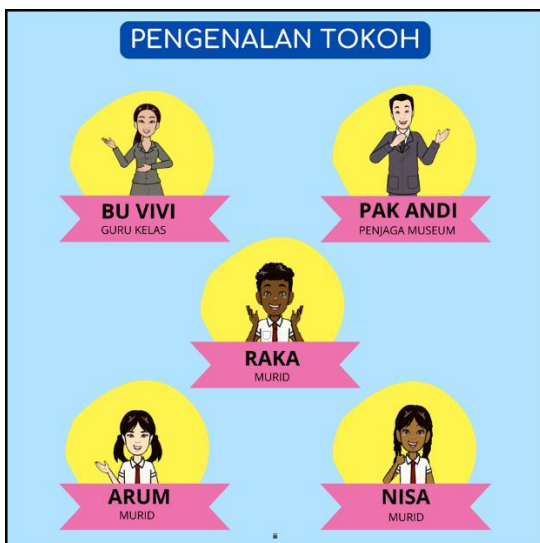
Tahap selanjutnya yaitu *select method, media & materials*. Pada tahap ini memilih metode, media, dan bahan ajar. Metode yang dipilih pada pengembangan ini adalah penugasan, diskusi, dan tanya jawab. Dengan menggunakan model pembelajaran *Problem Based Learning*, serta menggunakan pendekatan saintifik. Sedangkan, untuk media pembelajaran yang dikembangkan memanfaatkan teknologi yaitu komik elektronik diakses melalui *gadget* atau *handphone*, laptop dan PC. Pengembangan media Komtrik dapat dilihat pada gambar berikut ini.



Gambar 1. Halaman Cover Komik



Gambar 2. Halaman Pemetaan KD



Gambar 3. Halaman Pengenalan Tokoh



Gambar 4. Halaman Cara Baca Komik





**Gambar 5.** Bacaan Cerita Komik

Tahap *utilize media & materials*, adalah memanfaatkan media pembelajaran Komtrik yang telah dikembangkan dalam pembelajaran. Media Komtrik ini akan digunakan dalam pembelajaran tematik kelas 5 Sekolah Dasar untuk membantu meningkatkan minat membaca peserta didik.

Tahap *require learner participation*, pada tahap ini media yang telah dikembangkan akan diterapkan di dalam kelas dengan melibatkan peserta didik. Dalam penggunaan media Komtrik peserta didik akan dilibatkan dalam penggunaan media Komtrik (Komik elektronik) karena media Komtrik berbentuk file .pdf sehingga peserta didik dapat dengan mudah mengakses atau membukanya menggunakan *gadget/laptop* masing-masing baik dengan pendampingan guru.

Tahap *evaluate & revise*. Setelah media Komtrik jadi, selanjutnya dilakukan evaluasi dengan validasi untuk melihat kelayakan media Komtrik sebelum digunakan pada pembelajaran yang terdiri dari uji ahli materi, uji ahli media, dan uji ahli desain pembelajaran. Setelah mengisi instrument validasi, validator akan memberikan saran perbaikan sebagai acuan apabila masih diperlukan revisi produk.

**Tabel 4.** Hasil Validasi Ahli Materi

Aspek	Indikator	Skor
Materi	1. Kesesuaian cerita dengan materi pembelajaran	4
	2. Kesesuaian uraian materi dalam komik dengan kompetensi dasar	4
	3. Kesesuaian dengan indikator	4
	4. Kesesuaian dengan tujuan pembelajaran bagi kelas V	4
	5. Kelengkapan materi yang disajikan	4
	6. Keruntutan cerita dengan materi	4
	7. Kesesuaian ilustrasi cerita dengan materi	4
	8. Ketepatan pemilihan gambar dengan penyajian gambar	3
	9. Ketepatan ilustrasi cerita dengan materi pembelajaran	4
	10. Alur cerita relevan dengan kompetensi yang harus dikuasai siswa	3
Bahasa	11. Bahasa yang jelas dan mudah dimengerti	4
	12. Ketepatan Bahasa baku yang digunakan	4
	13. Kesesuaian dengan kaidah EYD Bahasa Indonesia	4
	14. Keefektifan kalimat dalam media yang disajikan	4
	15. Kesesuaian Bahasa dengan tingkat perkembangan peserta didik	4
	16. Percakapan tidak mengandung unsur SARA dan pornografi	4
Efisiensi	17. Media komik elektronik mampu membantu peserta didik dalam memahami materi	4
	18. Media komik elektronik mampu memberikan pengalaman belajar yang baru bagi peserta didik	4

19. Media komik elektronik mampu digunakan secara mandiri oleh peserta didik dalam memahami materi	4
Jumlah Skor	74
Presentase	78%

Hasil validasi materi ditunjukkan pada tabel 4 memperoleh presentase 78% termasuk dalam kategori baik atau layak. Media Komtrik (Komik Elektronik) untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas V SD sudah baik dan dapat digunakan setelah dilakukan revisi seperlunya.

**Tabel 5.** Hasil Validasi Ahlu Media

Aspek	Indikator	Skor
Tampilan	1. Kesesuaian jenis dan ukuran ( <i>font</i> )	4
	2. Kesesuaian pemilihan <i>background</i>	4
	3. Kesesuaian penggunaan komposisi warna	4
	4. Ilustrasi gambar memperjelas latar dan rangkaian cerita	3
	5. Kemampuan media dalam menarik perhatian peserta didik	5
	6. Ketepatan penempatan balon kata	4
	7. Kepadatan pesan pada balon kata	4
	8. Kejelasan judul pada media komik	5
Jumlah Skor		33
Presentase		83%

Hasil validasi media ditunjukkan pada tabel 5 memperoleh presentase 83% termasuk dalam kategori sangat baik atau layak. Secara umum Media Komtrik (Komik Elektronik) untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas V SD sudah baik dan dapat digunakan setelah dilakukan revisi seperlunya.

**Tabel 6.** Hasil Validasi Ahli Desain Pembelajaran

Aspek	Indikator	Skor
Komponen RPP	1. Kesesuaian identitas sekolah	5
	2. Kesesuaian muatan pembelajaran, kelas/semester, dan alokasi waktu	4
	3. Kesesuaian indikator pencapaian kompetensi dengan KD	5
	4. Kesesuaian tujuan pembelajaran	5
	5. Kesesuaian materi pelajaran	4
	6. Kesesuaian strategi pembelajaran	5
	7. Kesesuaian alat dan bahan pembelajaran	4
	8. Kesesuaian sumber belajar	4
	9. Kesesuaian langkah-langkah pembelajaran	4
	10. Kesesuaian penilaian	4
Prinsip penyusunan RPP	11. Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	5
	12. Keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran	5
	13. Berpusat pada peserta didik	4
	14. Penerapan teknologi, informasi, dan komunikasi.	5
	15. Keterkaitan antar komponen RPP	5
	16. Merangsang kemampuan pemecahan masalah	4
Jumlah Skor		72
Presentase		90%

Tabel 6 menunjukkan hasil validasi ahli desain pembelajaran dengan skor perolehan 72 dengan presentase 90% termasuk dalam kategori sangat baik atau layak. Media pembelajaran Komtrik mendapatkan hasil validasi uji ahli materi dengan skor 74 presentase sebesar 78% termasuk kategori baik, validasi ahli media dengan skor 33 presentase sebesar 83% termasuk kategori sangat baik, dan validasi ahli desain pembelajaran dengan skor 72 presentase sebesar 90% termasuk kategori sangat baik. Data hasil validasi ahli memperoleh presentase rata-rata 84% termasuk kategori sangat baik menunjukkan bahwa media Komtrik yang dikembangkan sangat baik atau valid. Sehingga, dapat disimpulkan bahwa media Komtrik (Komik elektronik) dapat digunakan untuk meningkatkan minat membaca siswa kelas V SD dalam proses pembelajaran di sekolah. Hal tersebut sejalan dengan penelitian

Hal ini didukung oleh penelitian (Handayani & Koeswanti, 2020) dengan judul "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar". Menunjukkan bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca siswa, dilihat dari hasil uji statistic yang dilakukan menggunakan Mann Whitney



menunjukkan bahwa Sig. (2-tailed) sebesar 0,000 atau kurang dari 0,05, sehingga dapat dikatakan bahwa *pretest* dan *posttest* terdapat perbedaan yang signifikan.

Penelitian yang hampir sama juga dilakukan oleh (Lubis, 2018) tentang Pengembangan Bahan ajar komik untuk meningkatkan minat baca ppkn siswa min ramba padang kabupaten tapanuli selatan. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik yang dihasilkan adalah sangat valid dan sangat layak digunakan untuk siswa kelas V, hal ini dapat dilihat dari hasil validasi ahli yang memperoleh skor rata-rata 95,56%. Komik yang dikembangkan efektif, dilihat dari hasil uji coba skor rata-rata peningkatan lebih dari 23,24 dengan kategori tinggi dengan pengukuran angket dan 23,11 dengan kategori tinggi juga melalui pengukuran observasi. Hasil data tersebut dapat memperkuat bahwa media komik dapat meningkatkan minat membaca.

## SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan mengenai pengembangan media pembelajaran berupa Komtrik untuk meningkatkan minat membaca kelas V SD, maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran Komtrik dikembangkan dengan model pengembangan ASSURE yang terdiri dari 6 tahap yaitu *analyse learners, state objective, select method, media or materials, utilize media and materials, require learner participation, evaluate and revisie*. Hasil validasi ahli materi mendapat presentase sebesar 78% dengan kriteria baik validasi ahli materi mendapat presentase sebesar 83% dengan kriteria sangat baik, dan validasi ahli desain pembelajaran mendapat presentase sebesar 90% dengan kriteria sangat baik. Dari penelitian yang telah dilakukan, terdapat beberapa saran yaitu: (1) bagi guru, media pembelakjaran Komtrik (Komik elektronik) dapat dimanfaatkan sebagai salah satu media pendukung dalam proses pembelajaran dan menjadi dorongan untuk melakukan inovasi media pembelajaran berbasis teknologi lainnya; (2) bagi sekolah, media pembelajaran Komtrik (Komik elektronik) yang dikembangkan dapat menjadi masukan untuk meningkatkan minat membaca siswa; dan (3) bagi peneliti lain, diharapkan mampu membuat atau mengembangkan media pembelajaran yang dapat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran dan dapat meningkatkan minat membaca siswa.

## DAFTAR PUSTAKA

- Dewi, P. K., & Budiana, N. (2018). *Media Pembelajaran Bahasa: Aplikasi Tori Belajar dan Strategi Pengoptimalan Pembelajaran*. Malang: UB Press.
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Kadarwati, A., & Malawi, I. (2017). *Pembelajaran Tematik: (Konsep dan Aplikasi)*. Magetan Jawa Timur: CV. AE Media Grafika.
- Kustandi, C., & Darmawan, D. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah dan Masyarakat*. Jakarta: Kencana.
- Lubis, M. A., & Azizan, N. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Prenada Media.
- Lubis, M. A. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PPKn SISWA MIN RAMBA PADANG KABUPATEN TAPANULI SELATAN. *JURNAL TARBIYAH*, 25(2). <https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>
- Nurdyansyah. (2019). *Media Pembelajaran Inovatif*. Jawa Timur: UMSIDA Press.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: ALVABETA, CV.
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). *PENGEMBANGAN APLIKASI KOMIK HADITS BERBASIS MULTIMEDIA*. <http://jurnal.sttgarut.ac.id>
- Yunus, M. M., Salehi, H., Tarmizi, A., Idrus, S. F., & Balaraman, S. S. (2011). Using Digital Comics in Teaching ESL Writing. *Jurnal Wseas. us*, 53-58.

- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Issue 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Lubis, M. A. (2018). PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA PPKn SISWA MIN RAMBA PADANG KABUPATEN TAPANULI SELATAN. *JURNAL TARBIYAH*, 25(2).  
<https://doi.org/10.30829/tar.v25i2.370>
- Tresnawati, D., Satria, E., & Adinugraha, Y. (2016). *PENGEMBANGAN APLIKASI KOMIK HADITS BERBASIS MULTIMEDIA*. <http://jurnal.sttgarut.ac.id>