

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN TEMATIK
BERBASIS KOMIK BERSERI TERHADAP MINAT BACA
SISWA KELAS IV DI MIN KOTA MEDAN**

Oleh: Rora Rizky Wandini, Emeliya Sukmadara Damanik, Nirwana Anas
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara
Email: rorarizkiwandini@uinsu.ac.id, emeliya@uinsu.ac.id, nirwanaanas@uinsu.ac.id

Abstract

This comic design aims to determine students' interest in reading related to thematic learning during the pandemic. This research was developed using the Brog & Gal model which was simplified into 5 stages, namely: researchers collecting data, product analysis developed, developing initial products, expert validation and design and revision, small field trials and product revisions, large scale field trials and the final product. Taking questionnaires, interviews, data were analyzed using descriptive analytic is data collection. The results of this study are thematic learning media based on comic series are declared valid with a very feasible category with a percentage of 97.83%. It was declared practical with a percentage of 76.49% in the very practical category, and effective with a percentage of 79.56%.

Keywords: Thematic Comics, Reading Interests, Elementary School Age Children.

Abstrak

Desain komik ini bertujuan untuk mengetahui minat baca siswa terkait pembelajaran tematik dimasa pandemi. Penelitian ini dikembangkan dengan menggunakan model *Brog & Gal* yang disederhanakan menjadi 5 tahapan, yaitu: peneliti mengumpulkan data, analisis produk yang dikembangkan, mengembangkan produk awal, validasi ahli serta desain dan revisi, uji coba lapangan kecil serta revisi produk, uji coba lapangan skala besar dan produk akhir. Pengambilan kuisisioner, wawancara, data dianalisis menggunakan deskriptif analitik adalah pengumpulan data. Adapun hasil dari penelitian ini adalah media pembelajaran tematik berbasis komik berseri dinyatakan valid dengan kategori sangat layak dengan persentase 97,83%. Dinyatakan praktis dengan persentase 76,49 % kategori sangat praktis, serta efektif dengan persentase 79,56%.

Kata Kunci: Komik Tematik, Minat Baca, Anak Usia Sekolah Dasar.

A. Pendahuluan

Komponen pembelajaran tematik dimasa pandemic Covid-19 sangat diperlukan sebagai penunjang pembelajaran. Maka, Anderson berpendapat apabila seorang guru mengajar tanpa mengemas materi yang diajarkannya dengan hal yang menarik perhatian siswa maka pembelajaran akan berlangsung dengan baik. Sebaliknya, ketika guru tidak menunjang pembelajaran dengan kemasan materi yang baik sehingga materi tidak akan tersampaikan secara sempurna kepada siswa.¹ Pengemasan materi dalam pembelajaran juga diapresiasi oleh *Alquran* dengan disebutkannya makna yang menunjukkan pengetahuan sebanyak 800-an kali seperti yang ditunjukkan surah Al-Alaq ayat pertama sampai kelima berkaitan konteks *Iqro'* makna *reading with understanding* (membaca disertai pemahaman). Oleh karena itu, pengemasan materi yang baik harus memvisualkan materi yang dapat dipahami oleh siswa. Dalam Undang-Undang nomor 20 tahun 2003 tentang kegiatan suasana belajar dan proses kegiatan belajar mengajar harus mencerminkan keaktifan sehingga siswa dapat mengembangkan potensi yang dimilikinya.

Berangkat dari pernyataan diatas, Dickenkari (M. Suprianto, 2015: 16) pengemasan KBM harus berfokus pada penciptaan interaksi antara guru dan siswa serta komponen pembelajaran. Dalam penelitian ini, pengemasan materi dioptimalisasikan pada penggunaan media pembelajaran yang mencakup objek visual serta kepemahaman siswa terkait materi pembelajaran tematik. Berdasarkan hasil observasi ke beberapa sekolah MIN di Kota Medan dijumpai pada masa pandemic guru menggunakan buku teks pembelajaran tematik khususnya dikelas IV Sekolah Dasar sebagai sumber utama pembelajaran. Penggunaan buku tersebut diberikan karena adanya problemalitas jarak antara sekolah dengan rumah siswa pada umumnya, sehingga pembelajaran yang disajikan terkesan monoton dan kurang menarik minat siswa, serta orang tua sebagai pendamping siswa belajar dirumah mengalami kesulitan memahami materi yang diajarkan oleh guru. Alasan tersebut disampaikan oleh orang tua siswa sebagai bentuk keputusan mereka dalam mendampingi anak selama proses pembelajaran. Selain itu siswa kurang tertarik dengan buku pembelajaran tematiknya dikarenakan pembelajaran yang disajikan guru hanya berupa penjelasan menggunakan *Voice note* yang disebarkan melalui WA grup sehingga anak yang mempunyai gaya belajar audio saja yang dapat memahami penjelasan guru. Gaya belajar visual dan kinestetik yang dimiliki anak malas untuk mengikuti pembelajaran. Jika terus terjadi maka dipastikan siswa sulit mencerna materi karena tidak adanya proses membaca untuk menggali informasi terkait dengan materi yang diajarkan.

Selain fakta di MIN Kota Medan juga terjadi di beberapa daerah Indonesia seperti penelitian yang dilakukan oleh (Zuhrowati, 2018) yang hasilnya, siswa

¹ Warsita, B, *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*, Rineka Cipta, 2008, h. 123

sekolah dasar tidak tertarik membaca buku dikarenakan buku teks yang tebal dan dipenuhi tulisan membuat mereka bingung dalam memahami makna tulisan yang disajikan. Selain itu, hasil survey studi *Most Literate Nation In The Word* tahun 2016 berpendapat anak Indonesia diposisi ke-60 dari 61 Negara memiliki minat baca rendah terhadap buku pelajaran. Dibandingkan dengan negara Jepang yang kesukaan membacanya 15 – 18%, kemudian Amerika setahun mereka dapat membaca 25 – 27%, sedangkan Indonesia berada pada persentase 0, 01% (Antara 11/8/2017). Melihat kondisi seperti itu peneliti mulai menelusuri jejak digital yang berkaitan dengan permasalahan tersebut kenapa anak-anak di Jepang dan Amerika memiliki minat baca yang tinggi dikarenakan guru mereka mengemas pembelajaran dengan sangat menarik, contohnya mendesain buku pembelajaran mereka dengan menggunakan gambar-gambar. Hal tersebut juga didukung oleh berkembangnya komik asal Jepang yang diterbitkan oleh PT. Elex Median Komputindo yang juga banyak diterjemahkan dan diadopsi komika asal Indonesia ([Heboh Komik Memuat Gambar Organisasi Terlarang, Polri Lakukan Penyelidikan - Suara Merdeka](#)). Faza Meong sebagai ketua umum asosiasi komik Indonesia menyebutkan bahwa di Indonesia angka pembaca komik tembus 13 juta perhari baik diakses melalui aplikasi komik pada ponsel maupun buku komik yang dijual serta adanya Komikus (komunitas komik) yang mengadakan event komik nasional maupun event internasional setiap tahunnya. Lebih dari 100 judul komik Indonesia yang dirilis diberbagai aplikasi maupun media sosial pertahunnya dengan intensitas pembaca mencapai 20% populasi Indonesia 15 – 12 tahun.

Dari data diatas maka peneliti mencoba merekayasa proses pembelajaran di masa pandemic pada mata pelajaran Tematik ini khususnya tema pertama Indahnya Kebersamaan Sub Tema pertama Keberagaman Budaya Bangsaaku dengan mengemas pembelajaran komik berseri terhadap minat baca siswa. Pengembangan komik tersebut sebagai media pembelajaran dianggap memiliki keunggulan dikarenakan adanya gambar serta warna yang menarik minat siswa dengan kemasan pembelajaran yang disajikan melalui perbandingan tulisan sedikit dengan perbandingan gambar yang lebih banyak akan mudah diingat oleh siswa dengan pernyataannya *that they are motivating,intermediary, visual, permanent, and popular have educative paper comics.*² Didukung juga oleh (Jianzhing Xu, et all, 2021) bahwa pembelajaran yang disajikan dengan dukungan otonomi guru serta pemberian pekerjaan rumah yang dapat membuat siswa bekerja mandiri akan memberi pengaruh timbal balik kualitas pembelajaran yang dirasakan siswa ketika belajar dirumah. Dengan data penelitiannya dari 700 siswa kelas VIII dalam setahun menunjukkan respon yang positif dan mendapat dukungan yang tinggi terhadap pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran mandiri (<https://doi.org/10.1016/j.tate.2021.103508>.) Dukungan yang sama ditunjukkan oleh

² Ary, D, Jacobs, L.C & Razavieh, A *Introduction to rescarch In Education 3rd*, New York: Holt, Riner Hart and Wington, 2005, h. 20

(Lanche Hatchet all, 2021) mengeksplor sekolah dengan memberikan instruksi kepada guru untuk mempersiapkan pembelajaran diantaranya membuat rencana pembelajaran, pengamatan pengajaran, serta mencatat hal-hal yang terjadi pada siswa dengan mengimprovisasi pengetahuan siswa terhadap sumber belajar dapat meningkatkan pengetahuan siswa terhadap materi dan hasil belajar.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa penggunaan komik dapat meningkatkan keterampilan menulis (Diana Suci Ningtyas, 2016: 4), penggunaan komik juga dapat meningkatkan motivasi belajar (Ade Prahmadia Fuad, 2016: 6), penggunaan komik juga dapat meningkatkan hasil belajar siswa (Ahmad Nazaru Taufiq, 2017:19). Namun penelitian mengembangkan media pembelajaran berbasis komik berseri belum ada sehingga peneliti mencoba mendesain sebuah media komik yang disusun dengan seri untuk lebih memperluas cakupan materi yang diajarkan untuk meningkatkan minat baca siswa dan mendampingi sumber belajar utama siswa dalam pembelajaran tematik, sehingga siswa dapat belajar secara mandiri dirumah. Pengembangan media komik berseri ini juga dapat bermanfaat dalam membentuk karakter kemandirian siswa serta meningkatkan minat baca siswa yang tidak merasa terpaksa mengikuti kegiatan pembelajaran. Seri pertama yang dikembangkan dalam penelitian ini berjudul “Kerja Bakti” dengan tujuan mengeksplor budaya masyarakat Indonesia dan mengenalkan indahnya kebersamaan.

B. Metodologi

Metode *Research and Development* dengan model *Brog & Gall* adalah metode penelitian disederhanakan pushlitjacknob (Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan, 2008: 11) dengan tahapan:

- a) Peneliti mengumpulkan data kemudian melakukan analisis produk yang akan dikembangkan
- b) Mengembangkan produk awal
- c) validasi ahli dan desain serta revisi
- d) uji coba lapangan kecil dan revisi produk
- e) uji coba lapangan skala besar dan produk akhir

Penelitian ini dilaksanakan padabeberapa MIN Kota Medan selama kurang lebih 5 – 6 bulan. Lokasi uji coba berada di MIN 1 Medan, MIN 2 Medan, dan MIN 3 Medan dengan partisipan berjumlah 45 responden siswa dari 3 sekolah tersebut, serta 20 responden yang terdiri dari guru, rekan sejawat dan mahasiswa pada forum FGD (*Forum Group Discussion*). Instrumen pengumpulan data yaitu lembar kuisisioner, Pretest, posttest, dan dokumentasi. Lembar validasi diberikan kepada ahli media dan ahli isi yang memvalidkan produk komik berseri. Sedangkan kuisisioner diisi oleh sample untuk mengetahui kepraktisan penggunaan produk, dan pretest posttest digunakan untuk melihat keefektifan produk dalam meningkatkan minat baca siswa.

Teknik analisis comparative merupakan teknik analisis data dalam penelitian ini menghitung hasil penggunaan produk dan tidak menggunakan produk, menggunakan rumus *One Group- Pretest- Posttest- Desain*. Dalam melakukan validasi produk para ahli berpartisipasi sebagai pengguna dengan instrument sebagai berikut:

Tabel 3.1 Validasi Ahli Desain

NO	ASPEK	INDIKATOR	PENILAIAN			
			T	CT	KT	TT
1.	Pewarnaan	Kombinasi warna yang digunakan dalam Komik Berseri			✓	
		Warna yang digunakan dalam Komik Berseri tidak mengganggu penyampaian materi.		✓		
2.	Desain	Komik Berseri aman digunakan.	✓			
		Komik Berseri tahan lama.		✓		
		Kesesuaian Komik Berseri dengan lingkungan belajar.		✓		
		Komik Berseri mudah dioperasikan.		✓		
3.	Grafis	Tampilan Komik Berseri menarik.		✓		
		Komik Berseri dapat digunakan sebagai alternatif belajar.	✓			
		Terdapat keterkaitan antara gambar yang terdapat dalam Komik Berseri dengan materi pembelajaran.		✓		
4.		Bahasa yang digunakan mudah dipahami.		✓		

Adapun tahapan analisis data diatas dengan skala 5 sebagai penskoran indicator penilaian yang terdapat pada instrument sebagai berikut:

Tabel 3.2 Kriteria Kualifikasi Kevalidan Instrumen

<u>Persentase (%)</u>	<u>Tingkat kevalidan</u>
80 – 100	Valid / <u>tidak revisi</u>
60 – 79	<u>Cukup valid</u> / <u>tidak revisi</u>
40 – 59	Kurang valid / <u>revisi sebagian</u>
0 – 39	<u>Tidak valid</u> / <u>revisi</u>

Rumus yang digunakan untuk menentukan persentase dan dipergunakan rumus dari Suharsimi Arikunto (2003: 313) adalah:

$$P = \frac{\sum X}{\sum X_i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Persentase kelayakan

$\sum X$: Jumlah total skor jawaban validator

$\sum X_i$: Jumlah total skor jawaban tertinggi

C. Pembahasan

1. Desain Produk

Produk media pembelajaran tematik berbasis komik berseri dibuat menggunakan Teknik Hybrid yaitu memadukan pembuatan gambar konvensional dengan menggunakan teknik Scanner berbasis Komputer. Dalam media tersebut didominasi dengan gambar dan warna yang menarik terdiri dari 24 halaman, halaman 1 judul komik, halaman 2-6 berisi pengenalan tokoh karakter yang berperan dalam komik, halaman 7- 22 menunjukkan isi cerita terkait kegiatan anggota masyarakat dengan pimpinan lingkungan yang akan melaksanakan kerja bakti. Kerja bakti dalam cerita ini merupakan budaya masyarakat Indonesia yang terus dilestarikan. Melalui kerja bakti ragam agama, budaya, social, dan etnis suku bangsa menyatu untuk mencapai tujuan bersama. Halaman 23 berisi pojok soal untuk mengetahui pemahaman siswa terhadap topik yang dipelajari. Adapun indikator penilaian yang digunakan dalam pengembangan produk awal sebagai berikut:

Tabel 4.1 Validasi Ahli Pembelajaran

NO	ASPEK	INDIKATOR
1.	Penampilan dan Efektifitas Komik Berseri	Komik Berseri mudah dipahami.
		Komik Berseri aman bagi siswa.
		Komik Berseri tahan lama.
		Komik Berseri mudah dibawa.
		Komik Berseri dapat dipindahkan.
2.	Penyajian materi dalam Komik Berseri	Komik Berseri dapat membantu guru dalam menyampaikan pembelajaran.
		Kemampuan Komik Berseri sebagai alat bantu pencapaian kompetensi dasar.
		Kemampuan Komik Berseri sebagai alat bantu pencapaian tujuan pembelajaran.
		Materi dapat dengan mudah dipahami oleh siswa.
		Materi dapat digunakan untuk menyelesaikan soal terkait materi yang dipelajari.
3.	Keterkaitan Media Pembelajaran	Komik Berseri yang dikembangkan dapat digunakan sebagai alternatif pembelajaran.
		Keterkaitan siswa belajar dengan Komik Berseri yang dikembangkan.
4.	Keterlibatan Peserta Didik Dalam Menggunakan Komik Berseri	Kemampuan Komik Berseri menciptakan rasa semangat siswa.
		Kemampuan Komik Berseri dapat memicu kreativitas siswa.
		Kemampuan Komik Berseri mengaktifkan siswa dalam pembelajaran.

Setelah di uji lapangan produk ini mengalami revisi sebanyak 2 kali. Adapun hasil sebelum dan sesudah revisi adalah sebagai berikut:



Pada produk awal judul komik berseri mengalami perubahan setelah divalidasi media dan isi. Pada produk awal judul masih terfokus pada keberagaman yang cakupannya sangat luas, sedangkan pada produk revisi terakhir judul di khususkan menjadi budaya dapat siswa tahu dalam kehidupan sehari-hari yaitu kerja bakti. Pada tema 1 indahny kebersamaan siswa mengeksplor bahwasanya melalui kerja bakti terbentuk kebersamaan anggota masyarakat yang indah dan rukun.





Pengenalan tokoh pada produk awal masih beridentitas satu karakter yaitu Islam, setelah mengalami revisi terdapat perubahan pada tokoh dan karakter yang lebih beragam disesuaikan dengan lingkungan siswa. Pada produk revisi juga disertakan pengenalan karakter dari masing-masing tokoh cerita. Kemudian, pengenalan tokoh pada komik setara dengan alur cerita, sedangkan pada produk yang direvisi pengenalan tokoh dibagi menjadi panel yang terpisah dari alur cerita.

Produk Awal

Produk Revisi





Pada produk awal, alur cerita dalam komik menunjukkan tokoh yang sedang mengunjungi Istana Maimun. Pada produk revisi, terdapat perubahan alur cerita dan latar tempat yakni di rumah kepala lingkungan dengan cerita yang lebih ekspresif yaitu pada konteks diskusi antara beberapa orang yang mengajukan pendapat. Hal ini sesuai dengan kompetensi yang ada pada pembelajaran tematik khususnya pengenalan gagasan pokok dan gagasan pendukung dalam sebuah cerita di kompetensi dasar bahasa Indonesia. Perubahan alur cerita terjadi sangat signifikan ada penambahan beberapa materi dalam produk yang dikembangkan. Adapun gambaran penambahan alur cerita pada komik berseri yang direvisi sebagai berikut:



2. Analisis Kelayakan Produk

Validasi kelayakan produk media menurut validator media:

Tabel 4.2 Kriteria Kelayakan Komik Menurut Validator Media Sebelum Revisi

Penilai	Aspek Penilaian					Total
	1	2	3	4	5	
Penilai Ahli Media	5	13	10	5	12	45

Keterangan:

- 1 = Pewarnaan (2 Kriteria)
- 2 = Desain (4 Kriteria)
- 3 = Grafis (3 Kriteria)
- 4 = Pemakaian Kata atau Bahasa (2 Kriteria)
- 5 = Komik dalam Pembelajaran (4 Kriteria)

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli media dengan jumlah penilai satu validator ialah sebesar 45. Total tersebut dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil dan nilai skor maksimum dikali 100. Adapun hasilnya 75%. Berdasarkan hasil persentasi 75% maka kualitas produk Komik Berseri dikategorikan “Cukup Valid” digunakan dalam pembelajaran terhadap minat baca siswa. Berdasarkan kriteria “cukup valid” maka dilakukan beberapa revisi terkait desain produk Komik Berseri. Validator memberikan catatan yang menjadi rujukan produk direvisi. Catatan revisi berupa penyesuaian kombinasi warna didalam komik. Penyajian materi juga lebih ditampilkan agar materi tidak bersifat abstrak. Validator juga memberikan penambahan pada alur cerita sesuai literature budaya daerah setempat.

Tabel 4.3 Kriteria Kelayakan Komik Menurut Validator Media Setelah Revisi

Penilai	Aspek Penilaian					Total
	1	2	3	4	5	
Penilai Ahli Media	8	16	12	7	15	58

Skor total keseluruhan diperoleh dari ahli media terhadap produk yang telah direvisi dengan jumlah penilai satu validator ialah sebesar 58. Total tersebut dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil dan nilai skor maksimum dikali 100. Adapun hasilnya ialah 96,66 %. Berdasarkan hasil persentasi 96,66 % maka kualitas produk Komik Berseri dikategorikan “Sangat Valid” digunakan dalam pembelajaran terhadap minat baca siswa. Setelah dilakukan penilaian kelayakan media, selanjutnya dilakukan penilaian kelayakan materi oleh validator materi.

Tabel 4.4 Kriteria Kelayakan Materi Menurut Validator Materi Sebelum Revisi

Penilai	Aspek Penilaian			Total
	1	2	3	
Penilai Satu	6	13	2	21
Penilai Dua	7	14	2	23
Total Skor				44

Keterangan:

- 1 = Penyajian (2 Kriteria)
- 2 = Isi Materi Holistik (5 Kriteria)
- 3 = Umpan Balik (1 Kriteria)

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi dengan jumlah penilai dua orang ialah sebesar 44. Total yang diperoleh dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil dan nilai skor maksimum dikali 100. Adapun hasilnya ialah 68,75 %. Berdasarkan hasil persentasi 68,75 %, maka kualitas produk Komik Berseri dikategorikan “Cukup Valid” digunakan dalam pembelajaran terhadap minat baca siswa.

Tabel 4.5 Kriteria Kelayakan Materi Menurut Validator Materi Setelah Direvisi

Penilai	Aspek Penilaian			Total
	1	2	3	
Penilai Satu	8	20	4	32
Penilai Dua	8	20	3	31
Total Skor				63

Skor total keseluruhan yang diperoleh dari ahli materi dengan jumlah penilai dua orang ialah sebesar 63. Total yang diperoleh dipersentasikan untuk mengetahui kriteria kelayakan media dengan cara membagi hasil dan nilai skor maksimum dikali 100. Adapun hasilnya ialah 98,43 %. Berdasarkan hasil persentasi 98,43 %, maka

kualitas produk Komik Berseri dikategorikan “Sangat Valid” digunakan dalam pembelajaran.

Deskripsi Kepraktisan Produk

Data pemerolehan kepraktisan produk komik berseri ini dinilai melalui penyebaran kuisioner yang dilakukan secara random terhadap responden. Hasil yang diperoleh dihitung rata-ratanya lalu dikonversikan sesuai dengan kriteria tingkat kepraktisan

Tabel 4.6 Kriteria Kepraktisan Produk

Kriteria	Kategori	Keterangan
75,01% - 100 %	Sangat Praktis	Dapat digunakan tanpa revisi
50,01% - 75, 00 %	Praktis	Dapt digunakan dengan revisi kecil
25,01% - 50,00 %	Kurang Praktis	Disarankan untuk tidak dipergunakan
00,00% - 25,00 %	Tidak Praktis	Tidak dapat digunakan

Data kepraktisan produk Komik Berseri yang telah diisi oleh para responden dengan melihat deskripsi sebagai berikut:

Tabel 4.7 Hasil Indiktaor Kuisioner

No	Indikator	Skor
1	Saya senang membaca dimanapun saya berada	130
2	Saya akan membaca jika bacaanya menarik	155
3	Saya mampu membaca sumber bacaan lain selain buku	160
4	Saya senang membaca buku bergambar seperti komik	164
5	Saya mampu mengikuti pembelajaran dengan komik	152
6	Komik yang dikembangkan mempermudah saya memahami budaya masyarakat yang harus dilestarikan	150
7	Komik yang digunakan kurang menarik perhatian saya untuk membaca	86
8	Komik yang digunakan membuat saya lebih aktif didalam kelas	143
9	Komik yang digunakan tidak mampu membuat saya bersemangat dalam belajar	94
10	Saya tidak mampu menggunakan komik dalam pembelajaran	89
11	Saya mampu membuktikan sikap menghargai ragam budaya yang ada di daerah setempat.	151
12	Saya tidak mampu mengusulkan percobaan kerja bakti dalam lingkungan rumah	137
13	Saya mampu menjawab pertanyaan yang diajukan guru secara lisan.	147
14	Saya mampu melakukan diskusi dengan teman didalam kelas	152
15	Saya tidak mampu membedakan materi yang terdapat didalam komik	140
16	Saya mampu melakukan gotong royong baik di sekolah maupun lingkungan rumah	153
JUMLAH		2.203
RATA-RATA		76,49 %

Tabel hasil indikator kuesioner yang telah diisi responden tentang pernyataan seputar Berseri diatas menunjukkan persentasi kepraktisan sebesar 76,49 % dengan kriteria “Sangat Praktis”.

Deskripsi Keefektifan Produk

Efektifitas produk Komik Berseri dapat dilihat melalui hasil uji *One-Sample Statistics*. Uji efektivitas dilakukan kepada 45 sampel dari kelas IV yang berasal dari 3 Madrasah Ibtidaiyah Negeri Kota Medan yang dipilih secara random dengan hasil dibawah ini:

Tabel 4.8 Hasil Statistkik Sample Ketiga MIN di Kota Medan Sebelum dan Sesudah Produk

	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilaisebelummenggunakan komikberseri	45	57,78	9,686	1,444
Nilaisetelahmenggunakan komikberseri	45	79,56	7,674	1,144

Hasil Statistik Komik Berseri di 3 MIN Kota Medan berdasarkan table diatasmenunjukkan nilai rata-rata yang diperoleh 45 responden sebelum menggunakan Komik Berseri sebesar 57,78 dengan standart deviasi 9,686. Terjadi peningkatan setelah menggunakan Komik Berseri dengan nilai rata-rata sebesar 79,56 dengan standart deviasi 7,674. Selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan Komik Berseri yaitu:

$$O_2 - O_1 = 79,56 - 57,78$$

$$= 21,78$$

Selisih nilai rata-rata sebelum dan sesudah menggunakan Komik Berseri sebesar 21,78. Pembelajaran dengan menggunakan Komik Berseri dapat disimpulkan efektif terhadap minat baca siswa.

Pengujian Hipotesis

Uji hipotesis dilakukan untuk melihat hipotesisditerima atau ditolak. Uji hipotesis memakai uji *one sample t test*. Uji *one sample t test* diperoleh dari 45 responden:

Tabel 4.9 Uji Hasil Hipotesis

	Test Value = 0					
	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
					Lower	Upper
Nilaisebelummenggunakan Komikberseri	40,016	44	,000	57,778	54,87	60,69
Nilaisetelahmenggunakan Komikberseri	69,544	44	,000	79,556	77,25	81,86

Berdasarkan table 4.9 uji hipotesis, nilai sebelum menggunakan Komik Berseri memperoleh nilai signifikan sebesar 0,000 dan nilai sesudah menggunakan Komik Berseri memperoleh nilai signifikan sebesar 0,000. Artinya nilai signifikan Komik Berseri lebih kecil dari 0,05. Jadi disimpulkan H_1 diterima dan H_0 ditolak. Artinya komik Berseri dinyatakan valid, praktis, dan efektif terhadap minat baca siswa kelas IV MIN Kota Medan.

D. Penutup

Produk komik berseri ini memiliki kelayakan berdasarkan hasil validasi ahli media dengan persentase akhir 96, 66% kemudian hasil validasi ahli materi dengan persentasi 98, 43%. Maka produk ini dinyatakan sangat valid meliputi aspek penyajian isi materi desain dan umpan balik. Produk ini juga dinyatakan praktis oleh responden dengan presentasi kepraktisan 76, 49% pada kategori sangat praktis. Praktikalitas produk komik berseri juga dapat dilihat pada ketertarikan siswa dalam menggunakan komik tersebut sebagai sumber belajar mandiri. Dari hasil wawancara dinyatakan bahwa siswa, guru, teman sejawat, dosen, praktisi Pendidikan (mahasiswa) yang terangkum dalam kegiatan FGD menghasilkan kesimpulan adanya kemudahan memahami materi, saat menggunakan produk komik berseri dalam pembelajaran tematik. Kemudian efektifitas produk komik berseri ini diuji menggunakan uji *One Sample Statistic* dengan hasil yang menunjukkan adanya peningkatan sebelum dan sesudah menggunakan produk. Nilai yang diperoleh sebelum menggunakan produk berkisar 57, 78 dan setelah menggunakan produk sebesar 79, 56 dengan selisih 21,78. Dengan hasil tersebut maka dapat disimpulkan produk ini efektif digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa terkait pembelajaran tematik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abbas, Nurhayati (2009). *Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa Melalui Pembelajaran Berbasis Masalah Dengan Penilaian Portopolio di SMPN 10 Kota Gorontalo*. Jurnal Pendidikan Pembelajaran 16(2): 125-130.
- Abi Al Hasan, Ibn Farisi, Ibn Zakaria, Al Lughawi, Mujam Al lighab (1986). Juz III (Iraq Muassasah Ar Risalah).
- Arsyad, Azhar (2005). *Media Pembelajaran*. PT Raja Grafindo Persada. Jakarta. Media pembelajaran Kelas IV. 2004. Tim Abdi Guru Erlangga.
- Ary, D, Jacobs, L.C & Razavieh, A (2005). *Introduction to rescarch In Education 3rd*.New York: Holt, Riner Hart and Wington
- Anderson, Ronald (1987). *Pemilihan dan Pengembangan Media Untuk Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ahmad Susanto (2013). *Teori Belajar dan Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Ahmad Sunarto (1999). *Perkembangan Peserta Didik*. Jakarta: Rinelir Cipta.
- A. H. Hujair Sana Ky (2004). *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Safiria Insania Press.
- Agung, Iskandar (2010). *Meningkatkan Kreativitas Pembelajaran Bagi Guru*. Jakarta.Penerbit Bustari Buana Murni.
- Arsyad, Azhar (2009). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ahmad Rivai (2002). *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Batu Algesindo.
- Andi Prastowo (2013). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: DivaPress.
- Ardhana “Metode Penelitian Studi Kasus”. www.ardhana12.wordpress.com(14-04-2009)
- Depdiknas (2012). *Kamus Besar Indonesia*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Depdiknas (2006). *Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan*. Jakarta: Depdiknas
- Darmawan D (2012) *Pendidikan Teknologi Informasi dan Komunikasi*. Bandung. PT Remaja Rosdakarya.
- Daryanto (2010). *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa
- Dalman (2014). *Keterampilan Membaca*. Jakarta. Raja Grafindo.
- Efendi, Ferry & Makhfud (2009). *Keperawatan Kesehatan Komunitas Teori dan Praktik Dalam Keperawatan*. Jakarta, Salemba Medika.
- Farida Rahim (2008). *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*. Jakarta. Bumi Aksara
- Heidjrachman, Ranupandojo, dan Suad Husman (2000). *Manajemen Personalialia*. Edisi Keempat. BPFE UGM. Yogyakarta
- John W Sanhock, Ufe, Span Development (2012) *Perkembangan Masa Hidup (Jilid 1)*.Edisi 13. Erlangga.
- Nuriadi (2008). *Pembaca Teknik Jitu Menjadi Terampil*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.

- Nurva Kurniawan (2012). *Pengembangan Media Komik Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas VI di SD Negeri 1 Demangan Yogyakarta*. Tidak Diterbitkan.
- Nana Syaudih (2006). *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: PT. Remaja Rosdakarya. Cetakan Kedua.
- Musfiqon (2012). *Pengembangan Media Belajar dan Sumber Belajar*. Jakarta: Prestasi Pustaka Karya.
- M, Clond (2008). *Making Comics*. Jakarta. Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mudlofir, Ali & Rusdiyah, Efi Fatimatur (2016). *Desain Pembelajaran Inovatif dari Teori ke Praktek*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Marno dan M. Idris (2009). *Strategi dan Metode Pengajaran*. Yogyakarta: Ar-RuzzMedia.
- Prahmadia, A. (2016). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbentuk Komik Untuk Menghasilkan Motivasi Belajar Akutansi Pada Kompetisi Menyusun Lap Keu*. UNY.
- Rosydah, Umi (2013). *Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe STAD dan TPS Terhadap Hasil Belajar*. Tulangagung. Skripsi Tidak Diterbitkan.
- Rusman (2012). *Model-model Pembelajaran Mengembang Profesionalisme Guru*. Raja Grafindo Persada. Jakarta.
- Shinag M. Quraish (2010). *Membumikan Al- Qur'an, Fungsi dan Peran Wahyu Dalam Masyarakat*. Bandung: Mizan Media Utama.
- Sanjaya, Wina (2008). *Perencanaan & Desain Sistem Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Sukmadinata (2004). *Kurikulum dan Pembelajaran Kompetensi*. Bandung. Kesuma Karya.
- Gumelar, M. S. (2011). *Comic Making*. Jakarta: PT Indeks.
- Subyantoro (2011). *Pengembangan Keterampilan Membaca Cepat*. Yogyakarta: GrahaIlmu.
- Taufik, A. N. (2017). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran SKI Berbasis Karakter di MTSN 3 Sleman Yogyakarta*.
- Trianto (2013). *Mendesain Pembelajaran Inovatif, Progresif*. Jakarta: Kencana.
- Trianto (2007). *Model-model Pembelajaran Inovatif Berorientasi Konstruktivistik*. Prestasi Pustaka. Jakarta.
- Tarigan, Henny Guntur (2008). *Membaca Sebagai Keterampilan Berbahasa*. Bandung. Angkasa.
- Tim Puslitjaknov (2008). *Metode Penelitian Pengembangan Pusat Penelitian Kebijakan dan Inovasi Pendidikan*. Badan Penelitian dan Pengembangan Departemen Pendidikan Nasional.
- Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran Landasan dan Aplikasinya*. Rineka Cipta.

Wahid Murni, dkk (2008) *Cara Menulis Proposal dan Laporan Penelitian Lapangan Pendekatan kualitatif dan kuantitatif (Skripsi, Tesis dan disertasi)*. MALANG UM. PRESS

Zuhrowati, M. (2018). *Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran IPA Pada Materi Pemanasan Global*. Universitas Lampung.

Rijal, F. (2018). PENGGUNAAN MEDIA AUDIO VISUAL DALAM PENINGKATAN HASIL BELAJAR MATERI RUKUN IMAN PADA SISWA KELAS I SD NEGERI 49 KOTA BANDA ACEH. *PIONIR: Jurnal Pendidikan*, 7(1).