

# PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PEMECAHAN MASALAH UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA DI SEKOLAH DASAR

Khoirun Nisa <sup>\*1</sup>  
Rina Devianty <sup>2</sup>  
Auffah Yumni <sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup> Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan,  
Universitas Islam Negeri Sumatera Utara, Indonesia.

\*email: [khoirun0306203186@uinsu.ac.id](mailto:khoirun0306203186@uinsu.ac.id), [rinadevianty@uinsu.ac.id](mailto:rinadevianty@uinsu.ac.id), [auffahyumni@uinsu.ac.id](mailto:auffahyumni@uinsu.ac.id)

## Abstrak

Penelitian yang telah dilakukan dilatarbelakangi bahwa kurangnya kemampuan membaca pemahaman yang membuat siswa kesulitan memahami materi dan mengerjakan tugas dengan baik. Tujuan penelitian ini adalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa melalui pengembangan media komik berbasis pemecahan masalah. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian metode pengembangan dengan model ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). Tahapan penelitian yang dilakukan adalah pengembangan produk, tahap validasi dan tahap uji coba produk pada 25 siswa kelas III MIN 7 Asahan. Hasil penelitian terhadap media komik berbasis pemecahan masalah berdasarkan nilai yang diberikan oleh validator media dan materi dinyatakan "Sangat Layak" dengan nilai rata-rata 87%. Komik berbasis pemecahan masalah juga dinyatakan sangat praktis yang diperoleh dari respon pendidik dan 25 peserta didik dengan nilai rata-rata 94% yang dikategorikan "Sangat Praktis". Selain itu, komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dinyatakan cukup efektif yang diuji dengan N-Gain Score. Nilai N-Gain terendah adalah 0,5 dan nilai N-Gain tertinggi adalah 0,93, persentase N-Gain Score adalah 72,5% dikategorikan "Cukup Efektif". Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan pada 25 siswa kelas III MIN 7 Asahan dapat disimpulkan bahwa pengembangan produk komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa dinyatakan layak, praktis dan efektif.

**Kata kunci :** Media Pembelajaran, Komik, Membaca Pemahaman, Pemecahan Masalah.

## Abstract

The research that has been carried out is based on the fact that the lack of reading comprehension skills makes it difficult for students to understand the material and do their assignments well. The aim of this research is to improve students' reading comprehension skills through developing problem-solving-based comic media. This research uses a type of research development method with the ADDIE model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research stages carried out were product development, validation stage and product trial stage on 25 class III students of MIN 7 Asahan. The results of research on problem-solving-based comic media based on the scores given by media and material validators were declared "Very Appropriate" with an average score of 87%. Problem-solving based comics were also stated to be very practical which was obtained from the responses of educators and 25 students with an average score of 94% which was categorized as "Very Practical". Apart from that, problem-solving based comics to improve reading comprehension skills were stated to be quite effective as tested by the N-Gain Score. The lowest N-Gain value is 0.5 and the highest N-Gain value is 0.93, the N-Gain Score percentage is 72.5%, categorized as "Quite Effective". Based on the results of research conducted on 25 students of class III MIN 7 Asahan, it can be concluded that developing comic products based on problem solving to improve students' reading comprehension skills is declared feasible, practical and effective.

**Keywords:** Learning Media, Comics, Reading Comprehension, Problem Solving.

## PENDAHULUAN

Bahasa Indonesia merupakan bahasa resmi dan bahasa nasional Indonesia yang menjadi alat komunikasi antara warga Indonesia dari berbagai suku, budaya dan bahasa daerah yang berbeda-beda. Dalam berbahasa ada empat keterampilan yang harus diperhatikan yaitu menyimak, berbicara, menulis, dan membaca. Keterampilan dan kemampuan membaca merupakan salah satu cara untuk mendefinisikan literasi. Membaca merupakan proses interaktif,

yaitu pembaca terlibat dalam pertukaran ide dan gagasan dengan penulis melalui teks yang dibaca (Subadiyono, 2014:1). Pemahaman bacaan merupakan kegiatan yang dilakukan untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh (Prihatin dan Sari, 2020:80). Santosa (dalam Syamsuddin, 2021:173) mengungkapkan bahwa membaca pemahaman adalah lanjutan dari membaca dalam hati, di mana kegiatan tersebut mulai diberikan di kelas III sekolah dasar. Kemampuan pemahaman membaca yang baik akan membuat seseorang lebih mudah merespon informasi lewat bacaan dengan tepat.

Tujuan membaca bagi siswa untuk memperoleh informasi dari tulisan yang dibaca. Tujuan akhir dari membaca adalah memahami isi bacaan, tetapi kenyataannya belum semua siswa dapat mencapai tujuan tersebut. Banyak siswa yang membaca dengan lancar, namun tidak memahami makna dari bacaan tersebut (Suswita, 2013: 55).

Berdasarkan *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 oleh *The Organisation for Economic Cooperation and Development* (OECD) bahwa skor literasi membaca Indonesia mengalami penurunan sebanyak 12 poin dari hasil PISA 2018 yaitu 371 menjadi 359 dan berada pada posisi 71 dari 81 negara di dunia (Amelia, Darmansyah and Fitria, 2023: 6460). Selain itu, rendahnya membaca siswa dilihat dari hasil survei dari *United Nation Educational, Scientific, and Culture Organization* (UNESCO) tahun 2020 bahwa minat membaca masyarakat Indonesia hanya 0,001% yang membuat Indonesia menjadi peringkat terendah di dunia. Artinya, hanya 1 orang yang rajin membaca (Rahmawati, 2020: 159).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara terhadap guru kelas III yaitu Bapak Muhammad Jaidz Haritsah, S.Pd, diperoleh hasil wawancara bahwa siswa sudah dapat membaca namun kemampuan membaca pemahaman siswa masih kurang yang membuat kurangnya kemampuan siswa menjawab pertanyaan dari teks yang telah dibaca dan beberapa siswa masih kesulitan menyelesaikan soal yang diberikan akibat kurangnya kemampuan memahami bacaan. Wawancara kepada Bapak Jaidz juga diperoleh hasil bahwa dalam proses pembelajaran khususnya Bahasa Indonesia, guru menggunakan buku, dan sesekali menggunakan media gambar sebagai media pendukung yang diterapkan dalam pembelajaran. Karena kurangnya variasi media dalam pembelajaran, dampaknya adalah berkurangnya minat siswa dalam membaca dan memahami materi pembelajaran.

Salah satu pemecahan masalah yang dapat membantu proses pembelajaran adalah dengan menggunakan media pembelajaran. Media merupakan sarana penghubung antara pendidik dan peserta didik. Media pembelajaran juga meningkatkan motivasi dan minat belajar siswa sehingga siswa dapat memahami materi pelajaran dengan mudah (Nurrita, 2018:178). Salah satu media yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran adalah komik berbasis pemecahan masalah. Komik sebagai media belajar yang dapat membantu peserta didik dan pendidik dalam kegiatan belajar. Hal ini sesuai dengan hasil penelitian yang menyatakan bahwa siswa pada sekolah dasar memiliki ketertarikan yang tinggi terhadap gambar visual dan cerita (Saputro dan Soeharto, 2015:64).

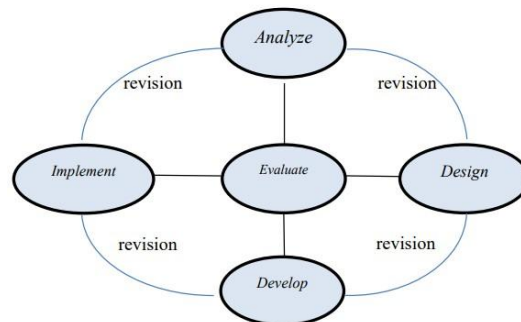
Komik berbasis pemecahan masalah merupakan komik cerita masalah sehari-hari dan penyelesaian suatu masalah yang materinya diambil dari buku paket kelas III tema 7 untuk memberikan pemahaman yang mudah dan menyenangkan bagi pembaca. Dengan pemecahan masalah, siswa dapat berpikir kritis dan kreatif sehingga membantu untuk memahami materi yang dibaca dengan lebih baik. Selain itu, media komik berbasis pemecahan masalah memiliki konflik cerita yang menarik yang membuat siswa akan lebih tertarik untuk membaca dan menyelesaikan cerita tersebut, sehingga membantu memperoleh pemahaman yang lebih dalam terhadap literasi membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa. Maka dari itu peneliti menggunakan media komik dalam penelitian ini karena dapat melatih kemampuan membaca pemahaman siswa dan siswa berpotensi lebih menyukai media komik

yang terdapat gambar dan penuh warna, meningkatkan daya ingat siswa karena berisi cerita dan gambar, serta dapat digunakan langsung oleh siswa.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat dirumuskan permasalahan antara lain: Faktor-faktor apa saja yang mendorong pentingnya pengembangan media komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas III MIN 7 Asahan?, Bagaimana proses pengembangan media komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa di kelas III MIN 7 Asahan?, Bagaimana kelayakan produk komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III MIN 7 Asahan?, Bagaimana tingkat kepraktisan komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III MIN 7 Asahan?, Bagaimana efektifitas produk komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III MIN 7 Asahan?.

## METODE

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development* (R&D) atau pengembangan. Penelitian metode pengembangan ini menggunakan model ADDIE yang memiliki 5 tahapan yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *development* (pengembangan), *implement* (penerapan), *evaluate* (evaluasi) (Ananda dan Rohman, 2023:62).



**Gambar 1.** Model Pengembangan ADDIE

Penelitian dilaksanakan di MIN 7 Asahan yang berlokasi di Jln. Akasia No. 5, Dusun I Desa Pertahanan, Kec. Sei Kepayang, Kab. Asahan. Penelitian dilaksanakan pada bulan November 2024. Subjek penelitian pada penelitian pengembangan ini adalah ahli media, ahli materi, wali kelas III MIN 7 Asahan dan siswa kelas III MIN 7 Asahan yang berjumlah 25 peserta didik, 9 siswa laki-laki dan 16 siswa perempuan.

Instrumen yang digunakan pada penelitian pengembangan ini merupakan observasi secara langsung ke sekolah dan wawancara kepada wali kelas III, angket lembar validasi media komik untuk ahli media, ahli materi, angket lembar kepraktisan untuk wali kelas dan peserta didik, serta tes untuk uji keefektifan produk yang telah dikembangkan. Teknik analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif (non angka) dan analisis data kuantitatif (angka). Data kualitatif diperoleh dari masukan, kritik, dan saran ahli validator dan respon wali kelas III MIN 7 Asahan yang akan digunakan sebagai bahan perbaikan pada tahap revisi media yang dikembangkan. Data Kuantitatif digunakan untuk menguji tingkat kelayakan, kepraktisan dan efektifitas media komik.

## HASIL DAN PEMBAHASAN

Produk yang dihasilkan dalam pengembangan ini berupa media komik berbasis pemecahan masalah dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi (Maydiantoro, 2021:34).

Pada tahap pertama yaitu analisis (*analyze*) meliputi analisis kebutuhan dengan observasi atau mengumpulkan informasi dari sekolah tentang kebutuhan selama proses belajar, dari hasil pengamatan ditemukan bahwa dalam proses pembelajaran siswa menggunakan media pembelajaran konvensional seperti papan tulis dan buku, sedangkan media presentasi seperti LCD proyektor belum tersedia dan penyampaian materi dengan metode ceramah sehingga membuat siswa kurang tertarik. Melakukan analisis dokumen yaitu menyesuaikan pembelajaran dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran, Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar yang ada. Analisis peserta didik dilakukan wawancara dengan wali kelas III Bapak Muhammad Jaidz Haritsah, S.Pd, hasil wawancara diperoleh bahwa kemampuan membaca pemahaman beberapa siswa masih kurang seperti kurangnya kemampuan siswa menjawab pertanyaan dan kurangnya penerapan.

Tahap kedua desain (*design*) peneliti merancang desain produk komik yang dikembangkan dan menyusun instrumen. Peneliti menentukan materi, menentukan Kompetensi Dasar dan tujuan pembelajaran, tokoh, cerita komik, bentuk tampilan komik dan instrumen yang disusun berupa lembar angket untuk ahli media, ahli materi, angket respon pendidik, respon peserta didik, dan tes peserta didik.

Tahap ketiga yaitu pengembangan (*development*) yang dilakukan dengan tiga tahap yaitu tahap pembuatan produk, tahap validasi ahli, dan tahap revisi produk. Pada tahap pembuatan produk dilakukan penyusunan ilustrasi yang telah digambar dengan aplikasi *Madibang Paint* dan *Microsoft Powerpoint*. Contoh hasil realisasi komik ini dapat dilihat pada **gambar 2**. Media komik berbasis pemecahan masalah ini di validasi ahli media yaitu ibu Andina Halimsyah Rambe M.Pd. dengan nilai rata-rata 94% dikategorikan sangat layak. Validasi materi dilakukan oleh ibu Tri Indah Kusumawati, S.S, M. Hum. dengan nilai rata-rata 80% dikategorikan sangat layak.



**Gambar 2.** Contoh Hasil Realisasi Komik

Tahap keempat implementasi (*implementation*) merupakan tahap media yang telah dikembangkan siap diterapkan kepada peserta didik. Tahap ini penting untuk mengukur apakah media yang telah dikembangkan praktis dan efektif digunakan oleh siswa. Kepraktisan oleh Bapak M. Jaidz Haritsah, S. Pd. sebagai wali kelas III MIN 7 Asahan, dengan nilai rata-rata 93% dikategorikan sangat praktis. Kepraktisan oleh 25 siswa kelas III MIN 7 Asahan diperoleh nilai rata-rata 95% dikategorikan sangat praktis.

Tahap kelima yaitu tahap evaluasi (*evaluation*) merupakan proses penilaian apakah media komik berbasis pemecahan masalah yang telah diimplementasikan berhasil atau tidak mencapai tujuan yang telah ditetapkan. Pada tahap evaluasi data yang diperoleh melalui sumber, termasuk hasil angket dari validator, angket respon pendidik dan peserta didik, kritik dan saran yang diberikan oleh validator, pendidik dan peserta didik, serta angket yang mengukur efektifitas media pada peserta didik.

Tingkat kelayakan pengembangan media komik berbasis pemecahan masalah dilakukan dengan hasil uji coba. Media komik berbasis pemecahan masalah telah melalui proses validasi ahli yang terdiri dari validasi ahli media yang memperoleh nilai 94% yang dikategorikan sangat layak dan validasi ahli materi yang memperoleh nilai 80% yang dikategorikan sangat layak. Jadi nilai rata-rata tingkat kelayakan dari kedua validator adalah 87% dengan kriteria sangat layak menurut standar yang telah ditetapkan.

Tingkat kepraktisan pengembangan media komik berbasis pemecahan masalah dilakukan dengan menggunakan angket kepada wali kelas dan 25 peserta didik kelas III MIN 7 Asahan. Hasil uji kepraktisan oleh wali kelas III memperoleh nilai 93% dengan kriteria sangat praktis dan hasil uji kepraktisan oleh 25 peserta didik adalah 95% dengan kategori sangat praktis. Jadi hasil akhir rata-rata tingkat kepraktisan dari kedua responden yaitu 94% dengan kriteria sangat praktis. Media komik ini dianggap praktis untuk diujicobakan di kelas III MIN 7 Asahan.

Hasil keefektifan dari pengembangan media komik berbasis pemecahan masalah terhadap pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa mengalami peningkatan dengan data perbandingan nilai rata-rata *pretest* 19,2 sebelum menggunakan media komik dan nilai rata-rata *posttest* 78,4 setelah menggunakan media komik. Maka, nilai rata-rata persentase *N-Gain Score* adalah 72,5% yang dikategorikan "Cukup Efektif", sehingga media komik berbasis pemecahan masalah dikategorikan cukup efektif digunakan dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III MIN 7 Asahan.

## KESIMPULAN

Berdasarkan proses pengembangan dan hasil uji coba media komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, materi teknologi pangan mata pelajaran Bahasa Indonesia pada siswa kelas III MIN 7 Asahan, dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

Media yang dikembangkan adalah media komik khusus materi teknologi pangan. Media komik ini terdiri dari 11 halaman yang dilengkapi dengan doa sebelum dan sesudah belajar. Pengembangan media komik ini menggunakan model ADDIE yang memiliki beberapa tahapan yaitu *Analysis, Design, Develop, Implementation, dan Evaluation*.

Hasil uji coba kelayakan dari ahli media dan ahli materi rata-rata adalah 87% sehingga dikatakan sangat layak. Maka dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman sangat layak dan cocok digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas III MI/SD.

Hasil uji coba kepraktisan media komik diperoleh dari hasil 25 responden peserta didik adalah 95% dengan kriteria sangat praktis dan persentase angket respon pendidik adalah 93% dengan kriteria sangat praktis, rata-rata akhir dari kedua responden adalah 94%, maka dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis pemecahan masalah untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman sangat praktis digunakan.

Hasil uji coba keefektifan diperoleh dari hasil uji *pretest* dan *posttest* menunjukkan peningkatan sebelum dan sesudah penggunaan media komik. Nilai rata-rata yang diperoleh pada *pretest* adalah 19,2, sedangkan nilai yang diperoleh pada *posttest* adalah 78,4. Nilai rata-rata persentase *N-Gain Score* adalah 72,5% yang dikategorikan cukup efektif.

**DAFTAR PUSTAKA**

- Amelia, V, Darmansyah, and Y Fitria. 2023. "Pemanfaatan Platform Let's Read Dalam Mendukung Kegiatan Literasi Siswa." *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8 (3): 6459-6473.
- Ananda, R, and F Rohman. 2023. *Belajar Dan Pembelajaran*. Cipedes Tasikmalaya: Indonesia, Perkumpulan Rumah Cemerlang BARAT, ANGGOTA IKAPI JAWA.
- Maydiantoro, A. 2021. "Model-Model Penelitian Pengembangan (Research And Development)." *Jurnal Pengembangan Profesi Pendidik Indonesia* 1 (2): 29-35.
- Nurrita, Teni. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." *Misykat* 3 (1).
- Prihatin, Y, and R.H Sari. 2020. *Strategi Membaca Pemahaman*. Jawa Timur: CV. PustakaDjati.
- Rahmawati. 2020. "Komunitas Baca Rumah Luwu Sebagai Inovasi Sosial Untuk Meningkatkan Minat Baca Di Kabupaten Luwu." *DIKLUS: Jurnal Pendidikan Luar Sekolah* 4 (2).
- Saputro, H. B, and Soeharto. 2015. "Pengembangan Media Komik Berbasis Pendidikan Karakter Pada Pembelajaran Tematik-Integratif Kelas IV SD." *Jurnal Prima Edukasia*, 3 (1): 61-72.
- Subadiyono. 2014. "Pembelajaran Membaca." In *Pembelajaran Membaca*, edited by Ria Anggaraini, 1st ed., 128. Palembang: Noer Fikri Offset.
- Suswita, Deti. 2013. "Efektivitas Media Komik Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Bagi Anak Tunagrahita Ringan." *Jurnal Ilmiah Pendidikan Khusus* <http://ejournal.unp.ac.id/index.php/jupekhu>
- Syamsuddin, Rohana. 2021. "Buku Keterampilan Berbahasa Indonesia." Universitas Negeri Makassar, no. May: 64.