

PERANAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK TERHADAP KEMAMPUAN MEMBACA SISWA SEKOLAH DASAR

Muhamad Reizal Muhaimin¹, Nia Uzlifatun Ni'mah², Danang Pratama Listryanto³

¹²³PGSD, Universitas Islam Nadlatul Ulama Jepara

reizalmuhaimin020@gmail.com¹, niauzlifatun2609@gmail.com², danangpratamalistryanto27@gmail.com³

INFO ARTIKEL

Riwayat Artikel:

Diterima: 01-Maret-2023

Disetujui: 30-Maret-2023

Kata Kunci:

Media pembelajaran
Komik Sekolah Dasar

ABSTRAK

Abstrak Penggunaan media pembelajaran akan menjadikan peserta didik aktif dalam proses pembelajaran, salah satunya dengan penggunaan media komik. Komik merupakan perpaduan dari teks dan gambar yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep/materi yang akan dipelajari. Komik juga dapat meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Tujuan adanya penelitian ini adalah untuk mengetahui peran penggunaan media komik dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian kepustakaan (library research). Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis isi. Untuk menjaga ketepatan pengkajian dan mencegah kesalahan informasi dalam analisis data maka dilakukan pengecekan antar pustaka dan membaca ulang pustaka. Berdasarkan analisis data dari beberapa penelitian terdahulu dan berbagai referensi, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Abstract: The use of learning media will make students active in the learning process, one of which is the use of comics media. Comics are a combination of text and images that can increase students' understanding of the concepts/materials to be studied. Comics can also improve students' reading skills. The purpose of this study was to determine the role of using comics media in improving students' reading skills. The research method used is library research. The data analysis technique used is content analysis. To maintain the accuracy of the assessment and prevent misinformation in data analysis, inter-library checking and rereading of the literature are carried out. Based on data analysis from several previous studies and various references, it can be concluded that the use of comics media in learning can improve students' reading skills.



This is an open access article under the BY-NC-ND license

A. LATARBELAKANG

Permasalahan terbesar yang dihadapi peserta didik di sekolah dasar saat ini adalah kemampuan membaca masih rendah. Hal ini disebabkan karena minat baca tidak selalu. Berbagai program telah dilakukan untuk mengembangkan minat baca, berada pada level yang tinggi. Namun rupanya masih belum memberikan pengaruh signifikan terhadap peningkatan minat baca siswa. Upaya yang dilakukan oleh Pemerintah dalam mencari solusi terbaik untuk mengembangkan minat dan kebiasaan membaca, salah satunya tentang pentingnya pembiasaan membaca buku non pelajaran secara rutin selama 15 menit sebelum pelajaran dimulai. Gerakan ini disebut dengan Gerakan Literasi Sekolah atau GLS. Hal ini diharapkan dapat membuat siswa terbiasa membaca buku setiap hari sehingga terbentuklah budaya membaca (Permendikbud, No. 23 Tahun 2015).

Membaca merupakan jendela dunia. Ungkapan ini secara jelas menggambarkan manfaat membaca, yaitu membuka, memperluas wawasan dan pengetahuan individu. Membaca membuat individu dapat meningkatkan kecerdasan, mengakses informasi dan juga memperdalam pengetahuan dalam diri seseorang. Semakin sering membaca buku, semakin luas pengetahuan yang individu miliki. Sebaliknya, semakin jarang membaca buku, pengetahuan yang individu miliki semakin terbatas (Nasution, 2019).

Kemampuan membaca idealnya dimiliki oleh setiap orang, karena keterampilan membaca diperlukan ketika seseorang ingin mendapatkan informasi dengan cepat dan tepat. Oleh karena itu saat ini sesungguhnya para siswa dihadapkan pada persoalan bagaimana mengatasi keterbatasan waktu dan dapat membaca dalam waktu yang relatif singkat tetapi dapat memperoleh informasi yang sebanyak-banyaknya (Rahmania, Miarsyah, & Sartono, 2015). Literasi membaca bagi siswa harus dilatih sejak minimal Sekolah Dasar. Hanggi (2016) menyatakan bahwa literasi membaca dapat menjadi sarana bagi siswa dalam mengenal, memahami, dan menerapkan ilmu yang didapatkan di sekolah. Literasi dasar, termasuk literasi membaca, sudah selayaknya perlu ditanamkan sejak pendidikan dasar (Ristanto, Zubaidah, Amin & Rochman, 2017). Sebagian aspek yang

jadi penghambat minimnya kemampuan membaca siswa antara lain merupakan minimnya media belajar yang bermacam-macam buat mengantarkan modul pelajaran. Sekolah memerlukan media berbentuk komik yang sangat diperlukan siswa buat meningkatkan imajinasinya. Permasalahan lain yang jadi hambatan dalam menarik kemampuan membaca di sekolah tersebut ialah ketersediaan buku yang kurang bermacam-macam membuat siswa merasa kurang bersemangat buat membaca. Hingga dari itu dibutuhkan media belajar yang menarik perhatian siswa dalam membaca, ialah lewat media komik.

Seiring dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi, pendidikan dapat dilakukan melalui media apa saja baik media massa seperti majalah, buku, surat kabar, atau juga lewat media elektronika seperti radio, televisi, internet dan yang lainnya. Salah satu media yang belum begitu banyak digunakan dan dikembangkan di Indonesia adalah media komik. Dalam hal ini peserta didik lebih menyukai membaca komik, karena sangat menarik untuk dibaca dan penuh gambar. Hal ini membuat komik menjadi begitu mudah untuk dipahami. Dengan perpaduan gambar dan sedikit teks membuat para peserta didik tidak perlu menggerakkan daya konsentrasi yang tinggi untuk memahami isi dan informasinya.

Pesatnya perkembangan informasi dan teknologi justru membawa bangsa ini kemunduran dalam hal minat membaca. Siswa-siswa kini lebih sering menghabiskan waktu untuk menonton TV ataupun menghabiskan waktu mereka di depan layar gadget (Ane, 2015). dan Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini berupaya untuk bisa menawarkan dan menyajikan media pembelajaran yang menarik minat para siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca khususnya melalui media pembelajaran komik. Melalui media pembelajaran komik, diharapkan para siswa akan dapat mengembangkan dan merangsang kemampuan literasi membaca dan juga dapat meningkatkan pengetahuan mereka.

Penelitian ini sejalan dengan apa peneliti lain yang menyatakan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital menggunakan model pengembangan ADDIE dan dinyatakan layak dan valid untuk digunakan di sekolah SD maupun MI yang diperoleh dari hasil uji coba produk (Damayanti, 2021). Sedangkan Hasil penelitian Fahyuni dan Bandonu (2015) menunjukkan bahwa media cerita bergambar sangat efektif dalam meningkatkan ketrampilan menyimak dan ketrampilan membaca. Peneliti lain juga menyatakan bahwa media pembelajaran layak digunakan untuk mendukung kegiatan belajar mengajar di berbagai sekolah dasar untuk hasil belajar peserta didik yang baik (Muliani, 2020). Penelitian lain juga menyatakan bahwa pengembangan elektronik komik valid dan layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam pembelajaran IPS materi Peristiwa Penting Sekitar Proklamasi di kelas V Sekolah Dasar.

B. KAJIAN PUSTAKA

Kegiatan pembelajaran tentunya ada perencanaan sebelum melakukan pembelajaran, Perencanaan itu terdiri dari beberapa kesiapan belajar siswa dan Kesiapan mengajar Guru. Kesiapan mengajar Guru dalam hal perencanaan perlu adanya bantuan dari sebuah alat belajar atau Media belajar. Media belajar merupakan komponen penting dalam perancangan Pembelajaran, Media Belajar menurut (Nursiwi Nugraheni, 2017) adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima sehingga merangsang pikiran, perasaan, perhatian dan minat serta kemauan peserta didik sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran secara efektif. Sedangkan Menurut Sedangkan (Rifa'i dan Anni ; 2018) menjelaskan media pembelajaran adalah alat atau wahana yang digunakan pendidik dalam proses pembelajaran untuk membantu penyampaian pesan pembelajaran. Sebagai salah satu komponen sistem pembelajaran berfungsi meningkatkan peranan strategi pembelajaran. Jadi Media Pembelajaran merupakan bagian yang penting dalam sebuah pembelajaran karena media pembelajaran bisa mencakup banyak hal yakni bisa sebagai Media Visual (Penglihatan), Media Motorik (Penggerak), Media Audio (Pendengar).

Daryanto (2016) berpendapat bahwa komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menerapkan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Pada awalnya komik diciptakan bukan untuk kegiatan pembelajaran, namun untuk kepentingan hiburan. Komik sering diartikan sebagai sesuatu yang bersifat lucu dan menggelikan yang berasal dari bahasa Perancis yaitu "comique" (Aeni & Yusupa, 2018). Media komik merupakan sesuatu yang berbentuk kartun yang biasanya mengungkapkan karakter tertentu yang didalamnya berisikan gambar-gambar unik serta dirancang untuk mampu memberikan hiburan kepada setiap orang yang membaca isi dari komik tersebut (Angga, 2020). Adapun kelebihan yang dimiliki oleh komik yaitu dalam penyajiannya, komik mempunyai sifat yang sederhana, mempunyai unsur urutan cerita yang memuat informasi atau pesan yang besar tetapi disajikan secara ringkas dan mudah dipahami, serta dilengkapi dengan bahasa verbal yang dialogis. Peranan pokok media e-komik adalah kemampuan menciptakan minat peserta didik. Penggunaan e-komik dalam pembelajaran hendaknya dipadukan dengan metode mengajar yang tepat sehingga media e-komik akan dapat menjadi alat pengajaran yang efektif.

Membaca sangat penting untuk bekal dalam keberhasilan di masa mendatang. Membaca juga dapat mengembangkan literasi seseorang, artinya secara tidak langsung orang tersebut ikut berkontribusi dalam memajukan bangsa Indonesia ke depannya. Membaca termasuk didalam satu dari empat keterampilan berbahasa. Membaca merupakan proses yang digunakan pembaca untuk mendapatkan pesan yang ingin disampaikan penulis melalui media Bahasa/kata-kata tulisan. Suatu proses yang menuntut kata menjadi kesatuan yang nantinya terlibat dalam suatu pandangan serta makna kata secara individu yang akan diketahui melalui pesan tersurat dan tersirat jika mampu dipahami dengan baik, namun proses membaca tidak akan mampu terlaksana dengan baik jika tidak dapat dipahami (Hodgson dalam Hasanah, 2020).

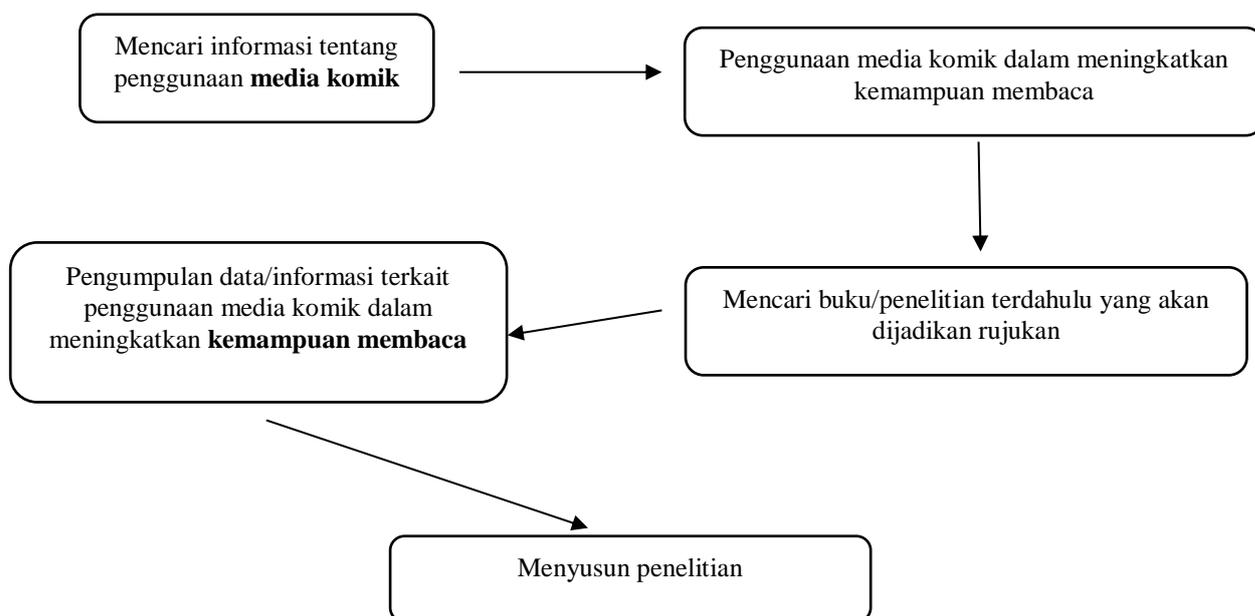
Membaca merupakan salah satu keterampilan yang sangat penting untuk dikuasai siswa. Semakin baik kemampuan siswa dalam membaca maka akan semakin baik pula prestasi akademiknya, begitupun sebaliknya (Ledina & sumiyadi, Ma'mur, 2020). Membaca memiliki peranan penting dalam dunia pendidikan maupun sosial. Membaca adalah sebuah kegiatan yang dilakukan secara teliti untuk mendapatkan pemahaman isi dan informasi dalam teks bacaan (Yunidar & Darmawan, 2017). Dapat disimpulkan bahwa Membaca merupakan salah satu keterampilan berbahasa yang dilakukan untuk memperoleh pesan, informasi serta pemahaman isi dari suatu bacaan sehingga mampu meningkatkan prestasi dan pengetahuan pembaca.

C. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian studi kepustakaan (*library research*). Studi pustaka berkaitan dengan kajian teoritis dan beberapa referensi yang tidak akan lepas dari literatur-literatur ilmiah (Sugiono, 2012). Sumber data dalam penelitian ini diperoleh dari literatur-literatur yang relevan seperti buku, jurnal atau artikel ilmiah yang terkait dengan topik yang dipilih. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian kepustakaan ini yaitu mencari data mengenai hal-hal atau variabel yang berupa catatan, buku, makalah atau artikel, jurnal dan sebagainya (Arikunto dalam Putri, 2019). Instrumen penelitian yang digunakan yaitu daftar check-list klasifikasi bahan penelitian yang didasarkan pada fokus kajian, skema/peta penulisan, dan format catatan penelitian. Teknik analisis data yang adalah metode analisis isi (*content analysis*). Untuk menjaga kekekalan proses pengkajian dan mencegah serta mengatasi misinformasi (kesalahan manusiawi yang dapat terjadi dikarenakan kurangnya pengetahuan peneliti) maka dilakukan pengecekan antar pustaka dan membaca ulang pustaka. Laporan penelitian ini disusun atas prinsip kesederhanaan dan kemudahan. Prinsip tersebut dipilih mengingat keterbatasan kemampuan peneliti yang belum mampu melakukan kajian pustaka secara mendalam dan lebih detail. Selain itu, tujuan dari penggunaan asas kesederhanaan dan kemudahan adalah mempermudah pembaca memahami inti isi mengenai peran media komik dalam meningkatkan kemampuan membaca peserta didik.

Menurut Hermanto (2021) Studi Pustaka merupakan strategi pengumpulan data/informasi melalui analisis/survei buku, tulisan, catatan, ataupun laporan yang mempunyai hubungan dengan masalah yang sedang dieksplorasi atau dibicarakan. Adapun prosedur dalam penelitian studi pustaka ini mencakup: 1) mencari ide/informasi umum tentang penelitian, 2) mencari informasi yang mendukung topik penelitian, 3) mempertegas fokus penelitian dan mengorganisasi bahan yang sesuai, 4) Mencari dan menemukan sumber data berupa sumber pustaka utama yaitu buku dan artikel-artikel jurnal ilmiah, 5) melakukan re-organisasi bahan dan catatan simpulan yang didapat dari sumber data, 6) melakukan review atas informasi yang telah dianalisis dan sesuai untuk membahas dan menjawab rumusan masalah penelitian, 7) memperkaya sumber data untuk memperkuat analisis data dan 8) menyusun hasil penelitian.

Media pembelajaran komik merupakan salah satu media pembelajaran yang efektif dan efisien, media pembelajaran ini dapat memberikan pemahaman kepada peserta didik untuk memahami materi pembelajaran. Penggunaan media komik dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar. Dengan menggunakan media komik dapat melibatkan partisipasi aktif peserta didik secara langsung dalam kegiatan pembelajaran, sehingga potensi peserta didik dapat berkembang. Penggunaan media pembelajaran komik bisa meningkatkan kemampuan membaca seperti pada gambar berikut ini:



Gambar 1. Bagan Alur Penelitian

D. HASIL DAN PEMBAHASAN

Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu. Buku komik menyediakan cerita - cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran. Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar (komik). Media komik digolongkan sebagai bahan cetak yang memerlukan proses editing sebelum mencetaknya. Sedangkan berdasarkan sifatnya media komik pembelajaran mempunyai sifat sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreatifitas peserta didik. Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estis dari pembacanya.

Penggunaan Media Komik terbukti dapat meningkatkan Kemampuan Membaca peserta didik, hal tersebut berdasarkan pada beberapa penelitian terdahulu yang menjadi rujukan dalam penelitian ini. Seperti Penelitian yang dilakukan oleh Meidyawati, Rustono & Hodidjah (2018) yang berjudul “Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya” menyatakan bahwa penggunaan media komik didalam proses pembelajaran menjadikan peserta didik termotivasi dan semangat dikarenakan pembelajarannya menjadi menarik, hal tersebut dibuktikan dari nilai rata-rata pada *post-test* lebih besar dari pada pada *pre-test* yaitu (17,65>14,65). Sedangkan penelitian yang dilakukan oleh Rofek dan Mory (2018) yang berjudul “Media Komik Pembelajaran Sekolah Dasar di Desa Duwet” menyatakan bahwa Komik pembelajaran mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik. Penelitian tersebut dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan membaca peserta didik kelas 1, 2, dan 3 Sekolah dasar di Desa Duwet, dikarenakan guru yang mengajar disekolah dasar masih menggunakan metode klasikal dalam proses pembelajarannya.

Media pembelajaran Komik tersebut memudahkan siswa untuk melatih keterampilan dalam membaca yang pada umumnya diberikan secara monoton diubah menjadi kalimat percakapan yang lebih dipahami oleh siswa. Hasil Penelitian Fenomenologi yang dilakukan oleh Hasanah (2020) dengan judul “Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul (Studi Fenomenologi)” menyatakan bahwa penggunaan media komik mampu meningkatkan keterampilan membaca peserta didik, dimulai dari menarik minat dan membiasakan peserta didik untuk membaca dengan hal begitu peserta didik mampu menceritakan hasil bacaan yang telah dibaca, hal tersebut berdasarkan dari pengalaman oleh Livia dan Kharisma selaku alumni dan relawan di Sekolah Pagesangan. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Lestari dkk (2022) yang berjudul “Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar” menyatakan bahwa penggunaan media komik di kelas eksperimen meningkatkan hasil belajar siswa dalam hal ini adalah keterampilan membaca pemahaman. Hal tersebut diperoleh berdasarkan hasil pengolahan data menggunakan uji

beda independent t-test menunjukkan nilai sig. (2-tailed) adalah $0,008 < 0,05$. Maka H_0 ditolak dan H_a diterima sehingga terdapat perbedaan rata-rata signifikan antara kelas eksperimen dan kelas control.

Penelitian yang dilakukan oleh Mawardi & Satria (2019) dengan judul “Penerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” juga menyatakan bahwa membaca melalui media komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan keterampilan membaca intensif pada siswa kelas IV SD Negeri Poris Gaga 6. Hal tersebut dibuktikan melalui Penelitian Tindakan Kelas yang dilakukan, dengan perolehan skor rata-rata tes kemampuan membaca siswa meningkat dari siklus I 75, sedangkan siklus II dengan skor rata-rata 79, dan pada akhir siklus III menjadi 83. Berdasarkan beberapa penelitian relevan yang telah dipaparkan diatas, dapat kita ketahui bahwa hasil penelitian yang telah dilakukan memiliki persamaan yang signifikan dalam meningkatkan kemampuan membaca dengan menggunakan Media Komik. Oleh karena itu, Media komik termasuk dalam media pembelajaran yang sangat efektif digunakan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar. Sehingga selaku pendidik atau calon pendidik dapat menggunakan media komik dalam proses pembelajarannya, karena dengan menggunakan media komik dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di sekolah dasar. Penggunaan media komik juga dapat menjadikan proses pembelajaran menjadi lebih efektif dan menyenangkan sehingga peserta didik lebih semangat dalam belajar.

Kepentingan dalam membaca komik, terkhusus media komik pembelajaran. Alasan perlunya membaca komik, di antaranya (a) kalimat-kalimat yang termuat didalam komik memiliki kata-kata yang lebih kompleks dibandingkan dengan media cetak lainnya; (b) komik telah dianggap dapat meningkatkan daya ingat. Hal tersebut dikarenakan komik dibuat secara berurutan, membutuhkan daya ingat dan imajinasi oleh diri sendiri; (c) dalam pengenalannya, komik mengenalkan cerita yang tidak biasa; (d) komik dianggap menjadi suatu cara dalam mempelajari sastra yang rumit dan banyak jenisnya namun mudah untuk dimengerti; (e) komik dapat digunakan sebagai pembelajaran karakter karena apabila komik disajikan bersifat brutal dan kasar maka anak yang membaca akan bertindak seperti yang dibacanya ; f) komik dapat memudahkan pembaca terhadap pemahaman isi bacaan; (g) komik dapat menciptakan semangat dalam menulis, karena anak-anak senang berimajinasi; (h) dapat menambah pengetahuan tentang kata-kata baru; (i) digunakan sebagai bahan perluasan imajinasi yang dimiliki; (j) komik dapat digunakan sebagai meningkatkan prestasi (Budiarti & Haryanto, 2016).

Manfaat komik menurut Erie (2018) ialah mudah disukai oleh anak karena memiliki bacaan yang ringan sehingga anak akan lebih bergairah dalam belajar. Misalnya komik tentang laut, anak akan menjadi tertarik dengan laut, mendorong anak untuk mencari tahu apa saja yang ada dilaut, setelah itu anak juga akan berfikir bagaimana cara untuk menjaga laut. Sedangkan menurut Suparmi (2018), komik memiliki manfaat untuk mengurangi kebosanan saat proses pembelajaran karena dengan media komik pembelajaran akan menjadi lebih aktif sehingga hasil belajar akan meningkat, saat pembelajaran berlangsung guru tidak hanya menggunakan metode ceramah terus menerus tetapi bisa juga dengan menggunakan komik. Ida (2018) juga mengatakan bahwa komik memiliki manfaat untuk memberikan suasana literasi yang menyenangkan dan lengkap sehingga anak akan lebih terbiasa dan termotivasi untuk membaca. Heny (2019) menjelaskan bahwa komik memiliki fungsi sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran, sehingga akan memudahkan peserta didik dalam memahami materi pelajaran yang diajarkan, komik juga berfungsi untuk merangsang peserta didik untuk berfikir aktif khususnya dalam bidang studi Bahasa Indonesia. Sedangkan menurut Neneng (2019) menyatakan bahwa fungsi komik sebagai pembelajaran digital yang didasari oleh scenario atau strategi pembelajaran yang digunakan sebagai acuan untuk produk berupa media komik digital, tujuannya ialah untuk mempermudah peserta didik dalam memahami materi konstruksi bangun 1. Pada penggunaan komik digital ini, dosen menjadi fasilitator dalam pembelajaran sedangkan mahasiswa berperan aktif dalam pembelajaran melalui diskusi. Indaryati (dalam Ilham & Marlina, 2019), menyatakan bahwa fungsi komik adalah sebagai media pembelajaran yang memiliki potensi besar. Komik merupakan perpaduan dari teks dan gambar yang mampu meningkatkan pemahaman peserta didik mengenai konsep/materi yang akan dipelajari. Melalui bimbingan dari guru, komik berfungsi sebagai jembatan untuk menumbuhkan minat baca sesuai dengan taraf berfikir peserta didik sehingga dapat meningkatkan motivasi dan prestasi peserta didik. Maka berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan komik memiliki peranan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

E. SIMPULAN DAN SARAN

Kemampuan dalam membaca siswa sekolah dasar yang masih rendah, buku siswa terdapat bacaan cerita tapi dalam generalisasinya biasanya berbeda dan itu membuat bingung siswa. Dalam hal ini media pembelajaran Komik adalah media yang sangat efisien dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa, untuk progres dari membaca siswa pernah dilakukannya penelitian yang dalam penelitian tersebut mengunggulkan penggunaan media pembelajaran komik. Media pembelajaran komik merupakan media pembelajaran yang memuat sebuah

cerita dan dialog dari karakter untuk menyampaikan hal-hal yang bermakna ataupun berisi sebuah muatan pembelajaran. Maka dari itu media pembelajaran komik bisa diterapkan untuk semua muatan pembelajaran.

Media komik cocok digunakan oleh guru untuk meningkatkan kemampuan siswanya dalam membaca, guru bisa mengembangkan komik sesuai kebutuhannya, mungkin untuk bahan ajar maupun untuk membuat proyek dari siswa, tergantung pada kreativitas guru dalam memanfaatkan media komik sebagai media pembelajaran khususnya di sekolah dasar.

DAFTAR RUJUKAN

- Aeni, W. A., & Yusupa, A. (2018). Model Media Pembelajaran E-Komik Untuk Sma. *Jurnal Kwangsan*, 6(1), 1. <https://doi.org/10.31800/jurnalkwangsan.v6i1.66> Agung
- Ane, P. 2015. Membangun kualitas bangsa dengan budaya literasi. *Prosiding Seminar Nasional Bulan Bahasa UNIB 2015*.
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Budiarti, W. N., & Haryanto. (2016). Pengembangan Media Komik untuk Mengingatnkan Motivasi Belajar dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233—242.
- Damayanti, R. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Pada Tema Praja Muda Karana Kelas III SD/MI. *Skripsi*. Lampung: Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung.
- Erie, Siti Syarah, Elindra Yetti & Lara Fridan. 2018. Pengembangan Media Komik Elektronik Untuk Meningkatkan Pemahaman Konservasi Kelautan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Usia Dini*, Vol. VII, 231-240
- Fahyuni, Eni Fariyatul & Adi Bandono. "Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar" *Jurnal Halaqa* hlmn 1-117. Vol. 14 No.1 April 2015 ISSN: 1412-9302.
- Hanggi, Olovia Herlina. 2016. "Tiga Perubahan Kecil dalam Literasi Sekolah." *Membumikan Gerakan Literasi di Sekolah*. Yogyakarta: Lembaga Ladang Kata.
- Hasanah, Nurasih. (2020). Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Di Gubuk Baca Sekolah Pagesangan Wintaos Gunungkidul. *Jurnal Transformatif*. Vol. 4, No. 1
- Hermanto. 2021. Analisis Potensi dan Masalah pada Fase Konseptualisasi Pengembangan Model Supervisi Pembelajaran di Sekolah Dasar Inklusi. *Jurnal pendidikan*, Vol. 6 No. 1, 60-79.
- Ida, Yeni Rahmawati. 2018. Komik Sebagai Inovasi Dalam Pengenalan Keterampilan Menulis Pada Pendidikan Anak Usia Dini (PAUD). *Jurnal Audi*, II(2), 62-69
- Ilham, Muhammad & Marlini. 2018. Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Siswa Di Perpustakaan Sma Negeri 1 Padang (Studi Kasus: Pada Perpustakaan Sma Negeri 1 Padang). *Jurnal Informasi Keperpustakaan Dan Kearsipan*, 8(1), 204-217
- Ledina, H., & sumiyadi, Ma'mur, S. (2020). Model Know, Want To Know, Learned (KWL) dalam Pembelajaran Membaca Cerita Pendek Siswa SMP Kelas IX. *Bahterasia: Jurnal Ilmiah Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 1(3), 101– 108.
- Lestrari, Endah Yuliana, Dewi Shinta, Joko Susilo, & Khoirulloh. (2022). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *JURNALBASICEDU*, 6(2), 2815 – 2822
- Mawardi & Satria. (2019). Penerapan Media Komik Dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Intensif Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Lingua Rima: Jurnal Pendidikan Program Studi Bahasa dan Sastra Indonesia*, 8(2), 51-60
- Meidyawati, Suci, Rustono WS & Hodidjah. (2018). Pengaruh Penggunaan Media Komik terhadap Hasil Membaca Pemahaman di Kelas V SD Negeri 2 Gunung Pereng Kota Tasikmalaya. *Pedadidaktika: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*. Vol. 5, No. 2. 283-295
- Nasution, A. E. (2019). E-KOMPEN (ELEKTRONIK-KOMIK PENDEK) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital. *IQRA` : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (eJournal)*, 13(1), 105. <https://doi.org/10.30829/iqra.v13i1.4365>
- Nursiwi Nugraheni. (2017). PENERAPAN MEDIA KOMIK PADA PEMBELAJARAN MATEMATIKA. *JURNAL REFLEKSI EDUKATIKA* , 7 (2), 112-117.

- Putri, Arum Ekasari. 2019. Evaluasi Program Bimbingan dan Konseling: Sebuah Studi Pustaka. *Jurnal Bimbingan Konseling Indonesia*, 4(2), 39-42
- Rahmania, S., Miarsyah, M., & Sartono, N. (2015). The difference scientific literacy ability of student having field independent and field dependent cognitive style. *Biosfer: Jurnal Pendidikan Biologi*, 8(2), 27-34.
- Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. (2018). Psikologi Pendidikan. Semarang: UNNES PRESS.
- Ristanto, R. H., Zubaidah, S., Amin, M., & Rocman. (2017). Scientific literacy of students learned through guided inquiry. *International Journal of Research and Review*, 4(5), 23-30.
- Rofek, Aenor & Mory Victor Febrianto. (2018). Media Komik Pembelajaran Sekolah Dasar di Desa Duwet. *Conference On Innovation And Application Of Science And Technology (CIASTECH 2018)*. Universitas Widyagama Malang.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Suparmi. 2018. Penggunaan Media Komik Dalam Pembelajaran IPA Di Sekolah. *Journal Of Natural Science And Integration*, 1(1), 62-68
- Yunidar, I., & Darmawan. (2017). Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan dengan Menggunakan Media Gambar Kelas 1 di MIN Buol. *Jurnal Kreatif Online*, 5(4), 1-14.