

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK  
BERBASIS *IBIS PAINT X* DALAM MENINGKATKAN LITERASI  
MEMBACA SISWA KELAS IV**

**SKRIPSI**

Oleh :

**RIFKY ULIL WAFA**

**NPM : 2086206059**



**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2024**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK BERBASIS  
*IBISPAIN* X DALAM MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA  
SISWA KELAS IV**

**SKRIPSI**

Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan memperoleh Gelar

Sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar

OLEH :

RIFKY ULIL WAFA

NPM : 2086206059

**SEKOLAH TINGGI KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
PERSATUAN GURU REPUBLIK INDONESIA (STKIP-PGRI) TRENGGALEK  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR**

**2024**

## **MOTTO**

“Kalau kita tidak pernah berjuang sampai akhir

Kita tidak akan pernah melihatnya walau

Ada di depan mata”

-Marshall D Teach-

## **PERSEMBAHAN**

Skripsi ini dipersembahkan untuk orang-orang tersayang yang telah mendukung saya hingga mampu menuntaskan pendidikan sarjana di STKIP PGRI Trenggalek

## HALAMAN PERSETUJUAN

Skripsi oleh :

Nama : Rifky Ulil Wafa  
NPM : 2086206059  
Judul : Pengembangan Media Komik Cerita Anak  
Berbasis *Ibis paint x* dalam Meningkatkan Literasi  
Membaca Siswa Kelas IV .

Telah diperiksa dan disetujui untuk di uji

Trenggalek, 10 Juni 2024

Dosen Pembimbing

Intan Susetyo Kusumo Wardhani, M.Pd

NINDN. 0724019301

**LEMBAR PENGESAHAN**

Skripsi oleh:

Nama : Rifky Ulil Wafa

NPM : 2086206059

Judul : Pengembangan Media Komik Cerita Anak berbasis *Ibis Paint X* dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV

Telah di uji dan dipertahankan di depan tim penguji,

Pada tanggal : 19 Juni 2024

Tim penguji : I/Satu

1. Ketua : Dr. Dwi Kuncorowati, M.Pd.

NUPN. 9907006131

\_\_\_\_\_

2. Sekretaris : Intan Susetyo Kusumo Wardani, M.Pd.

NIDN. 0724019301

\_\_\_\_\_

Mengesahkan

Ketua STKIP PGRI Trenggalek,

**Dr. DWI KUNCOROWATI, M.Pd.**

NUPN. 9907006131

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Rifky Ulil Wafa  
NPM : 2086206059  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar-benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambil alihan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya.

Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Trenggalek, 10 Juni 2024  
Yang membuat pernyataan,

Rifky Ulil Wafa  
NPM. 2086206059

## KATA PENGANTAR

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa lagi Maha Mengetahui, karena atas petunjuk dan pertolongan-Nya, skripsi ini dapat peneliti selesaikan tepat pada waktunya.

Skripsi ini peneliti susun untuk memenuhi salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada STKIP PGRI Trenggalek. Selain itu, sebagai wahana untuk melatih kepekaan dan bersikap kritis terhadap permasalahan khususnya di bidang kependidikan.

Ucapan terima kasih yang tak terhingga penulis sampaikan kepada:

1. Ibu Dr. Kuncorowati M.Pd. selaku Ketua STKIP PGRI Trenggalek yang telah banyak memberikan arahan dan motivasi yang sangat diperlukan.
2. Bapak Agus Budi Santoso, M.Pd. sebagai Ketua Progam Studi PGSD memberikan kesempatan penyusunan skripsi. Pembimbing yang dengan sabar membimbing dan mengarahkan demi terciptanya skripsi ini.
3. Ibu Intan Susetyo Kusumo Wardani, M.Pd dan Wahyu Yovita Puspitasari, S.Pd., M.Pd.
4. Bapak Suroso dan Ibu Sutriani selaku orang tua peneliti yang senantiasa mendukung dan memotivasi dalam penyusunan skripsi ini hingga selesai.
5. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini.

Demi kesempurnaan skripsi ini, peneliti mohon saran dan kritik membangun dari semua pihak, dan akhirnya semoga skripsi ini bermanfaat.

Trenggalek, 10 Juni 2024

Penulis

## ABSTRAK

Judul : Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbasis *IbisPaint* x Dalam Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV  
 Oleh : Rifky Ulil Wafa  
 NPM : 2086206059  
 Program Studi : PGSD, STKIP PGRI Trenggalek  
 Kata Kunci : Komik Cerita Anak, Literasi Membaca

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan proses belajar yang memiliki tujuan dalam membantu siswa memperoleh pengetahuan dan keterampilan Bahasa Indonesia, serta suatu sikap dan kepercayaan terhadap Bahasa Indonesia. Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam kehidupan sehari-hari berkaitan dengan literasi membaca. Tingkat literasi membaca di Indonesia saat ini sudah baik karena mengalami peningkatan. Ketidaktepatan yang sering dilakukan siswa diantaranya berkaitan dengan penggunaan tanda baca, dan kurangnya siswa memahami isi dalam suatu bacaan Bahasa Indonesia.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui (1) untuk mengetahui kondisi awal keterampilan literasi membaca siswa kelas IV di SDN 1 Jajar, SDN 2 Sukorame, SDN 2 Sukorejo, SDN 4 Sukorejo pada tahun ajaran 2023/2024, (2) untuk mengetahui desain pengembangan media pembelajaran komik cerita anak, (3) untuk mengetahui kevalidan media pembelajaran komik cerita anak, (4) untuk mengetahui implementasi media komik cerita anak, (5) untuk mengetahui keefektifan media komik cerita anak dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV. Jenis penelitian ini menggunakan metode penelitian *Research and Development* atau biasanya dikenal dengan nama R&D dengan jenis model ADDIE, sampel yang digunakan pada penelitian ini yaitu *purposive* sampel pada seluruh siswa kelas IV SDN 1 Jajar sejumlah 18 siswa, SDN 2 Sukorame sejumlah 10 siswa, SDN 2 Sukorejo sejumlah 17 siswa, SDN 4 Sukorejo sejumlah 25 siswa. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah observasi, wawancara, tes, angket dan Teknik analisis data menggunakan Uji Beda (Paired Sample T-Test) dan Uji N-Gain dengan bantuan software SPSS 25.

Hasil penelitian yang dilakukan menyatakan bahwa media pembelajaran media komik cerita anak berdasarkan validasi ahli media, validasi bahasa, validasi materi. Hasil validasi media mendapatkan skor 83,33% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. ahli bahasa 94,44% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”, ahli materi 97,22% termasuk dalam kategori “Sangat Layak”. Uji coba produk dilakukan dua tahap yaitu skala kecil dan skala lapangan. Setelah dilakukan validasi dilaksanakan uji skala kecil di SDN 2 Sukorame dengan jumlah peserta 8 siswa. Pada uji skala kecil memperoleh nilai pretest 43,7%, nilai rata-rata *post-test* sebesar 75%, dan rata-rata skor angket siswa memperoleh 95,87%, dengan demikian terdapat peningkatan nilai sebelum dan sesudah penerapan media dan dapat dikatakan media layak digunakan dalam proses pembelajaran. Setelah melakukan uji skala kecil, kemudian dilakukannya uji skala besar. Uji skala besar dilakukan di SDN 2 Sukorejo, SDN 1 Jajar, SDN 4 Sukorejo dengan jumlah 60

siswa. Uji skala lapangan memperoleh nilai rata-rata *pre-test* sebesar 50,16%, nilai rata-rata *post-test* sebesar 76,66%. Dan rata-rata skor angket siswa sebesar 98,56%. Berdasarkan hasil tersebut dapat dilihat bahwa terdapat peningkatan nilai *pre-test-post-test* dan terdapat perbedaan sebelum dan sesudah penerapan media komik cerita anak berbasis *Ibis paint x*, hingga media yang dikembangkan mampu meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV. Berdasarkan hasil tersebut, maka dapat disimpulkan media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* sangat valid dan efektif digunakan setelah tahap validasi dan uji coba.

**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>MOTTO .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR KEASLIAN TULISAN .....</b>	<b>v</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>vi</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xvi</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xviii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	
1.1 Latar Belakang Penelitian .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Pembatasan Masalah .....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	9

1.5 Tujuan Penelitian .....	9
1.6 Manfaat Penelitian .....	10
1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian .....	11
1.8 Spesifikasi Produk yang diharapkan .....	12
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	
2.1 Kajian Pustaka.....	17
2.1.1 Literasi .....	17
2.1.1.1 Pengertian Literasi .....	17
2.1.1.2 Pentingnya Literasi.....	18
2.1.1.3 Manfaat Literasi .....	18
2.1.1.4 Indikator Literasi.....	19
2.1.2 Media Pembelajaran.....	20
2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran.....	20
2.1.2.2 Jenis – Jenis Media Pembelajaran.....	21
2.1.2.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran.....	22
2.1.3 Media komik cerita anak berbasis <i>ibis paint x</i> .....	23
2.1.3.1 Pengertian Media komik cerita anak.....	23

2.1.3.2 Jenis Media Komik Cerita Anak.....	23
2.1.3.3 Ciri-ciri Media Komik Cerita Anak.....	24
2.1.3.4 Pengertian Aplikasi <i>Ibis Paint x</i> .....	26
2.1.3.5 Manfaat Aplikasi <i>Ibis Paint X</i> .....	26
2.1.3.6 Fitur Aplikasi <i>Ibis Paint X</i> .....	27
2.1.3.7 Pengertian Media Komik Cerita Anak Berbasis <i>Ibis Paint X</i> .....	29
2.1.3.8 Manfaat Media Komik Cerita Anak Berbasis <i>Ibis Paint X</i> .....	30
2.1.3.9 Kelebihan&Kekurangan Media Komik Cerita Anak Berbasis <i>Ibis Paint X</i> .....	31
2.1.4 Implementasi Media Komik Cerita Anak Berbasis <i>Ibis Paint X</i> dalam Meningkatkan Literasi .....	31
2.2 Penelitian Yang Relevan.....	32
2.3 Kerangka Berpikir.....	36
2.4 Rancangan Media.....	37
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	
3.1 Jenis Penelitian.....	41
3.2 Prosedur Penelitian dan Pengembangan .....	43
3.2.1 Kondisi Awal .....	44
3.2.2 Design .....	46
3.2.3 Development .....	47

3.2.4 Implementasi .....	49
3.2.5 Tahap Evaluasi .....	49
3.3 Waktu, Tempat, Subjek Penelitian dan Pengembangan.....	50
3.3.1 Waktu dan Tempat Penelitian dan Pengembangan.....	50
3.3.2 Subjek Penelitian dan Pengembangan .....	51
3.3.2.1 Populasi .....	52
3.3.2.2 Sampel.....	52
3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	53
3.4.1 Teknik Pengumpulan Data.....	53
3.4.1.1 Observasi.....	54
3.4.1.2 Wawancara .....	54
3.4.1.3 Tes.....	55
3.4.1.4 Angket.....	55
3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data .....	56
3.4.2.1 Pedoman Observasi.....	56
3.4.2.2 Pedoman Wawancara .....	57
3.4.2.3 Angket Validasi.....	59

3.4.2.4 Angket Validasi Materi .....	59
3.4.2.5 Angket Validasi Bahasa .....	60
3.4.2.6 Angket Respon Guru.....	61
3.4.2.7 Angket Respon Siswa .....	61
3.4.2.8 Lembar Tes.....	62
<b>3.5 Teknik Analisis Data.....</b>	<b>63</b>
3.5.1.2 Analisis Data Kuantitatif.....	64
3.5.1.3 Analisis Data Kevalidan Ahli .....	64
3.5.1.4 Analisis Angket Validasi Respon Siswa.....	65
3.5.1.5 Analisis Angket Validasi Respon Guru .....	67
3.5.1.6 Uji Validasi dan Rehabilitas .....	69
3.5.1.7 Uji Keefektifan.....	71
3.5.1.8 Uji Prasyarat Analisis Data .....	72
3.5.1.9 Analisis Data Kualitatif.....	73
 <b>BAB IV PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b>	
4.1 Hasil Pengembangan Produk Awal.....	74
4.2 Hasil Penilaian Validasi Ahli.....	85
4.2.1 Hasil Validasi Ahli.....	85

4.2.1.1 Validasi Ahli Media .....	85
4.2.1.2 Validasi Materi.....	88
4.2.1.3 Validasi Bahasa.....	91
4.2.1.4 Rekapitulasi Uji Ahli .....	94
<b>4.3 Hasil Uji Coba Produk .....</b>	<b>95</b>
4.3.1 Deskripsi Data.....	95
4.3.1.1 Uji Skala Kecil .....	96
4.3.1.2 Angket Respon Siswa Uji Skala Kecil.....	97
4.3.1.3 Uji Skala Lapangan.....	98
4.3.1.4 Angket Respon Siswa Uji Skala Lapangan.....	102
4.3.1.5 Angket Respon Guru Uji Skala Lapangan .....	103
4.3.2 Uji Validitas .....	104
4.3.3 Uji Rehabilitas.....	105
4.3.4 Uji Tingkat Kesukaran .....	107
4.3.5 Uji Daya Beda .....	108
4.3.6 Uji Prasyarat Analisis Data.....	109
4.3.6.1 Uji Normalitas.....	110
4.3.6.2 Uji Homogenitas .....	111
4.3.6.3 Uji Hipotesis .....	112
4.2.6.4 Uji Keefektifan (N-gain) .....	112
<b>4.4 Diskusi/Kajian Produk Akhir .....</b>	<b>113</b>
<b>4.5 Keterbatasan Penelitian .....</b>	<b>115</b>
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>116</b>

5.1 Kesimpulan .....	116
5.2 Saran.....	118
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>120</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN.....</b>	<b>124</b>

## DAFTAR TABEL

No.	Judul Tabel	Halaman
Tabel 2.1	Indikator Literasi	20
Tabel 2.2	Penelitian yang Relevan	32
Tabel 2.4	Gambar Media Komik Cerita Anak	37
Tabel 3.1	Materi CP,TP,ATP Bahasa Indonesia Kelas IV Bab V	45
Tabel 3.2	Waktu Penelitian	50
Tabel 3.3	Populasi Siswa	51
Tabel 3.4	Sampel	53
Tabel 3.5	Kisi – Kisi Lembar Observasi	56
Tabel 3.6	Angket Wawancara	57
Tabel 3.7	Angket Validasi Ahli Media	59
Tabel 3.8	Angket Validasi Ahli Materi	60
Tabel 3.9	Angket Validasi Ahli Bahasa	60
Tabel 3.10	Angket Respon Guru	61
Tabel 3.11	Angket Respon Siswa	62
Tabel 3.12	Tes	62
Tabel 3.13	Skor Penilaian Skala Likert	64
Tabel 3.14	Angket Validasi Respon Siswa	65
Tabel 3.15	Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa	66
Tabel 3.16	Angket Validasi Respon Guru	67
Tabel 3.17	Kriteria Penilaian Angket Respon Guru	68
Tabel 3.18	Kriteria Tingkat <i>N-GAIN</i>	71
Tabel 4.1	Kerangka Media	78

Tabel 4.2	Hasil Penilaian Ahli Media	86
Tabel 4.3	Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Media	87
Tabel 4.4	Revisi Ahli Media	87
Tabrl 4.5	Analisis Data Anlisis Ahli Media	88
Tabel 4.6	Hasil Penilaian Ahli Materi	89
Tabel 4.7	Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Materi	90
Tabel 4.8	Analisis Data Anlisis Ahli Materi	90
Tabel 4.9	Hasil Penilaian Ahli Bahasa	91
Tabel 4.10	Kritik dan Saran Perbaikan Ahli Bahasa	92
Tabel 4.11	Revisi Ahli Bahasa	93
Tabel 4.12	Analisis Data Ahli Bahasa	94
Tabel 4.13	Rekapitulasi Uji Ahli	94
Tabel 4.14	Rekapitulasi Tes Skala Kecil	96
Tabel 4.15	Rekapitulasi Hasil Pretest dan Posttest Skala Kecil	97
Tabel 4.16	Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Kecil	98
Tabel 4.17	Rekapitulasi Hasil Pre-test dan Post-test Skala Lapangan	99
Tabel 4.18	Rekapitulasi Hasil <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Skala Lapangan	101
Tabel 4.19	Hasil Angket Respon Siswa Uji Skala Lapangan	102
Tabel 4.20	Hasil Angket Respon Guru Uji Skala Lapangan	103
Tabel 4.21	Hasil Uji Validitas	105
Tabel4.22	Reliabilitas Statistik	106
Tabel 4.23	Koefisian Reliabilitas	106

Tabel 4.24	Hasil Uji Tingkat Kesukaran	107
Tabel 4.25	Kriteria Indeks Kesukaran Butir Soal	108
Tabel 4.26	Daya Beda Soal	108
Tabel 4.27	Kriteria Indeks Daya Pembeda Butir Soal	109
Tabel 4.28	Hasil Uji Normalitas	110
Tabel 4.29	Hasil Uji Homogenitas	111
Tabel 4.30	Hasil Uji Hipotesis	112
Tabel 4.31	Hasil Uji <i>N-GAIN</i>	113
Tabel 4.32	Kriteria Tingkat <i>N-Gain</i>	113

#### DAFTAR GAMBAR

No.	Judul Gambar	Halaman
Gambar 2.1	Kerangka Berpikir	36
Gambar 2.2	Kerangka Media	37
Gambar 3.1	Tahapan Model <i>ADDIE</i>	43

## DAFTAR LAMPIRAN

No	Judul Lampiran	Halaman
1.	Lampiran 1 Lembar Persetujuan Judul	125
2.	Lampiran 2 Tabulasi Nilai Pretest-Post-test	126
3.	Lampiran 4 Hasil Analisis Intrument test	130
4.	Lampiran 5 Hasil Uji SPSS Intrument test	132
5.	Lampiran 6 Lembar Validasi ahli Materi	136
6.	Lampiran 7 Lembar Validasi ahli Bahasa	138
7.	Lampiran 8 Lembar Validasi ahli Media	140
8.	Lampiran 9 Lembar Jawaban pre-test- Post-test	142
9.	Lampiran 10 Hasil Angket Respon Siswa	158
10.	Lampiran 11 Hasil Angket Respon Guru	160
11.	Lampiran 12 Hasil Observasi	164
12.	Lampiran 13 Hasil Wawancara	165
13.	Lampiran 14 izin Penelitian	166
14.	Lampiran 15 Buku Bimbingan Skripsi	174
15.	Lampiran 16 Validasi Rujukan	178
16.	Lampiran 17 Dokumentasai	182
17.	Lampiran 18 Biodata Penulis	184

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang**

Pembelajaran adalah suatu kegiatan yang dimana guru memberikan suatu pembelajaran terhadap siswa dengan merencanakan terlebih dahulu kegiatan-kegiatan dalam proses pembelajaran supaya mencapai tujuan yang diinginkan. Oleh karena itu, pembelajaran adalah suatu sistem yang terdiri dari sejumlah komponen yang terorganisasi yang terdiri dari tujuan pembelajaran, media pembelajaran, pengorganisasian kelas, evaluasi dan tindak lanjut pembelajaran. Oleh karena itu pembelajaran dapat merubah perilaku siswa, dan dapat membelajarkan siswa mengenai berbagai peristiwa dalam lembaga pendidikan. Lembaga pendidikan utamanya sekolah dasar, siswa dikenalkan dengan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dimana mata pelajaran tersebut sangat penting bagi siswa karena dapat mengajarkan kemampuan berbahasa yang baik dan benar.

Salah satu pembelajaran di sekolah dasar adalah pelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang penting agar siswa memiliki kemampuan berbahasa yang baik dan benar serta bisa menghayatinya dengan situasi serta tingkat pengalaman siswa itu sendiri (Indra, M, D & Nurmalina,2021:24). Bahasa memainkan peran dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosi siswa dan mendukung keberhasilan belajar, belajar bahasa memungkinkan orang untuk

berkomunikasi satu sama lain, berbagai pengalaman, belajar satu sama lain serta mampu meningkatkan keterampilan intelektual. Oleh karena itu, melalui membaca seseorang mendapat pengetahuan dan informasi yang pada akhirnya akan dapat melahirkan penerus bangsa yang cerdas, kreatif, dan kritis. Hal ini menunjukkan bahwa membaca merupakan hal yang penting bagi pengembangan pengetahuan karena dapat mentransfer ilmu pengetahuan.

Media merupakan salah satu faktor yang berperan penting selama proses pembelajaran, karena dengan adanya media pembelajaran, guru dapat menyampaikan materi agar dipahami siswa dengan baik. Media pembelajaran adalah alat atau objek fisik yang dipakai oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk mempermudah penyajian bahan pelajaran dan membantu siswa dalam memahaminya. Media pembelajaran yang menarik sesuai dengan perkembangan siswa kelas dapat meningkatkan literasi keterampilan membaca. Dengan begitu media pembelajaran digunakan oleh guru dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan guru dan siswa mencapai tujuan pembelajaran dengan efektif dan menyenangkan.

Pembelajaran Bahasa Indonesia ada beberapa kemampuan dasar kebahasaan yang harus dipelajari siswa di pembelajaran, hal ini sesuai dengan pandangan yang menyatakan bahwa proses pembelajaran bahasa memerlukan empat kemampuan dasar yang harus dimiliki siswa yaitu mendengar, membaca, berbicara dan menulis. Oleh karena itu, salah satu dasar yang harus dimiliki oleh siswa adalah keterampilan membaca. Keterampilan membaca harus mengambil dari berbagai sumber untuk memahami pengetahuan tertentu

untuk dapat meningkatkan literasi, yang kemudian harus diingat kembali oleh siswa. Hal ini sesuai dengan keyakinan (Johan,G.M & Gasya, D. A. V 2018:270) bahwa kemampuan membaca merupakan kemampuan yang diperlukan siswa untuk dapat memahami isi yang telah dibaca. Materi pembelajaran diperlukan untuk membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca mereka, materi pembelajaran adalah pesan yang disampaikan dan media digunakan untuk membuat pesan lebih mudah dipahami oleh siswa. Indikator dari pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV bab V ada beberapa indikator yaitu literasi membaca dan menulis. Harapannya dengan ini siswa dapat lagi mendalami indikator kemampuan dasar pada pembelajaran Bahasa Indonesia, dengan begitu pembelajaran Bahasa Indonesia bisa digunakan sebagai penyampaian pesan dan siswa sebagai penerima sehingga dapat merangsang keterlibatan dalam proses meningkatkan literasi pembelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil observasi yang dilaksanakan dengan guru kelas IV Ibu Endang Susriani, S.Pd., Fenina Candra Veragita, S.P.d., Bapak Eko Wahyu Puji S, S.P.d., Zainal Abidin S, S.P.d. tepatnya di SDN 2 Sukorame, SDN 2 Sukorejo, SDN 1 Jajar, SDN 4 Sukorejo, Kecamatan Gandusari, Kabupaten Trenggalek diperoleh sekolah sudah menerapkan kurikulum merdeka dengan cukup baik, dimana di kelas IV sudah tersedia alat bantu media pembelajaran berupa LCD proyektor sebagai penunjang pembelajaran. Ada juga media ajar yang disusun oleh guru kelas IV sendiri dengan bantuan buku penunjang guru. Walaupun sudah menerapkan kurikulum merdeka dan menggunakan LCD

ternyata masih ditemukan keterampilan membaca yang kurang. Hal tersebut ditunjukkan ketika ada beberapa siswa masih kesulitan dalam memahami isi dalam cerita tersebut, kondisi tersebut dipicu dengan guru yang kurang memperhatikan siswa yang kesulitan memahami isi dalam bacaan dan tanda baca dalam cerita. Media pembelajaran yang sering digunakan guru kelas IV hanya sebatas gambar yang terdapat di buku LKS atau video yang didapatkan melalui *youtube* sehingga siswa masih kesulitan dalam memahami isi dan makna dalam cerita tersebut.

Mengacu dalam permasalahan yang ada, maka pengembangan media pembelajaran akan membantu guru. Media yang cocok untuk meningkatkan keterampilan membaca adalah media komik cerita anak. Dengan media komik cerita anak mampu mempermudah siswa dalam memahami isi dalam cerita. Selain itu, juga komik cerita anak merupakan media yang tampilannya berupa gambar berisi dialog serta dengan ada warna-warna berupa pewarnaan karakter dan juga adanya balon teks yang ada dalam komik diharapkan menarik siswa dalam membaca dan memudahkan dalam pembelajaran. Dengan begitu pemanfaatan komik dapat dijadikan media yang menarik dalam suatu kegiatan untuk meningkatkan literasi pembelajaran.

Pentingnya penelitian ini yaitu dimana media pembelajaran yang dapat digunakan oleh guru untuk mengkomunikasikan materi yang akan disampaikan kepada siswa. Dengan adanya media pembelajaran diharapkan dapat membangkitkan literasi, yaitu dengan merangsang pemikiran mereka dan dapat membuat proses pengajaran guru lebih efisien, memungkinkan bisa

mencapai tujuan pembelajaran dengan berhasil (Rahman & Haryanto 2014 : 271). Dengan adanya media pembelajaran komik cerita anak ini diharapkan dapat memberikan variasi mengajar guru kepada siswa agar tidak hanya monoton dengan terpaku pada buku LKS atau buku panduan. Oleh karena itu, juga bisa membangkitkan minat siswa dalam belajar membaca, menyimak, dan juga memahami isi dari cerita anak tersebut. Setelah dengan guru memberikan media tersebut bisa membantu apa yang bisa dipahami dari isi cerita tersebut dengan begitu bisa meningkatkan minat baca dan literasi siswa.

Aplikasi *ibis Paint X* adalah aplikasi menggambar populer dan serbaguna yang diunduh lebih dari 280 juta kali secara total dalam satu rangkaian, yang menyediakan lebih dari 15000 kuas, lebih dari 15000 bahan, lebih dari 1300 font, 80 filter, 46 nada layar, 27 mode campuran, merekam proses menggambar, goresan fitur stabilisasi, berbagai fitur penggaris seperti penggaris garis radial atau penggaris simetri, dan *fitur clipping mask*. Aplikasi *Ibis paint x* adalah salah satu aplikasi gambar digital yang digunakan untuk menggambar di HP dan bisa kamu gunakan secara gratis. Dengan aplikasi ini bisa dapat menggambar media komik cerita anak yang dimana bisa memudahkan guru untuk membuat media pembelajaran. Dimana media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* ini dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV.

Berdasarkan uraian yang dipaparkan di atas hal ini diperkuat dengan penelitian terdahulu mengenai pengembangan media yang sedang saya teliti saat ini. Salah satu diantaranya peneliti yang dilakukan oleh Andi Wardani

(2018) penelitian ini megakaji “Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik” dimana subjek penelitian mengacu pada SD kelas III, dengan menggunakan metode (R&D) hasil dari penelitian media pembelajaran komik cerita anak memperoleh nilai dari ahli media 92,91% dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 92,59% dan respon peserta didik pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 96,27% dan uji kelompok besar dari dua sekolah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung memperoleh nilai 95,98 % dan MIN 10 Bandar Lampung 91,98% dengan kriteria sangat layak..

Penelitian lain yang dilakukan oleh Muh Hidayah (2018) penelitian tersebut mengkaji “Pengembangan media komik strip menggunakan aplikasi *ibis paint x* untuk pembelajaran akhidah akhlak” dimana subjek penelitian mengacu pada SD kelas IV, dengan menggunakan metode (R&D) hasil penelitian ini berupa media komik strip yang dimana hasil akhir penilaian kelayakan oleh validator ahli media yaitu 55 dari skor ideal 60 dengan presentase 91,6% (sangat layak). Peneliti lain yang dilakukan oleh Nanda Riskilah (2019) penelitian ini mengkaji “penggunaan media komik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia” dimana subjek penelitian mengacu pada SD kelas V , dengan menggunakan metode penelitian tindakan kelas, Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada siklus I sebesar 71,8%

dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 4% menjadi 75,8%. Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 70%, dan pada siklus II mengalami peningkatan sebesar 4% menjadi 74%.

Penelitian saya dengan penelitian terdahulu terdapat sebuah perbedaan yang dimana pada peneliti saya pengembangan media komik cerita anak berbasis *ibis paint* lebih mudah dalam pembuatan serta juga lebih membuat siswa lebih aktif dalam pembelajaran, lalu untuk penelitian terdahulu yang pertama hanya mengacu pada cara mengapresiasi seperti pendapat siswa dengan cara mengajikan cerita anak oleh karena itu, penelitian ini bukan untuk dalam meningkatkan literasi membaca. Lalu untuk peneliti kedua yang dimana mengacu pada komik strip yang bertemakan pembelajaran akhlah akhlah yang untuk kelas IV. demikian dengan peneliti yang terakhir untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Jadi untuk perbedaan penelitian saya dengan peneliti terdahulu yaitu diamana mengambil subjek pada kelas IV dengan mengunggakan pengembangan cerita anak berbasis *ibis paint* dalam meningkatkan literasi siswa dalam pebelajaran bahasa indonesia. Dengan begitu penelitian ini akan mengacu pada peningkatan literasi siswa kelas IV tersebut dengan menggunakan media komik cerita anak.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang di atas dapat diidentifikasi beberapa masalah, yaitu :

1. Siswa masih kurang dalam hal meningkatkan literasi membaca sehingga sulit menyimpulkan teks cerita .
2. Siswa kesulitan dalam memahami isi dalam cerita Bahasa Indonesia dalam pembelajaran.
3. Siswa masih kesulitan dalam menyimpulkan isi dari cerita Bahasa Indonesia pada pembelajaran.
4. Kurangnya penggunaan media pembelajaran saat melakukan pelajaran.
5. Belum dikembangkan media pembelajaran komik cerita anak pada siswa kelas IV.

## **1.3 Pembatasan Masalah**

Berdasarkan permasalahan yang diuraikan dalam identifikasi masalah yang ada, maka penelitian menentukan pembatasan masalah sebagai berikut :

1. Masih kurang dalam hal literasi membaca, dengan media pembelajaran dapat meningkatkan literasi membaca siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada kelas IV.
2. Mengembangkan media komik cerita anak agar diharapkan dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV.

#### 1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana kondisi awal kemampuan literasi siswa kelas IV di SDN 2 Sukorejo, SDN 1 Jajar, SDN 2 Sukorame, SDN 4 Sukorejo Tahun Pembelajaran 2023/2024 ?
2. Bagaimana desain media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV ?
3. Bagaimana kevalidan media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV ?
4. Bagaimana penerapan media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV ?
5. Bagaimana keefektifan media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV?

#### 1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui kondisi awal kemampuan literasi siswa IV di SDN 2 Sukorejo, SDN 1 Jajar, SDN 4 Sukorejo, SDN 2 Sukorame Tahun Pembelajaran 2023/2024
2. Untuk mengetahui desain media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV

3. Untuk mengetahui penerapan media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV
4. Untuk mengetahui kevalidan desain media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV
5. Untuk mengetahui keefektifan desain media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* dalam meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV

## **1.6 Manfaat Penelitian**

Diharapkan dengan penelitian pengembangan media komik cerita anak ini dapat meningkatkan hasil belajar dengan materi bertukar atau membayar ini dapat memperoleh manfaat.

### **1.6.1 Manfaat Teoritis**

Secara teoritis penelitian ini diharapkan untuk menambah pengetahuan dan wawasan bagi pembaca yang berkaitan dengan media pembelajaran berbasis komik cerita anak dalam meningkatkan literasi siswa pada pembelajaran Bahasa Indonesia dengan materi bertukar atau membayar kelas IV.

### **1.6.2 Manfaat Praktis**

#### **a. Bagi siswa**

Bagi siswa penelitian ini dapat bermanfaat untuk membantu siswa membangun semangat belajar, karena dengan media pembelajaran komik cerita anak dapat dalam meningkatkan literasi siswa. Selain itu juga dapat membantu dalam memahami materi sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan optimal.

**b. Bagi Guru**

Bagi guru penelitian ini dapat digunakan sebagai informasi yang nantinya dapat dijadikan sebagai rujukan untuk melakukan pembuatan media pembelajaran untuk memudahkan proses pembelajaran dapat berjalan dengan maksimal.

**c. Bagi Sekolah**

Bagi sekolah penelitian ini dapat digunakan untuk memahami secara lebih mendalam mengenai media pembelajaran media komik cerita anak untuk meningkatkan literasi. Ini membantu pengambilan keputusan yang lebih baik dalam merancang media pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa.

**d. Bagi Peneliti Lain**

Bagi peneliti lain manfaat penelitian ini adalah menambah wawasan dan pengetahuan mengenai media komik cerita anak dalam meningkatkan literasi.

**1.7 Cakupan dan Batasan Penelitian**

Cakupan dan batasan penelitian yaitu dalam pembelajaran Bahasa Indonesia mengambil dari Bab V dengan materi bertukar atau membayar dengan indikator yaitu membaca, menyimak, memahami serta menyimpulkan isi dari cerita anak. Penelitian ini diterapkan kelas IV di SDN 2 Sukorejo, SDN 1 Jajar, SDN 4 Sukorejo, SDN 2 Sukorame semester 2 Tahun Pembelajaran 2023/2024. Dengan media pengembangan yang digunakan adalah media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi membaca siswa.

### 1.8 Spesifikasi Produk yang diharapkan

Penelitian ini akan menghasilkan sebuah media komik cerita anak berbasis *ibis paint x*, Adapun spesifikasi media tersebut adalah :

1. Media pembelajaran yang dikembangkan melalui bentuk berupa komik cerita anak berbasis *ibis paint x*, dengan Materi yang terdapat pada media komik cerita anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia yakni (Menukar atau Membayar )
2. Media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x* dapat dijalankan melalui HP minimal pada android (5.0) *lolipop*.
3. Bentuk dan bahan media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* yaitu :\
  - a. Kanvas ukuran A4 yang ada di aplikasi *ibis paint x*.
  - b. Garis bingkai dan membagi garis *frame* kasar.
  - c. Bentuk hewan yang ada dalam cerita : kelinci, kancil, beruang, burung pelatuk, angsa, tikus dan ayam.
  - d. Balon kata dalam komik.
  - e. Kuas atau disebut *Di pen* (kasar).
  - f. Sketsa kasar bentuk hewan
  - g. Penghapus, penggaris, ember cat, teks, bingkai, penitis mata.
  - h. Material bahan di aplikasi *ibis paint x*
4. Media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* mencakup sebagai berikut:
  - a. Materi yang terdapat media komik cerita anak pada pembelajaran Bahasa Indonesia yakni (Menukar atau Membayar )

- b. Pertama ada judul cover cerita halaman yaitu (Ditukar dengan apa?), untuk karakter pada cerita komik anak yaitu: didalam hutan yang dihuni oleh berbagai macam binatang yang diantaranya: Tikus, Beruang, Kelinci, Angsa, Burung Pelatuk , Ayam, Kancil.
- c. Pada komik cerita anak ini terdapat ada 11 halaman yang dilengkapi dengan cover.
- d. Pada halaman pertama terdapat permasalahan dalam hutan dimana para hewan yang memiliki keinginan untuk menukar makanan mereka satu sama lain.
- e. Halaman kedua terdapat Kancil sedang membawa beberapa hasil panen perkebunannya berupa wortel, iya ingin menukar wortel tersebut ke pasar dan berharap bisa menukarnya dengan kangkung. Sementara itu, kelinci baru saja memanen kangkungnya tetapi jumlahnya terlalu banyak untuk dimakan sendiri. Kelici pun membawa kangkungnya kepasar dan berharap bisa menukarkan tomat atau wortel.
- f. Halaman ketiga: Sampai dipasar mereka saling bertemu dan sama-sama senang karena mendapatkan barang yang mereka inginkan. Namun, tidak semua hewan dapat bertukar semudah itu. Burung Pelatuk menginginkan bunga untuk menghias rumahnya. Dia sudah membuat sendok kayu sebagai penukar. Namun, angsa yang memiliki kebun bunga tidak membutuhkan sendok kayu.

- g. Halaman keempat : Pada esok harinya ayam, burung pelatuk saling bertemu di kebun milik kelinci. Kemudian ayam tertarik ingin memiliki ubi, akan tetapi burung pelatuk tidak memerlukan ubi yang ditawarkan oleh ayam. Disisi lain tikus perlu ubi tetapi ayam tidak mau jamur dari tikus. Lalu tikus menawarkan jamurnya ke hewan lain.
- h. Halaman kelima : Dimana tikus berkeliling hutan mencari beberapa hewan lain untuk menukarkan jamur miliknya dengan ubi-ubian. Disisi lain tikus mengeluh “Ah, memusingkan sekali pertukaran ini. Mungkin lebih mudah kalau ada satu barang yang dapat mewakili semua barang lainnya”. Salah satu hewan mengusulkan batu-batu bulat yang berwarna cantik.
- i. Halaman keenam : kemudian burung pelatuk mendatangi beruang sebagai pemimpin hutan. Burung pelatuk mengusulkan kepada beruang menggunakan batu-batuan berwarna cantik sebagai alat pembayaran, mereka menyebutnya uang. Akan tetapi batu-batu tidak sama warnanya. Tikus keberatan menggunakan batu sebagai alat tukar.
- j. Halaman ketujuh : Dengan kebertannya para hewan-hewan, burung pelatuk kemudian mendatangi beruang dan mengusulkan untuk menggunakan alat pembayaran baru dari kayu. Dia bisa membuatnya berukuran sama. Beruang senang sekali dengan usulan burung. Burung ditunjuk sebagai penanggung jawab pembuatan uang.

- k. Halaman kedelapan : Lalu burung membuat uang kayu itu berbentuk bundar supaya lebih nyaman untuk dipegang. Angsa menawarkan diri untuk membantu menggambarinya. Kayu bundar bergambar wortel digunakan sebagai pembayar wortel, dan ada uang kayu bergambar sayur dan buah-buahan. Apakah masalah hewan-hewan sudah teratasi ? belum semua, sistem baru ini masih merepotkan.
  - l. Halaman kesembilan : Tikus menginginkan kacang, tetapi dia hanya punya uang bergambar pisang. Ia harus berusaha menukarkan uang pisangnya dengan uang kacang. Lalu, tikus punya satu uang bergambar wortel yang bisa buat membayar empat wortel, tetapi dia hanya memerlukan dua wortel. Dia sempat berfikir “andai uang kayu ini bisa dibagi dua”. Burung akan membuat uang kayu dengan ukuran yang berbeda.
  - m. Halaman sepuluh : Disisi lain angsa muncul dengan ide cermelang. Ia tidak lagi akan membuat gambar tomat, wortel dll. Lebih baik ia menuliskan angka pada uang tersebut: 1,2,3,4 atau 5. Setelah mereka berdiskusi, diputuska bahwa burung pelatuk akan membuat uang kayu dengan 3 ukuran berbeda: kecil, sedang dan besar.
  - n. Halaman sebelas : Walaupun uang kayu tidak seawet uang batu, burung pelatuk berhasil mengatasinya dengan hanya memakai kayu dari pohon tertentu yang lebih kuat. Beruang juga menetapkan bahwa pergantian uang kayu jika ada yang rusak dengan yang baru.
5. Cara penggunaan aplikasi *ibis paint x* sebagai berikut :

- a. Pertama buka aplikasi *ibis paint x* setelah masuk pilih galeri saya, lalu pilih tanda (+) setelah itu memilih ukuran kanvas baru.
- b. Kedua gunakan tanda kuas untuk mencari *icon* bingkai, kemudian tambah bingkai lalu atur dengan ukuran yang diinginkan.
- c. Ketiga memilih *icon* galeri yang ada diatas lalu cari sketsa berbentuk hewan sebagai referensi.
- d. Keempat lalu menggambar bentuk hewan dalam kanvas yang sudah diatur setelah itu, klik *icon* kuas dan ember cat untuk mewarnai gambar. Jika lupa dengan warna yang digunakan maka cukup gunakan *icon* penitis mata untuk menyamakan warna baru dengan warna lama.
- e. Kelima setelah itu memberikan balon teks yang ada di *icon* galeri untuk membuat dialog percakapan.
- f. Keenam setelah pembuatan komik selesai selanjutnya tinggal menyimpan hasil komik yaitu dengan cara klik tanda panah (←) yang ada dibawah otomatis akan tersimpan di galeri anda.

## **BAB II**

### **KAJIAN PUSTAKA**

#### **2.1 Kajian Pustaka**

##### **2.1.1 Literasi**

###### **2.1.1.1 Pengertian Literasi**

Literasi merupakan bagian dari dunia pendidikan dengan kemampuan seseorang dalam hal membaca dan menulis yang diperoleh sampai kepada menyelesaikan permasalahan yang dihadapi dalam kehidupan sehari-hari (Oktarani & Evri 2020:1). Literasi bukan hanya sekedar membaca, menulis tetapi juga meliputi keterampilan berfikir kritis memanfaatkan sumber pengetahuan yang berbentuk cetak, visual, maupun digital, (Literasi juga memiliki makna yang luas, jadi tidak hanya berupa kegiatan membaca, menulis akan tetapi juga berkaitan dengan bagaimana seseorang dalam memahami dan memaknai sesuatu pengetahuan yang akan diimplementasikan dalam dunia pendidikan. Dalam undang-undang tahun 2019 tentang sistem perbukuan, literasi adalah kemampuan untuk memaknai informasi yang secara kritis sehingga setiap orang dapat mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi supaya dalam meningkatkan kualitas hidup. Literasi juga bisa digunakan sebagai dasar pengembangan pembelajaran efektif di sekolah yang dapat membuat siswa terampil dalam mencari dan mengelola informasi yang dibutuhkan dalam kehidupan berbasis ilmu pengetahuan pada abad ke-21 Suyono (2017: 116-123)

### **2.1.1.2 Pentingnya Literasi**

Pentingnya literasi yaitu dengan menggunakan metode GLS (gerakan literasi sekolah) merupakan suatu usaha yang dilaksanakan secara menyeluruh dan berkesinambungan serta berkelanjutan guna mewujudkan sekolah menjadi pembelajar yang memiliki warga literat sepanjang hayat dengan melibatkan masyarakat (Sadli & Saadi, 2019:151-164). Salah satu tujuan dari gerakan literasi sekolah adalah dengan meningkatkan kesadaran siswa bahwa membaca, memahami, menyimak dan menyimpulkan itu sangat penting serta membawa wawasan yang lebih luas. Kemudian dengan adanya GLS sekolah dapat menerapkan tahapan literasi yang terdiri ada 2 yaitu tahap pembiasaan, tahap pengembangan. Dalam tahap pembiasaan dengan melakukan 15 menit membaca sebelum pelajaran dimulai, kemudian pada tahap pengembangan dengan peningkatan literasi kegiatan menanggapi buku pengayaan tahap ini bertujuan dapat mengembangkan kecakapan dalam literasi, Tahap pembelajaran dapat meningkatkan literasi pada setiap mata pelajaran melalui buku pengayaan, (Permatasari, 2017: 20-28).

### **2.1.1.3 Manfaat Literasi**

Manfaat dari literasi adalah dengan menggunakan gerakan literasi sekolah sebagai meningkatkan literasi siswa di sekolah dengan beberapa program yang dapat dilaksanakan yaitu pembiasaan berkunjung ke pojok baca dan pembentukan karakter siswa. Pemanfaatan literasi berupa pojok baca yaitu sebagai tempat koleksi buku-buku dari siswa setiap kelas (Nugroho, 2016: 145)

dengan adanya pojok baca dapat bisa meningkatkan literas siswa di sekolah. Pojok baa tersebut di buka setiap hari yang dimaa siswa berkewajiban melakukan membaca setiap pagi sebelum pembelajaran, dengan begitu diharapkan dengan adanya pojok baca , siswa dapat menigkatakan literasi. Selain itu, sekolah memberikan bimbingan dan motivasi kepada siswa untuk membiasakan membaca dengan memanfaatkan pojok baca yang ada di kelas.

Manfaat kemampuan literasi dasar bagi siswa sekolah dasar antara lain adalah antara lain, :

- (1) untuk meningkatkan pengetahuan kosa kata siswa;
- (2) agar otak mampu bekerja secara optimal;
- (3) menambah wawasan siswa;
- (4) mempertajam diri dalam menangkap satu informasi dari sebuah bacaan;
- (5) mengembangkan kemampuan verbal;
- (6) melatih kemampuan berfikir dan menganalisa siswa; serta
- (7) melatih fokus dan konsentrasi siswa.

#### **2.1.1.4 Indikator Literasi**

Indikator literasi adalah perilaku sosial seseorang dalam mengakses, memahami, dan menggunakan informasi yang terkait dengan pengetahuan, bahasa, dan budaya melalui berbagai aktivitas yang dimana untuk melahirkan kesejahteraan hidup. Literasi terdiri dari beberapa jenis diantara lain (Ahmadi & Ibda, 2022:313). :

**Tabel 2.1 Indikator Literasi**

NO	Indikator Literasi	Deskripsi
1.	Literasi membaca	suatu serangkaian proses mental. Dalam pengertian yang lain, membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, rumit yang mencakup dan melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil. Disimpulkan, bahwa membaca adalah proses seseorang dalam mensintesis, menganalisis, dan mencerna suatu informasi secara menyeluruh dan komprehensif.

(Sumber : Olahan Peneliti 2024)

Berdasarkan indikator yang ada di atas, ada indikator yang diambil dalam penelitian ini yaitu: literasi membaca adalah suatu keterampilan yang kompleks, rumit yang mencakup dan melibatkan serangkaian keterampilan-keterampilan yang lebih kecil. Menurut Yulianingsih et al. (2018: 55-58).

## **2.1.2 Media Pembelajaran**

### **2.1.2.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Media merupakan sarana untuk mentransfer atau menyampaikan pesan, media merupakan bentuk yang bisa dapat digunakan dalam suatu penyaluran informasi. Media merupakan suatu bentuk komunikasi yang tercetak dalam bentuk audio, visual serta peralatannya. Media bisa dilihat, didengar, dibaca serta dimanipulasi. Media pembelajaran merupakan salah satu alat yang berguna untuk menyalurkan pesan berupa materi pembelajaran yang dapat memberikan imajinasi peserta didik, dan membantu peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan. Dalam penggunaan media pembelajaran guru harus memahami beberapa hal yang terkait dengan bahan ajar maupun media pembelajaran sebelum menggunakannya.

Penggunaan media dalam pembelajaran dapat membantu dalam mencapai keberhasilan dalam belajar. Media pembelajaran merupakan suatu alat bantu dalam proses belajar mengajar untuk merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan kemampuan atau ketarampilan pembelajaran sehingga dapat mendorong terjadinya proses dalam belajar Suparlan (2020: 299). Media sangat berguna dalam proses jalannya pendidikan karena dengan media pembelajaran lebih terarah, teratur dan mempunyai pedoman sesuai tunjukkan pendidikan. Seperti yang diaparkan diatas maka dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran adalah suatu alat yang dapat digunakan dalam penyampain pesan aapun materi dari sumber belajar yang mampu dapat digunakan dalam penyampain pesan ataupun materi dari sumber belajar yang mampu meningkatkan motivasi dan ketertarikan siswa dalam belajar sehingga proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien dan tujuan pembelajarn dapat tercapai dengan baik.

#### **2.1.2.2 Jenis-jenis Media Pembelajaran**

Media Pembelajaran dibagi berdasarkan jenis-jenisnya, jenis media pembelajaran menurut Munisah Eny, (2020 : 26) terdiri dari :

1. *Head fare* merupakan alat untuk penampil. Contohnya proyektor.
2. *Sofe fare* merupakan program yang akan ditampilkan dengan bantuan alat penampil. Contohnya CD, slide, kaset.

Sedangkan menurut Ibrahim,dkk (2022 : 108) jenis-jenis media pembelajaran sebagai berikut :

1. Media dua dimensi yang mempunyai ukuran panjang dan lebar. Contohnya : bagan, peta bumi, poster, gambar, grafik.

2. Media tiga dimensi yang mempunyai ukuran panjang, lebar dan tinggi. Contohnya : boneka, rangka manusia, bagian-bagian tubuh manusia, globe.
3. Media audio, alat yang bisa didengarkan oleh peserta didik. Contohnya : radio, sound sistem, perekam suara.
4. Media dengan bantuan menggunakan alat proyeksi. Contohnya : video youtube, film, proyektor, slide, overhead.
5. Media audio-visual, alat yang bisa didengarkan dan bisa dilihat. Contohnya : Televisi, Laptop, VTR.

Berdasarkan paparan yang ada di atas dapat disimpulkan bahwa jenis-jenis media pembelajaran terdiri dari media visual, media audio, dan media audio visual. Media visual merupakan alat yang bisa dilihat dengan panca indera. Media audio merupakan alat yang bisa didengarkan oleh panca indera. Media audio-visual merupakan alat yang bisa didengarkan dan dilihat oleh panca indera.

### **2.1.2.3 Ciri-ciri Media Pembelajaran**

Ciri- ciri media pembelajaran secara umum adalah sebagai berikut :

1. Media pembelajaran memiliki arti fisik yang dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu wadah, alat bantu benda yang dapat disarankan melalui panca indra manusia seperti diraba, dilihat, dan didengar.
2. Media pembelajaran memiliki arti non fisik dikenal sebagai *software* (perangkat lunak) yaitu didalamnya terdapat pesan yang akan disampaikan kepada siswa.
3. Media ditekankan pada audio dan visual

4. Diartikan sebagai alat bantu untuk pembelajaran diluar maupu didalam kelas.
5. Dapat digunakan secara masal, kelompok besar atau kecil, dan individu.
6. Digunakan sebagai alat bantu interaksi antara guru dan siswa.

### **2.1.3 Media Komik Cerita Anak Berbasis *Ibis Paint X***

#### **2.1.3.1 Pengertian Media Komik Cerita Anak**

Media komik adalah bentuk media bergambar yang dikemas sedekimian rupa sehingga dapat menarik perhatian siswa. Oleh karena itu, komik cerita anak adalah bentuk kartun yang mengungkapkan sebuah karakter yang memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat dihubungkan dengan gambar yang dapat bisa memberikan hiburan kepada para pembacanya. Media komik merupakan bentuk sumber belajar yang dapat membantu siswa dalam proses pembelajaran baik didalam kelas maupun diluar kelas (Saputro, 2015:19). Media komik berfungsi sebagai penyampaian pesan yang dikemas dalam bentuk yang menarik agar siswa yang lebih tertarik untuk kegiatan literasi sebagai bacaan yang menarik bagi siswa.

#### **2.1.3.2 Jenis Media Komik Cerita Anak**

Komik terdiri dari tiga kelompok besar berdasarkan age segmentation pembaca yaitu Children story, Teen story dan Adult story. Media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dalam penelitian ini dibuat dengan segmentasi children story. Terlihat dari pembuatan karakter khas dunia anak-anak, bermakna edukatif, dan mengandung unsur pendidikan karakter. Gaya ini sangat sesuai untuk

segmentasi pembaca usia SD. Hal ini karena cerita yang digunakan berasal dari kehidupan sehari-hari siswa. Alur cerita juga dibuat sederhana sehingga tidak membingungkan pembaca. Pemanfaatan komik bisa disesuaikan dalam berbagai konteks tujuan, tidak terkecuali dalam dunia pendidikan sebagai media pembelajaran. Komik dalam pembelajaran tentu harus dipilih yang mengandung unsur pendidikan sekaligus mengandung unsur hiburan. Diantara lain jenis komik cerita anak antara lain :

1. Komik kartun yaitu di mana berisikan satu tampilan gambar dan tulisan yang memiliki unsur binatang atau manusia yang menceritakan kehidupan anak-anak.
2. Komik buku yaitu komik yang sudah bercetak menjadi buku , biasanya komik buku cerita anak memiliki ukuran yang relatif unik dimana kecil dan bersambung.
3. Komik online(*web comic*) yaitu komik ini dibaca secara online di hp yang dimana ada komik cerita anak yang bercerita tentang hal lucu, petualangan, dan super hero.

### **2.1.3.3 Ciri-ciri Media Komik Cerita Anak**

Ciri-ciri komik cerita anak adalah dimana komik tersebut memiliki unsur-unsur yang bervariasi yang di antaranya komik yang memiliki cerita petualang, pendidikan, lucu, fiksi dan kehidupan anak-anak sehari-hari. Ini adalah ciri dari media komik cerita anak :

1. Salah satu ciri utama dari komik yaitu memiliki sifat yang proporsional. Sifat proporsional memiliki maksud bahwa komik dapat menggugah

perasaan atau rasa emosional dari pembaca. Sifat ini akan membuat pembaca masuk ke dalam cerita dan merasa terlibat sebagai salah tokoh komik yang sedang dibaca.

2. Salah satu ciri komik selanjutnya adalah adanya bahasa percakapan. Sebagai karya seni yang memiliki alur cerita, komik sangat sering menggunakan percakapan untuk lebih menguatkan cerita sekaligus sebagai cara untuk memudahkan pembaca untuk memahami gambar. Selain itu, komik juga lebih sering menggunakan bahasa percakapan sehari-hari sehingga sangat mudah dipahami oleh pembaca.
3. Salah satu karakteristik komik yaitu munculnya sikap kepahlawanan dari salah satu tokoh atau tokoh utama. Hal itulah yang sering membangkitkan perasaan atau sikap menjadi pahlawan dari para pembacanya.
4. Salah satu ciri-ciri komik adalah penggambaran watak. Tokoh yang digunakan dalam komik mayoritas memiliki watak yang sederhana. Penggambaran watak yang mudah dan sederhana ini memiliki tujuan untuk memudahkan pembaca dalam memahami tokoh dan wataknya.
5. Mengandung humor adalah salah satu ciri-ciri utama dari komik. Sebagai salah satu karya seni yang sangat banyak penggemarnya, komik disukai karena mengandung banyak humor. Hal itulah yang membuat banyak pembaca menjadi terhibur dan senang melakukan aktivitas membaca komik.

#### **2.1.3.4 Pengertian Aplikasi *Ibis Paint X***

Aplikasi *Ibis Paint X* adalah aplikasi menggambar populer dan serbaguna yang diunduh lebih dari 280 juta kali secara total dalam satu rangkaian, yang menyediakan lebih dari 15000 kuas, lebih dari 15000 bahan, lebih dari 1300 font, 80 filter, 46 nada layar, 27 mode campuran, merekam proses menggambar, goresan fitur stabilisasi, berbagai fitur penggaris seperti penggaris garis radial atau penggaris simetri, dan fitur clipping mask. Seperti yang dinyatakan oleh (Daeng, dkk. 2017: 6) aplikasi *Ibis paint* adalah salah satu aplikasi gambar digital yang digunakan untuk menggambar di HP dan bisa kamu gunakan secara gratis. Selain gratis, penggunaan aplikasi ini pun tidak ribet atau mudah dioperasikan. Pastinya sangat cocok untuk pemula yang ingin mengekspresikan dirinya melalui gambar. Aplikasi *Ibis paint* bisa digunakan oleh semua perangkat. Namun lebih disarankan digunakan oleh pengguna perangkat seluler *smartphone* dan *tablet*.

#### **2.1.3.5 Manfaat Aplikasi *Ibis Paint X***

Manfaat *Ibis Paint* dalam pembelajaran sangatlah penting di antara lain:

1. Aplikasi ini bersifat terbuka dan gratis. Sehingga siswa dan guru dapat memanfaatkannya kapan saja dan dimana saja.
2. Aplikasi ini membuat pelajaran lebih interaktif dan menarik. Karena dalam prosesnya bisa membantu proses sinergi dan terjadinya interaksi antara guru dan siswa secara *real time*.

3. Meningkatkan partisipasi dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran.
4. Aplikasi yang dipergunakan sangatlah familiar dan mudah dipergunakan. Kesederhanaan fitur di aplikasi sangat memungkinkan peserta didik menemukan pemahaman terhadap materi pembelajaran secara mandiri.

#### **2.1.3.6 Fitur Aplikasi *Ibis Paint X***

Fitur yang ada di aplikasi *ibisPaint x* yang serupa dengan aplikasi desktop. *ibisPaint x* diperbarui secara rutin agar aplikasi dapat terus ditingkatkan dan menghadirkan fitur-fitur baru. *ibisPaint x* akan terus berkembang untuk menjadi aplikasi menggambar yang semakin nyaman dan mudah digunakan Berikut fiturnya:

1. Lebih dari 300 gaya kuas realitis Tersedia lebih dari 300 kuas, termasuk Kuas, Pena Celup, Airbrush, Pensil, dan kuas sungguhan lainnya serta berbagai stempel lucu. Selain ukuran kuas, kamu juga bisa menyesuaikan pengaturan lainnya, seperti opasitas, ketebalan goresan di awal dan akhir, dan lain-lain.
2. Lebih dari 5.300 material berkualitas tinggibaik yang berwarna maupun monoton, termasuk latar belakang gaya Jepang, pola, warna latar belakang, balon percakapan, efek garis, dan lain-lain.
3. Lebih dari 80 filter berkualitas tinggi, seperti pengaburan, keseimbangan warna, gradasi, atau filter untuk menciptakan latar belakang seperti anime atau manga dari gambar yang diimpor.

4. Pilih di antara lebih dari 40 jenis screen tone standar yang cocok untuk gaya apa saja. Buat screen tone dengan mudah bagai menggunakan kuas sungguhan. Lebih dari 40 jenis screen tone standar yang dapat digunakan untuk karya seni mana saja. Buat dan tambahkan screen tone dengan mudah bagai diwarnai dengan kuas sungguhan.
5. Dengan tata letak bingkai, kamu bisa mengendalikan aliran, tempo, dan aksen manga-mu. Fitur Pemisah Bingkai menjadikan proses ini mudah dan intuitif. Bahkan setelah memilih tata letak bingkai tertentu, kamu bisa melakukan penyesuaian sesuai keinginanmu.
6. Dengan Text tool, kamu bisa menciptakan teks judul dan dialog yang indah di dalam manga-mu. Pilih di antara huruf Jepang atau alfabet. Perindah teksmu dengan pilihan warna dan efek garis tepi.
7. Penggaris sangat berguna untuk ilustrasi dan manga. Kamu bisa menyunting garis lurus, lingkaran, elips, efek linework, penyesuaian perspektif, dan sebagainya. Buat gambar latar belakang yang tegak lurus seperti bangunan sekolah, atau tambahkan gerakan dan dampak ke karyamu menggunakan efek linework dengan mudah.
8. Gunakan Mesh Form untuk mengubah ukuran dan bentuk dari mata, hidung, dan mulut karakter dengan mudah. Atau gunakan untuk menyesuaikan keseimbangan pada sketsa kasar dan menyempurnakan hasil akhirmu.

### **2.1.3.7 Pengertian Media Komik Cerita Anak Berbasis *Ibis Paint X***

Media komik cerita anak berbasis ibis paint x merupakan media pendidikan yang dibuat oleh guru untuk meningkatkan literasi siswa, yang dimana dengan media pembelajaran tersebut siswa tidak mudah bosan dalam pembelajaran. Pemanfaatan media dalam proses belajar menjadi salah satu upaya meningkatkan ketertarikan belajar yang pada akhirnya dapat meningkatkan kualitas hasil belajar siswa. Sudjana dkk (2015: 15) mengatakan “media pengajaran dapat meningkatkan proses belajar siswa dalam pengajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat meningkatkan hasil belajar. Alasan yang berkenaan dengan manfaat media pengajaran dalam proses belajar siswa antara lain :

- (1) Pengajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar,
- (2) Bahan pengajaran akan lebih jelas maknanya sehingga akan lebih dipahami oleh para siswa dan memungkinkan siswa mencapai tujuan pengajaran lebih baik,
- (3) Metode mengajar akan lebih bervariasi,
- (4) Siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan dan lain-lain.” “komik memiliki keunggulan dalam hal meningkatkan informasi kosakata dan kemampuan membaca anak yang sebanding dengan membaca buku-buku pelajaran dalam setiap tahunnya.” Siswa akan lebih bersemangat menerima, membuka, dan membaca komik

cerita anak yang berbasis *ibis paint x* yang penuh dengan gambar-gambar dan warna daripada membaca buku pelajaran yang hanya terdiri dari deretan teks tulisan saja (Anita, 2014). Menurut Thorndike (dalam Sudjana 2015:67).

#### **2.1.3.8 Manfaat Media Komik Cerita Anak Berbasis *Ibis Paint X***

Manfaat dari komik cerita anak ini yaitu dimana bermanfaat bagi keberlangsungan pembelajaran siswa dalam meningkatkan kualitas literasi dengan membaca cerita anak menggunakan media komik berbasis *ibis paint x* ini. cerita yang dikemas dalam bentuk komik akan disukai oleh siswa, serta mampu mengurangi rasa takut siswa terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia, lebih jauh penyajian dalam bentuk komik dapat melancarkan membaca, serta dapat menghilangkan rasa bosan terhadap pelajaran Bahasa Indonesia. penggunaan media komik bergambar dalam pembelajaran ternyata memudahkan siswa dari kesulitan dalam memahami bacaan yang ada dalam teks, pembelajaran yang menyenangkan menyebabkan tumbuhnya respon positif dari siswa yang secara langsung berdampak pada peningkatan literasi, aktivitas mengikuti kegiatan pembelajaran, yang akhirnya berdampak pada peningkatan hasil belajar. Manfaat yang berkesa dengan penggunaan media komik cerita anak berbasis *ibis paint x* ini dapat menumbuhkan rasa ingin membaca, memahami, menyimak serta menyimpulkan terhadap cerita karena dengan media yang menarik ini.

### **2.1.3.9 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik Cerita Anak Berbasis**

#### ***Ibis Paint X***

Komik memiliki beberapa kelebihan untuk dipakai sebagai media pembelajaran adalah :

1. Komik dapat memotivasi siswa dalam proses pebelajar mengajar, melalui kisah bergambar yang syarat dengan pesan positif seperti motivasi.
2. Komik bisa meningkatkan dalam hal membaca dan mengarahkan siswa untuk didiplin membaca, hal ini karena memahami suatu pesan atau cerita dengan komik dengan jalan membaca.
3. Komik terdiri gambar-gambar yang bisa memotivasi siswa dalam hal pembelajaran.

Komik memiliki beberapa kekurangan sebagai media pembeajaran adalah:

1. Komik bisa disalah gunakan jika siswa tidak bisa memilih komik yang bersifat positif yang contohnya komik yang memiliki unsur kekerasan, dewasa dan negatif.
2. Membaca komik terlalu sering jika tidak dimanfaatkan secara positif akan mengganggu pembelajaran siswa dan akan menjadi kecanduan membaca komik dari pada belajar.

### **2.1.4 Implementasi Media Komik Cerita Anak Berbasis *Ibis Paint X* dalam Meningkatkan Literasi**

Penggunaan media komik cerita anak ini untuk meningkatkan literasi siswa pada kelas IV materi bab V bertukar atau membayar. Adapun kegiatan siswa yaitu membaca komik teks cerita anak dengan beberapa tema

seperti fabel, fiksi, hero dan ada banyak lagi. Dengan membaca komik cerita anak dapat meningkatkan kreatifitas siswa akan hal media yang menarik dan juga membuat siswa menjadi senang membaca dengan begitu dapat meningkatkan literasi siswa.

## 2.2 Penelitian yang Relevan

**Tabel 2.2 Penelitian yang Relevan**

<b>Nama peneliti</b>	<b>Tahun</b>	<b>Judul</b>	<b>Hasil</b>
Andi Wardani	2018	Pengembangan komik sebagai media pembelajaran untuk mengapresiasi cerita anak pada peserta didik” dimana subjek penelitian mengacu pada SD kelas III	hasil dari penelitian media pembelajaran komik cerita anak memperoleh nilai dari ahli media 92,91% dengan kriteria sangat layak, memperoleh nilai dari ahli materi 87,87% dengan kriteria sangat layak, rata-rata penilaian pendidik memperoleh nilai 92,59% dan respon peserta didik pada tahap uji kelompok kecil memperoleh nilai sebesar 96,27% dan uji kelompok besar dari dua sekolah SD Muhammadiyah 1 Bandar Lampung

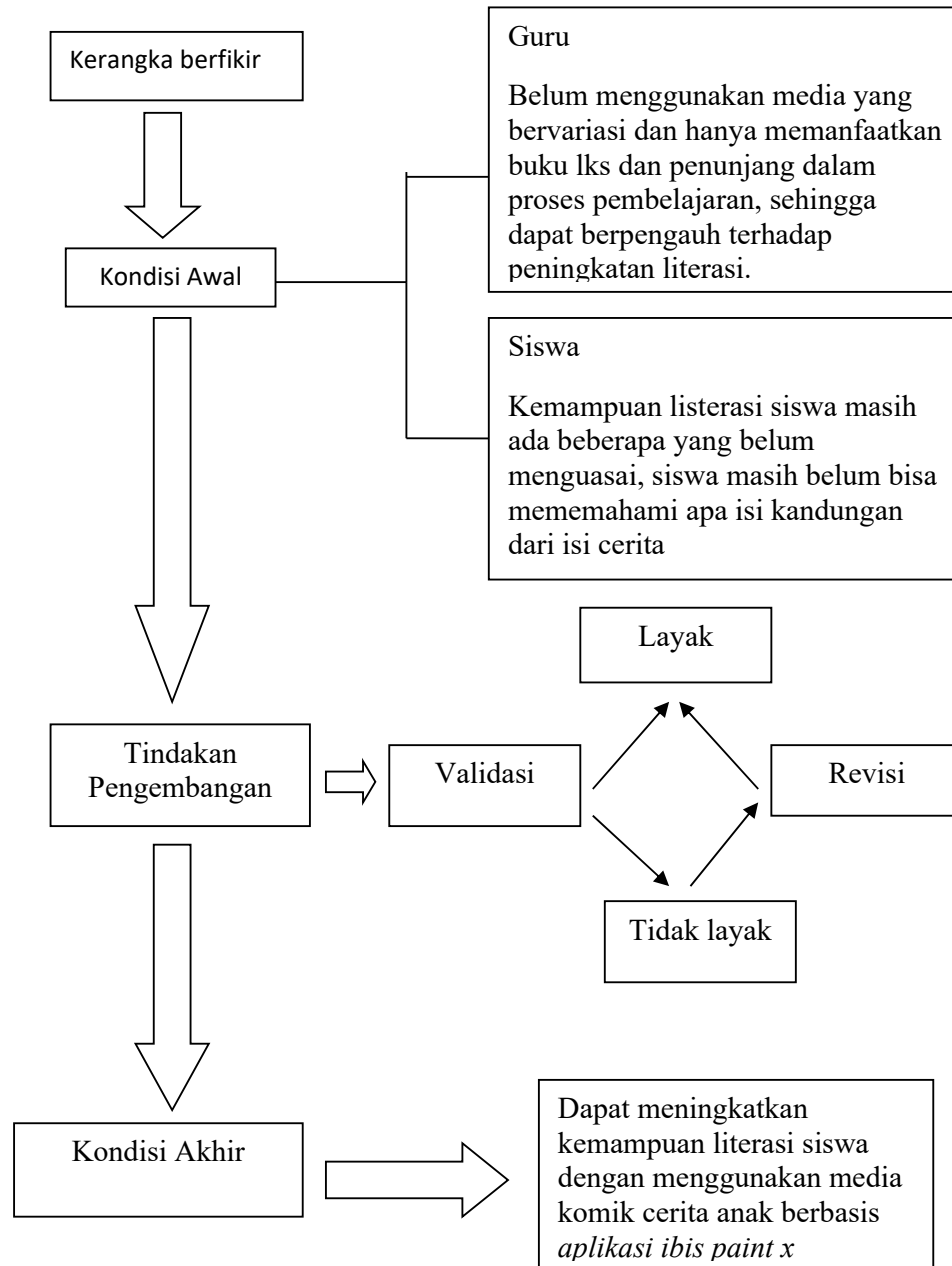
			memperoleh nilai 95,98 % dan MIN 10 Bandar Lampung 91,98% dengan kriteria sangat layak.
Muh Hidayah	<b>2018</b>	Pengembangan media komik strip menggunakan aplikasi <i>ibis paint x</i> untuk pembelajaran akhidah akhlak” dimana subjek penelitian mengacu pada SD kelas IV	hasil penelitian ini berupa media komik strip yang dimana hasil akhir penilaian kelayakan oleh validator ahli media yaitu 55 dari skor ideal 60 dengan presentase 91,6% (sangat layak).
Nanda Riskilah	<b>2019</b>	penggunaan media komik untuk meningkatkan minat dan hasil belajar peserta didik pada mata pelajaran bahasa indonesia” dimana subjek penelitian mengacu pada SD kelas V	Hasil penelitian menunjukkan bahwa minat belajar peserta didik pada siklus I sebesar 71,8% dan pada siklus II terjadi peningkatan sebesar 4% menjadi 75,8%. Kemudian hasil belajar peserta didik pada siklus I sebesar 70%, dan pada siklus II mengalami peningkatan

			sebesar 4% menjadi 74%.
Iga Istiana	<b>2019</b>	Pegembangan media berbasis komik pada pembelajaran tema 7 kelas IV SD	Media pembelajaran ini dibuat untuk mempermudah pendidik maupun peserta didik dalam kegiatan belajar mengajar supaya peserta didik lebih termotivasi dan tertarik dengan materi yang sedang dijelaskan oleh pendidik.
Lutvi Havifazrin	<b>2017</b>	“Pengembangan Media Komik Berbasis Information Technology dengan Powerpoint pada Pembelajaran PKn Materi Keputusan Bersama Kelas V”	penelitian ini adalah untuk mengkaji cara mengembangkan desain dan komponen media komik berbasis IT dengan powerpoint, mengkaji kelayakan media komik berbasis IT dengan powerpoint, dan menguji keefektifan media komik berbasis IT dengan powerpoint pada pembelajaran PKn.

(Sumber : Olahan Peneliti 2024)

Bedasarkan paparan dari para peneliti terdahulu, yaitu yang dimana pada peneliti pertama hanya mengacu pada cara mengapresiasi seperti pendapat siswa dengan cara mengajikan cerita anak oleh karena itu, penelitian ini bukan untuk dalam meningkatkan literasi membaca. Lalu untuk peneliti kedua yang dimana mengacu pada komik strip yang bertemakan pembelajaran akhidah akhlah yang untuk kelas IV. demikian dengan peneliti yang terakhir untuk meningkatkan minat dan hasil belajar. Jadi untuk perbedaan penelitian saya dengan peneliti terdahulu yaitu diamana mengambil subjek pada kelas IV dengan menggunakan pengembangan cerita anak berbasis *ibis paint x* dalam meningkatkan literasi siswa dalam pebelajaran bahasa indonesia. Dengan begitu penelitian ini akan mengacu pada meningkatkan literasi siswa kelas IV tersebut dengan menggunakan media komik cerita anak

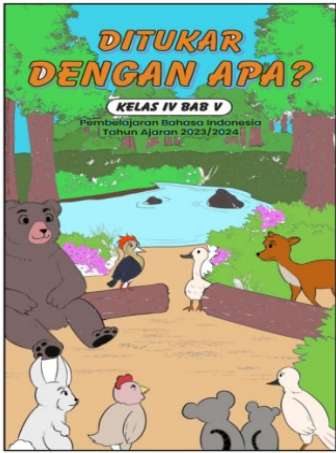


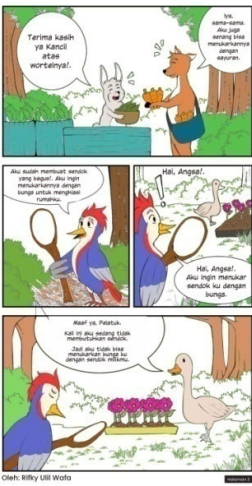
### 2.3 Kerangka Berfikir

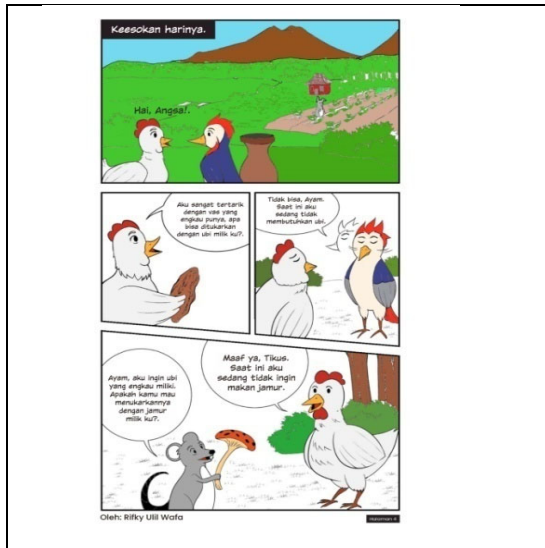


**Gambar 2.3 Kerangka Berfikir**

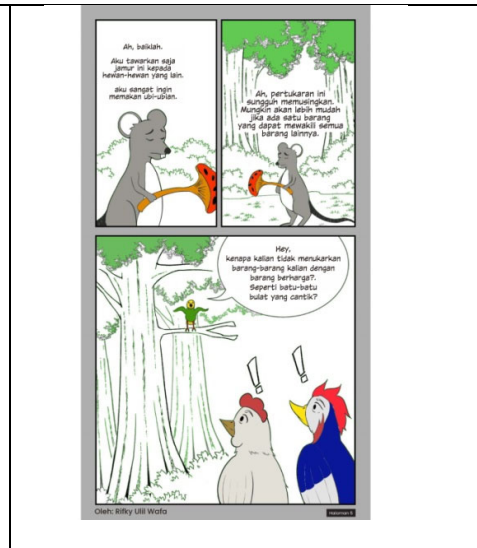
Sumber : Olahan Peneliti 2024

**2.4 Rancangan Media**  
**Tabel 2.4 Gambar Media Komik Cerita Anak Berbasis *Ibis Paint X***

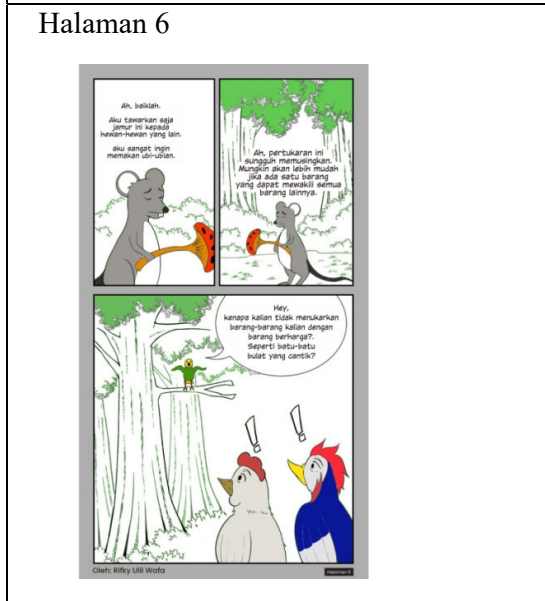
Gambar	Gambar
<p>Cover komik cerita anak</p> 	<p>Halaman 1 komik</p> 
<p>Halaman 2 komik</p> 	<p>Halaman 3 komik</p> 
Halaman 4	Halaman 5



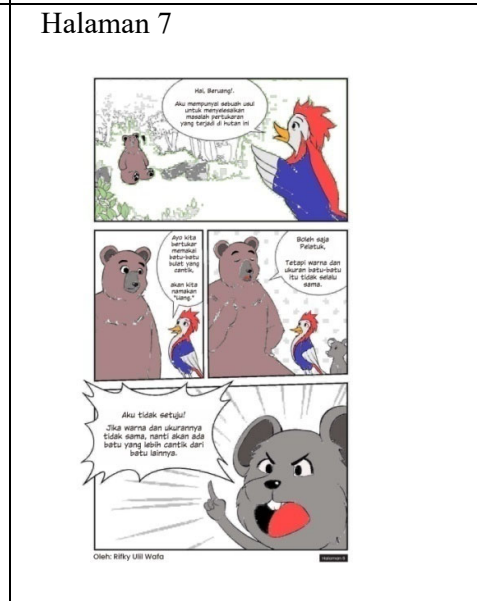
Halaman 6



Halaman 7



Halaman 8



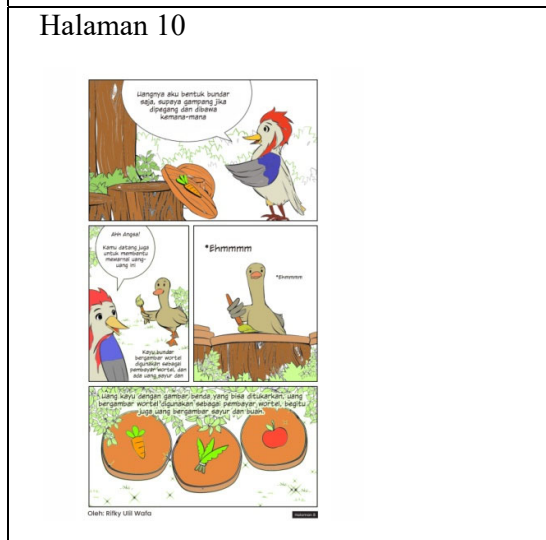
Halaman 9



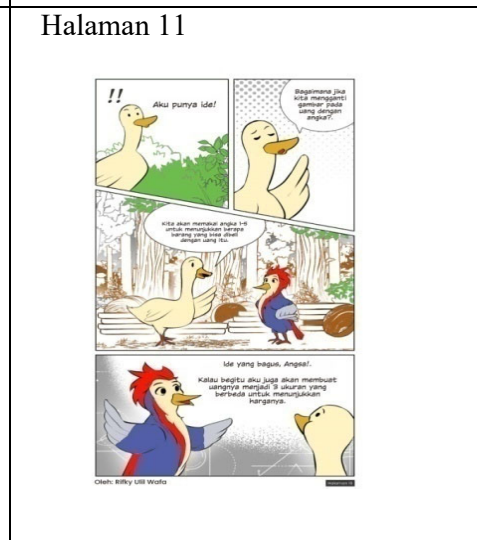
Halaman 10



Halaman 11



Halaman 12





Sumber : Olahan Peneliti 2024

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

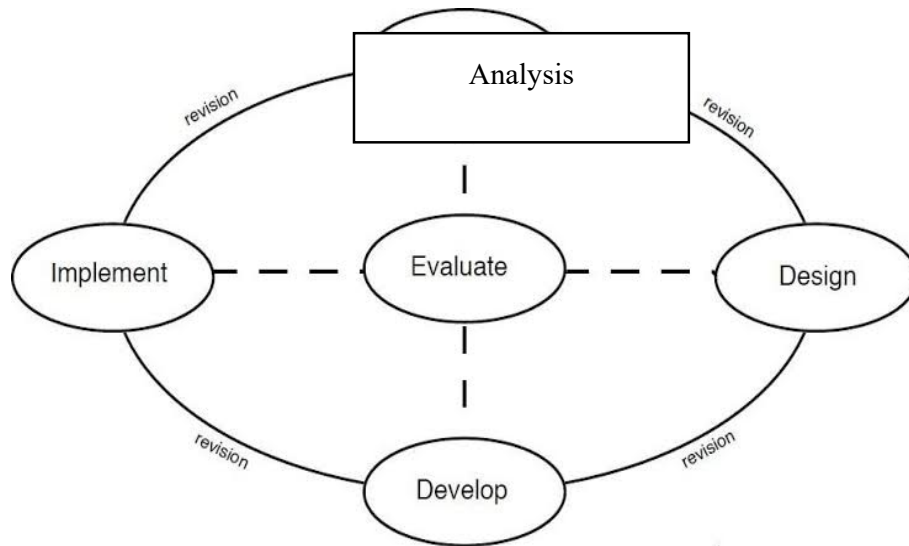
#### **3.1 Jenis Penelitian**

Metode penelitian merupakan salah satu cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu. cara ilmiah yaitu kegiatan penelitian berdasarkan pada cirri-ciri keilmuan. pada halnya menurut (Yuliani & Banjarnahor 2021 : 114) metode penelitian adalah penerapan pendekatan ilmiah pada pengkajian pada suatu masalah. Tujuannya yaitu untuk menemukan jawaban terhadap persoalan yang signifikan, melalui penerapan prosedur ilmiah menggunakan metode penelitian dan pengembangan (Research and Development). Research and Development (R&D) adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Menurut Akker khususnya dalam bidang pendidikan, Research and Development (R&D), Roehaeni 2020 : 123). pada umumnya dilakukan dalam bidang teknologi pembelajaran seperti dalam pengembangan perangkat pembelajaran, baik berupa perangkat keras (Hardware) maupun perangkat lunak (software) yang dapat memanfaatkan teknologi dalam pembelajaran. Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian secara sengaja, sistematis, untuk menemukan, memperbaiki, mengembangkan, menghasilkan, maupun menguji keefektifan produk, model, maupun metode/ strategi cara. yang lebih unggul, baru, efektif, efisien, produktif, dan bermakna.

Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, maka Research and Development (R&D) merupakan metode penelitian yang dilakukan secara sengaja dan sistematis untuk menyempurnakan produk yang telah ada maupun mengembangkan suatu produk baru melalui pengujian, sehingga produk tersebut dapat dipertanggungjawabkan. Penelitian ini menggunakan model pengembangan pengembangan ADDIE. Menurut Sugiyono (dalam Kurnia, dkk, 2019) Model ADDIE ini terdapat 5 tahapan yaitu *Analyze, Design, Development, Implementation dan Evaluation*.

Model ADDIE dikembangkan oleh Dick and Carey (1996) untuk merancang sistem pembelajaran, salah satu fungsinya yaitu sebagai pedoman dalam membangun perangkat infrastruktur program pembelajaran yang lebih efektif, dinamis dan mendukung dalam meningkatkan proses pembelajaran yang baik. Branch (2009, hlm. 2) memaparkan ADDIE merupakan bentuk dari *Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate*. ADDIE merupakan konsep pengembangan produk. Konsep ADDIE diterapkan untuk membangun pembelajaran berbasis kinerja. Penerapan ADDIE ini meyakini bahwa pembelajaran harus berpusat pada siswa, inovatif, otentik, dan inspiratif. Menciptakan produk dengan menggunakan proses ADDIE tetap menjadi salah satu alat yang paling efektif saat ini, karena ADDIE merupakan sebuah proses yang berfungsi sebagai kerangka kerja panduan untuk situasi-situasi yang kompleks, maka ADDIE sangat tepat untuk mengembangkan produk pendidikan dan sumber-sumber belajar lainnya. Sugiyono (2015, hlm. 297) menyatakan bahwa metode penelitian dan pengembangan (*research and*

*development*) merupakan metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu dan menguji keefektifan produk tersebut.



**Gambar 3.1 Diagram Alur Model Pengembangan ADDIE  
Morrison, 2010 (dalam Zhang, 2020)**

### 3.2 Prosedur Penelitian Dan Pengembangan

Berikut dibawah ini merupakan penjelasan mengenai kelima tahapan dari model ADDIE:

#### 1. Tahap Analisis (*analysis*)

Pada tahap ini kegiatan utama adalah melakukan analisis tentang perlunya media pembelajaran baru, dan syarat-syarat pengembangan media pembelajaran, selain itu kebutuhan pembelajaran dan tujuan pengembangan media juga menjadi fokus analisis (Hidayat dan Nisar, 2021:33). Dalam pengembangan ini peneliti akan melakukan analisis kurikulum sebagai dasar

penentuan media yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, karakteristik kurikulum terkini yang digunakan dalam pendidikan menjadi acuan penentuan media yang dikembangkan.

a. Kondisi awal

Tahap analisis ini merupakan tahap awal dari penelitian, pada tahap ini penelitian akan melakukan analisis awal dan kebutuhan cara menganalisis data yang dilakukan dengan observasi dan wawancara kepada kepala sekolah serta guru kelas IV di SDN 2 Sukorejo, SDN 4 Sukorejo, SDN 1 Jajar. Maka diambil kesimpulan bahwa terdapat permasalahan atau kendala dalam peningkatan literasi, diantaranya adalah: siswa sepenuhnya belum memahami literasi yang pada cerita anak pada pembelajaran bahasa Indonesia. Ada beberapa siswa belum bisa memahami apa isi kandungan dalam cerita anak tersebut sehingga belum bisa menyimpulkan cerita anak tersebut. Dengan permasalahan yang ada di atas tersebut, solusi yang dapat ditentukan dengan tepat, yaitu peneliti mengembangkan media pembelajaran media komik cerita anak berbasis aplikasi *ibis paint x*. Dengan media ini pelaksanaan pembelajaran lebih menyenangkan dan memudahkan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan literasi siswa.

b. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan memiliki tujuan yaitu mengetahui apakah produk media pembelajaran yang dikembangkan sesuai untuk dijadikan sasaran peneliti. Informasi yang diperoleh saat peneliti melakukan observasi dan wawancara tentang materi tersebut. Hasil yang didapatkan dari observasi dan

wawancara ialah mengetahui bahwa kegiatan pembelajaran literasi di kelas IV masih belum berjalan dengan baik.

c. Analisis Materi

Materi dari penelitian ini yaitu pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV

Bab V dengan materi Bertukar atau Membayar :

**Tabel 3.1 Materi CP, TP, ATP Bahasa Indonesia Kelas IV Bab V**

CP	TP	ATP
<p><b>Membaca</b> Menjelaskan ide pokok dan beberapa ide pendukung dari sebuah teks yang terus meningkat sesuai jenjangnya</p> <p><b>Berkreasi</b> Berkreasi dengan memanfaatkan barang bekas menjadi benda yang bermanfaat dan ramah lingkungan. Peserta didik membuat celengan.</p> <p><b>Menulis</b> Menulis teks prosedur sederhana.</p>	<p>-Melalui kegiatan menceritakan kembali isi teks, peserta didik dapat menyebutkan ide pokok dan ide pendukung pada teks dengan benar.</p> <p>-Melalui kegiatan berkreasi, siswa membuat kreasi celengan dari bahan bekas yang berada disekitar lingkungan siswa.</p> <p>-Melalui kegiatan berkreasi dengan membuat celengan, siswa dapat menulis teks prosedur dengan baik.</p> <p>-Melalui</p>	<p>Guru bisa mengawali bab ini dengan membahas gambar pembuka Bab V dan mengajak peserta didik berdiskusi tentang pengalamannya berurusan dengan uang. Pertanyaan pemantik pada Buku Siswa bisa dikembangkan, misalnya dengan bertanya apakah ada peserta didik yang pernah mempunyai celengan di rumah, bagaimana bentuknya, bagaimana mereka mendapatkannya. Mereka juga bisa diajak berdiskusi merencanakan bagaimana mereka mendapatkan uang dan menyisihkan uang untuk di tabung di</p>

	kegiatan menulis teks prosedur, siswa dapat menulis dengan baik sesuai kaidah Bahasa Indonesia.	celengan. berikan kebebasan kepada mereka untuk berimajinasi.
--	---	---

Sumber : Tri Midhasih 2021

#### d. Analisis Kurikulum

Analisis Kurikulum ini merupakan suatu pengaturan tentang bahan pembelajaran yang dapat menjadi pedoman dalam kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil wawancara pada pihak sekolah kurikulum yang digunakan adalah menggunakan kurikulum merdeka kelas IV dengan menggunakan pedoman berupa modul.

#### 2. Tahap desain(*design*)

Tahap ini dikenal dengan istilah membuat rancangan (*blue print*), dalam pengembangan ini tahapan desain dapat dirincikan sebagai berikut (Hidayat dan Nisar,2021:33) :

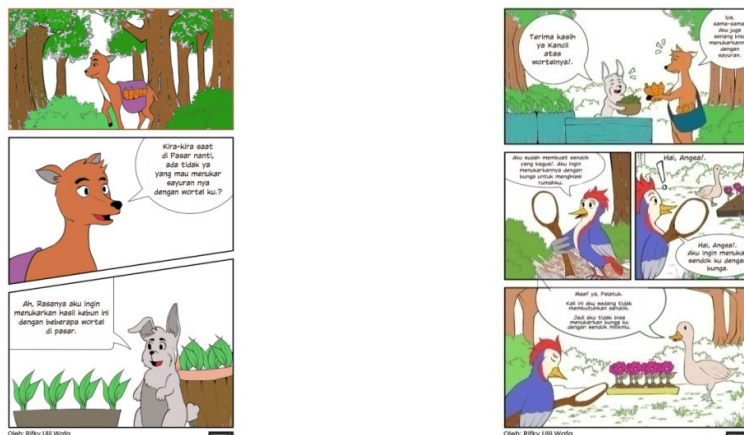
##### a. Mengumpulkan bahan materi

Dalam melakukan pengumpulan materi untuk pengembangan media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x* sesuai dengan kondisi, tingkat perkembangan siswa dan pengetahuan siswa kelas IV SD. Media komik cerita anak berbasis *Ibis paint x* dikembangkan oleh peneliti berisi materi pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV dengan materi Bab V bertema Menukar atau Membayar yang berorientasi pada pengetahuan siswa. Bahan materi tersebut digunakan sebagai tolak ukur untuk menyusun isi media pembelajaran Media komik cerita anak berbasis *Ibis paint x*.

b. Membuat desain produk

Setelah mengumpulkan bahan materi, selanjutnya digunakan untuk menyusun isi media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x*. Adapun langkah awal yaitu merancang dan mengembangkan isi materi dalam media komik cerita anak yang disesuaikan dengan spesifikasi produk yang dirancang. Perencanaan tersebut akan menjadi tolak ukur dalam menyusun kerangka media pembelajaran media komik cerita anak. Adapun tahap dalam perencanaan sebagai berikut :

**Tabel Gambar 3.2**



3. Tahap Pengembangan (*development*)

Tahap pengembangan merupakan tahap ketiga dari model pengembangan ADDIE. Tahap pengembangan adalah tahapan dimana pengembang melakukan kegiatan realisasi rancangan yang telah dibuat sebelumnya pada tahap desain.

Tujuan tahapan pengembangan adalah untuk membuktikan dan menghasilkan produk yang akan dikembangkan (Hidayat dan Nizar, 2021:33).

Pada tahap ini akan dilakukan proses pengembangan desain awal menggunakan aplikasi *Ibis Paint X*, (Hidayat dan Nisar,2021:33) tahap ini terdiri atas:

a. UjiKelayakan/Validasi

Uji kelayakan atau validasi berguna untuk melihat valid atau tidaknya media dengan kriteria tertentu. Hal ini dilakukan dengan cara menguji kelayakan desain produk oleh para ahli (ahli media dan ahli materi), serta mendapat saran dan kritik untuk acuan revisi. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan media pembelajaran yang dikembangkan.

b. Revisi

Data validasi yang diperoleh kemudian dianalisis untuk dilakukan revisi. Produk hasil revisi merupakan pengembangan dan penyempurnaan berdasarkan hasil validasi para ahli-ahli (ahli bahasa, ahli media dan ahli materi)

c. Uji coba produk

Produk yang telah selesai dibuat berdasarkan saran ahli dan praktisi pendidikan, selanjutnya dilakukan uji coba kepada siswa dalam kegiatan pembelajaran di sekolah. Dalam uji coba ini peneliti menggunakan 1 cara yaitu uji coba kelompok kecil

d. Uji kelompok kecil

Tahap ini dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui respon siswa serta memberikan penilaian terhadap kualitas produk yang dikembangkan. Uji coba dilakukan pada 8 siswa di SDN 2 Sukorame yang mewakili populasi target. Uji coba dilakukan untuk mengetahui respon siswa terhadap produk yang dikembangkan sehingga dapat memberikan penilaian terhadap media produk yang dikembangkan.

#### 4. Tahap Implementasi(*implementation*)

Tahap keempat adalah implementasi. Pada tahap ini akan dilakukannya uji coba skala lapangan yang diterapkan pada peserta didik kelas IV di 3 sekolah dasar meliputi yaitu SDN 2 Sukorejo jumlah siswa 17, SDN 4 Sukorejo jumlah siswa 25, SDN 1 Jajar jumlah siswa 18. Tujuan dari uji lapangan pada media ini adalah untuk menguji keefektifan media pembelajaran media komik yang telah dikembangkan setelah melakukan revisi dari kekurangan. Pada tahap uji lapangan, peneliti memberikan angket respon guru. Hal ini dilakukan untuk mengetahui penggunaan media pembelajaran media komik cerita anak ini apakah sudah efektif dan inovatif dalam proses pembelajaran.

#### 5. Tahap evaluasi

Tahap Evaluasi atau tahap kelima ini yaitu tahap akhir dari pengembangan model ADDIE. Adapun tujuan dari langkah ini yaitu untuk merevisi media pembelajaran berdasarkan data yang telah diperoleh. Pada langkah ini dilakukan pengisian angket respon guru dan respon peserta didik. Adapun angket respon guru untuk mengetahui keefektifan media komik cerita anak dalam proses

pembelajaran yang sedang berlangsung di kelas. Sedangkan angket respon siswa untuk mengetahui media komik cerita anak dalam proses pembelajaran. Selain melakukan pengisian angket, peneliti melakukan uji keefektifan. Untuk menguji keefektifan penerapan media komik cerita anak ini menggunakan formula *paired samplet-test* dengan bantuan *software* SPSS 25.0.

### 3.3 Waktu, Tempat, dan Subjek Penelitian dan Pengembangan

#### 3.3.1 Waktu dan Tempat

Pada tahapan ini peneliti akan menuliskan waktu dan tempat yang berisikan tahapan-tahapan penelitian yaitu dimulai dari tahap persiapan, tahap pelaksanaan, dan tahap pelaporan hasil penelitian. Adapun waktu dan tempat penelitian yang dilakukan mulai bulan september-desember di SDN 2 Sukorejo, SDN 1 Jajar, SDN 4 Sukorejo, SDN 2 Sukorame.

**Tabel 3.2 Waktu Penelitian**

Kegiatan	Bulan																			
	Februari				Maret				April				Mei				Juni			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
ACC Judul																				
BAB I																				
BAB II																				
BAB III																				
Pengembangan produk																				
Validasi produk																				
Revisi produk																				



No	Nama Lembaga	Kelas	Jumlah Siswa
9.	SDN 2 JAJAR	IV	2
10.	SDN 1 WONOREJO	IV	21
11.	SDN 2 WONOREJO	IV	9
12.	SDN 1 SUKOREJO p	IV	6
13.	SDN 2 SUKOREJO	IV	17
14.	SDN 3 SUKOREJO	IV	11
15.	SDN 4 SUKOREJO	IV	25
16.	SDN 1 WONOANTI	IV	4
17.	SDN 2 WONOANTI	IV	6
18.	SDN 3 WONOANTI	IV	0
19.	SDN 1 WIDORO	IV	9
20.	SDN 2 WIDORO	IV	12
21.	SDN 3 WIDORO	IV	3
22.	SDN 1 KARANGANYAR	IV	20
23.	SDN 2 KARANGANYAR	IV	11
24.	SDN MELIS	IV	10
25.	SDN KRANDEKAN	IV	10
26.	SDN 1 SUKORAME	IV	15
27.	SDN 2 SUKORAME	IV	10
28.	SDN 3 SUKORAME	IV	19
<b>TOTAL</b>			<b>321</b>

### 3.3.1.2 Sampel

Sampel merupakan sebagian dari jumlah populasi yang sudah ditetapkan yang memiliki karakteristik dan kualitas tertentu untuk diteliti. Menurut pendapat Sugiyono (2017), menjelaskan bahwa sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi tersebut. Peneliti dalam melakukan pengambilan sampel harus teliti untuk memperoleh hasil sampel yang berfungsi bagi penelitiannya. Teknik sampling yang digunakan oleh peneliti dalam menentukan sampling yaitu merupakan teknik purposive sampling. Menurut pendapat Sugiyono (2018), menjelaskan bahwa purposive sampling merupakan pengambilan sampel dengan menggunakan beberapa pertimbangan yaitu dimana keempat sekolah yang peneliti ambil dekat dengan rumah dan

terjangkau, lalu juga dari 28 sekolah yang ada di Gandusari terdapat permasalahan literasi membaca pada empat sekolah yaitu di SDN 2 Sukorejo, SDN 1 Jajar, SDN 4 Sukorejo, SDN 2 Sukorame oleh karena itu, peneliti melakukan penelitian di sekolah tersebut. Kriteria yang diinginkan peneliti yang dimana purposive sampling menggunakan sampel lebih dari 50 siswa dengan begitu untuk mendapatkan sample yang tepat peneliti menggunakan purposive sampling. Lalu sampel yang akan digunakan oleh peneliti menggunakan siswa kelas IV yang ada di SDN 2 Sukorejo, SDN 1 Jajar, SDN 4 Sukorejo, SDN 2 Sukorame.

**Tabel 3.4 Sampel siswa kelas IV SDN 2 Sukorejo, SDN 3 Sukorejo, SDN 1 Jajar Tahun Pelajaran 2023/2024**

No	Nama Sekolah Dasar	Jumlah siswa	Uji	Teknik Sampling
1.	SDN 1 Jajar	18	Uji Skala Lapangan	Purposive Sampling
2.	SDN 2 Sukorejo	17	Uji Skala Lapangan	
3.	SDN 4 Sukorejo	25	Uji Skala Lapangan	
4.	SDN 2 Sukorame	10	Uji Skala Kecil	
Jumlah		70 Siswa		

Sumber : Olahan Peneliti 2024

### 3.4 Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

#### 3.4.1 Teknik Pengumpulan Data

Pengumpulan data adalah suatu alat yang digunakan peneliti dalam proses penelitian dalam proses penelitian untuk memperoleh data atau hasil penelitian. Sesuai dengan yang dinyatakan oleh Sugiyono (2017:200) teknik

pengumpulan data merupakan suatu hal yang penting dalam penelitian karena untuk mendapatkan data yang diperlukan dan keberhasilan penelitian terletak pada teknik pengumpulan data yang digunakan. Kesimpulan dari teknik pengumpulan data merupakan metode yang digunakan peneliti untuk mengumpulkan data. Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, tes dan angket. Penjelasan dari tahap instrumen dalam penelitian sebagai berikut:

#### **3.4.1.1 Observasi**

Langkah awal dengan mengumpulkan informasi terkait proses pembelajaran, menganalisis kondisi awal, dan media pembelajaran yang digunakan. Pada penelitian ini observasi dilakukan untuk mengetahui respon siswa dalam proses pembelajaran menggunakan media komik cerita anak. Menurut (Sugiyono, 2017) observasi adalah cara mendapatkan informasi yang tepat dan pasti. Observasi penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kemampuan pemahaman tentang alam sekitar siswa kelas IV sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran komik cerita anak. Observasi yang dilakukan peneliti adalah observasi yang bersifat pasif atau tidak terlibat langsung dalam proses kegiatan yang diamati. Peneliti menyimpulkan hasil dari pengamatan.

#### **3.4.1.2 Wawancara**

Kegiatan tanya jawab yang dilakukan oleh pewawancara dan narasumber yang disampaikan secara lisan untuk mendapatkan informasi yang peneliti perlukan, wawancara guru untuk mengumpulkan data pada tahapan analisis berupa kondisi awal dari permasalahan yang dihadapi dan menganalisis kebutuhan pada media pembelajaran, yang bertujuan untuk memperoleh informasi

awal yang akan digunakan dalam tahap pengembangan media pembelajaran. Menurut Sugiyono (2017) wawancara adalah teknik pengumpulan data dengan cara pewawancara mengajukan pertanyaan kepada responden atau narasumber yang diwawancarai. Kegiatan wawancara ini bertujuan untuk mendapatkan informasi tentang media yang digunakan dalam proses pembelajaran pada kelas IV, SDN 2 Sukorejo, SDN 4 Sukorejo, SDN 1 Jajar, SDN 2 Sukorame

#### **3.4.1.3 Tes**

Tes merupakan alat penilaian beberapa pertanyaan yang diberikan kepada siswa dan kemudian akan dijawab oleh siswa, dimana tes itu sendiri terdiri dari tes lisan, tes tulisan dan tes tindakan atau perbuatan, Nana Sudjana (2014 : 22). Tes digunakan untuk melihat perkembangan belajar siswa dan pemahaman materi yang telah disampaikan kepada siswa, tes yang akan digunakan memuat materi dari media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x* yang digunakan.

#### **3.4.1.4 Angket**

Angket Adalah teknik pengumpulan data yang digunakan untuk mengumpulkan data pada tahap pengembangan membuat produk dan tahap implementasi angket tersebut berupa angket ahli untuk media, bahasa, materi, dan respon siswa yang berupa sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dan respon. Angket bertujuan untuk mendapatkan kevalidan dari para siswa. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan meliputi. Angket bertujuan untuk mendapatkan kevalidan dari para siswa. Angket yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan meliputi, angket validasi ahli media, ahli materi, ahli bahasa, ahli praktisi, respon

siswa, dan tes.

### 3.4.2 Instrumen Pengumpulan Data

Seorang peneliti ketika akan melakukan penelitian pada umumnya melakukan pengumpulan data terlebih dahulu. Instrumen pengumpulan data merupakan alat bantu yang digunakan peneliti yang bertujuan untuk mengumpulkan data agar penelitian berjalan sistematis. Instrument pengumpulan data memiliki manfaat yaitu untuk mendapatkan data yang akurat dan lengkap. Instrumen pengumpulan data peneliti meliputi observasi, wawancara, angket dan tes. Peneliti menggunakan instrument pengumpulan data berupa angket respon peserta didik ketika sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran atau produk yang diberikan oleh peneliti. Penjelasan dari tahap instrumen dalam penelitian sebagai berikut:

#### 3.4.2.1 Pedoman Observasi

Tahap observasi dilakukan sebagai langkah awal untuk mengumpulkan informasi mengenai proses pembelajaran dan media pembelajaran yang digunakan. Lembar kisi-kisi pedoman observasi dipaparkan pada tabel 3.5 berikut ini:

**Tabel 3.5 Kisi-kisi Lembar Observasi yang Akan Dilakukan oleh Peneliti terdapat pada tabel :**

Aspek	Indikator	No. Instrument
Cakupan isi	a. Materi yang disajikan jelas dan mudah dipahami oleh siswa b. Isi materi yang sesuai dengan tujuan pembelajaran c. Materi disesuaikan dengan pemahaman	1

	dan tingkatan perkembangan	
Desain media pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Menampilkan visualisasi yang dapat menarik perhatian siswa</li> <li>b. Huruf/kalimat harus tepat, sesuai dan jelas</li> <li>c. Bahasa yang digunakan mudah dipahami</li> </ul>	2
Penerapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Membantu mempermudah proses pembelajaran</li> <li>b. Penampilan media mudah saat pembelajaran</li> <li>c. Mudah digunakan dalam proses penelitian</li> </ul>	3

Sumber: Olahan Peneliti 2024

### 3.4.2.2 Pedoman Wawancara

Teknik pengumpulan data wawancara terdapat kisi-kisi instrumen pedoman wawancara untuk guru yang bertujuan mendapatkan informasi yang dibutuhkan oleh peneliti, kisi-kisi wawancara dipaparkan pada tabel 3.6 berikut ini:

**Tabel 3.6 Kisi-kisi Lembar Observasi Wawancara yang akan dilakukan oleh peneliti :**

No	Subjek Penelitian	Aspek	Indikator
1.	Guru Kelas IV	Media Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> <li>a. Jumlah siswa kelas IV</li> <li>b. Karakteristik siswa kelas IV</li> <li>c. Media yang digunakan dalam</li> </ul>

			<p>pembelajaran</p> <p>d. Kendala penggunaan media pembelajaran</p> <p>e. Keefektifan media pembelajaran</p> <p>f. Perlukah pengembangan media pembelajaran komik cerita anak</p>
2.	Komik cerita anak	Pemahaman siswa dalam pembelajaran	<p>a. Pemahaman siswa dalam meningkatkan literasi kelas IV</p> <p>b. Kendala dalam pemahaman pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV</p> <p>c. Perlukah pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan Literasi dalam Bahasa Indonesia kelas IV</p> <p>d. Apakah siswa memiliki motivasi yang tinggi untuk membaca komik cerita anak tentang bertukar atau membayar yang berada di pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV</p>

Sumber : Olahan Peneliti 2024

### 3.4.2.3 Angket Validasi

#### a. Angket Ahli Media

Angket ahli media digunakan untuk kevalidasian dari produk yang dikembangkan, sehingga produk bisa dikatakan valid untuk dapat membantu dalam proses pembelajaran.

**Tabel 3.7 Angket Ahli Media**

No	Aspek	Indikator
1.	Penggunaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Media komik cerita anak mudah digunakan di hp/laptop</li> <li>– Media komik cerita anak bisa digunakan secara berulang-ulang</li> </ul>
2.	Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Tampilan huruf dikomik mudah untuk dibaca</li> <li>– Gambar komik cerita anak rapi dan jelas untuk dibaca</li> </ul>
3.	Penyajian	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Penyajian cerita pada media komik cerita anak mudah dipahami</li> <li>– Media komik cerita anak berisi materi tentang menukar atau membayar</li> <li>– Bahasa yang digunakan dalam komik cerita anak mudah dipahami</li> </ul>
4.	Desain	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Komik cerita anak menggunakan desain hewan yang ada didalam hutan</li> <li>– Komik cerita anak menggunakan desain berwarna</li> </ul>

Sumber : Olahan Peneliti 2024

### 3.4.2.4 Angket Validasi Materi

Angket Ahli Materi bertujuan untuk menilai kevalidan terhadap produk yang dikembangkan dengan materi yang digunakan, sehingga produk bisa dikatakan valid untuk dapat membantu dalam proses pembelajaran.

**Tabel 3.8 Kisi-kisi Angket Validasi Ahli Materi**

<b>Aspek</b>	<b>Indikator</b>
Isi Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Kesesuaian judul dengan materi</li> <li>– Materi dan gambar yang digunakan jelas</li> <li>– Materi dan gambar mudah dipahami</li> <li>– Isi dan materi sesuai dengan CP</li> <li>– Isi dan materi sesuai dengan TP</li> </ul>
Kesesuaian Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Materi yang disajikan mengenai menukar atau membayar</li> <li>– Materi mencakup ditukar dengan apa mata pelajaran Bahasa Indonesia</li> </ul>
Kemuthakiran Materi	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Materi sesuai dengan kurikulum merdeka yang berlaku</li> <li>– Gambar yang digunakan sesuai dengan cerita ditukar dengan apa</li> </ul>

Sumber : Olahan Peneliti 2024

### 3.4.2.5 Angket Validasi Bahasa

Angket ahli bahasa yaitu berisikan informasi tertulis dari respon yang ahli dalam bahasa yang digunakan dalam produk yang dikembangkan. Aspek penilaian angket validasi oleh ahli bahasa ditunjukkan.

**Tabel 3.9 Validasi Bahasa**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Indikator</b>
Kebahasaan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Penulisan komik cerita anak sesuai dengan kaidah “EYD”</li> <li>– Menggunakan kalimat yang efektif</li> <li>– Menggunakan bahasa yang sesuai dengan KBBI</li> </ul>
Kekomunikatifan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Bahasa yang digunakan mampu menyampaikan informasi sesuai dengan apa yang dimaksud</li> <li>– Kesuaian bahasa yang digunakan berbahasa siswa SD</li> <li>– Bahasa sajian komik cerita anak mudah dipahami</li> <li>– Menggunakan bahasa sesuai konteks</li> </ul>
Kesastraan	<ul style="list-style-type: none"> <li>– Penceritaan komik cerita anak menarik</li> <li>– Alur cerita komik cerita anak mudah</li> </ul>

Aspek yang dinilai	Indikator
	dipahami

Sumber : Olahan Peneliti 2024

### 3.4.2.6 Angket Respon Guru

Angket respon guru digunakan untuk mengevaluasi media pembelajaran komik cerita anak yang akan dikembangkan agar lebih efektif sebagai penunjang pembelajaran. Kisi-kisi angket respon guru ditunjukkan :

**Tabel 3.10 Angket Respon Guru**

Nomor	Pernyataan
1.	Isi dari komik cerita anak sesuai dalam materi
2.	Materi sesuai kurikulum yang berlaku
3.	Media yang disajikan mengenai menukar atau membayar
4.	Materi sesuai dengan kurikulum merdeka yang berlaku
5.	Media pembelajaran yang digunakan komik cerita anak
6.	Media komik cerita anak bisa digunakan secara berulang-ulang
7.	Media komik cerita anak menarik dalam pembelajaran
8.	Bahasa yang digunakan mampu meningkatkan literasi membaca dengan komik cerita anak
9.	Dengan adanya media komik cerita anak siswa aktif dalam kegiatan pembelajaran
10.	Bahasa yang digunakan dalam media komik cerita anak mudah dipahami

Sumber : Olahan Penelitian 2024

### 3.4.2.7 Angket Respon Siswa

Angket respon siswa bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang disampaikan melalui media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x* apakah mudah dipahami atau tidak untuk siswa. Berikut adalah aspek-aspek penilaian pada angket respon siswa yang ditunjukkan :

**Tabel 3.11 Angket Respon Siswa**

Nomor instrument	Pernyataan
1.	Saya merasa senang ketika menggunakan media komik cerita anak
2.	Saya semangat membaca materi dari media komik cerita anak
3.	Saya suka dengan gambar yang ada pada komik cerita anak
4.	Saya lebih mudah memahami materi pada komik cerita anak
5.	Saya tidak kesulitan menggunakan media Komik cerita anak untuk pembelajaran
6.	Saya lebih percaya diri setelah belajar dengan media Komik cerita anak
7.	Saya tertarik untuk meningkatkan Literasi membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia menggunakan media Komik cerita anak
8.	Dengan adanya media komik cerita anak dapat membuat pembelajaran Bahasa Indonesia menjadi lebih mudah
9.	Saya merasa dengan menggunakan media Komik cerita anak pengetahuan Literasi membaca meningkat
10.	Saya lebih mudah memahami bahasa yang ada dalam Komik cerita anak

Sumber : Olahan Peneliti 2024

#### 3.4.2.8 Lembar Tes

Tes pengumpulan data instrumen pengumpulan data berupa tes memiliki instrumen pengumpulan data berupa uraian berjumlah 10. Berikut kisi-kisi pada Literasi membaca yakni:

**Tabel 3.12 Tes**

No	Pertanyaan
1.	Apa yang dibutuhkan oleh kancil?
2.	Apa tujuan penulis menggunakan hewan sebagai tokoh cerita diatas!
3.	Apa yang telah dipanen oleh kelinci?
4.	Bagaimana cara hewan-hewan mendapatkan barang yang diinginkan pada cerita diatas yaitu!

5.	Arti dari kata “Barter” adalah
6.	Pada cerita “ditukar dengan apa?” alat pembayaran yang pertama kali digunakan adalah?
7.	Siapa yang memiliki usul pertama saat didalam hutan memiliki permasalahan masalah barter, dengan cara menukar dengan uang dari kayu?
8.	Siapa yang membantu pelatuk untuk mewarnai uang dari kayu tersebut!
9.	Siapa yang mengusulkan ide pergantian uang kayu bergambar dengan uang kayu menggunakan angka?
10.	Kenapa uang kayu bergambar diganti dengan uang kayu angka?

Sumber : Olahan Peneliti 2024

Analisis instrument tes digunakan untuk mengetahui instrument yang dibuat oleh peneliti layak digunakan dalam penelitian. Berdasarkan tabel 3.11 diketahui bahwa dengan melaksanakan validasi instrumen peneliti dapat mengetahui kelayakan instrumen penelitian yang dibuat oleh peneliti sehingga dapat digunakan untuk menilaisiswa dalam materi bertukar atau membayar dalam pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.

### 3.5 Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu teknik analisis kuantitatif dan kualitatif. Apabila data yang digunakan peneliti data kuantitatif, maka biasanya dinyatakan dengan berupa angka-angka. Sedangkan untuk data kualitatif dinyatakan dalam bentuk deskripsi atau uraian.

### 3.5.2 Analisis Data Kuantitatif

Analisis data kuantitatif termasuk teknik yang digunakan untuk menguji kevalidan dari para ahli. Angket yang digunakan pada analisis data kuantitatif ditujukan untuk ahli media, ahli materi, ahli bahasa, praktisi, dan respon siswa. Untuk menguji kevalidan tersebut peneliti menggunakan skala likert. Menurut Sugiyono (2017:165) Skala likert digunakan dalam mengembangkan instrument untuk mengukur sikap, persepsi, pendapat seseorang atau sekelompok orang terhadap suatu potensi atau permasalahan objek, rancangan produk, proses pembuatan produk, dan produk yang dibuat.

#### 3.5.2.3 Analisis Data Kevalidan Ahli

Data yang diperoleh dari hasil validasi ahli selanjutnya dianalisis menggunakan data kuantitatif untuk melihat kevalidan dan dari materi, media, dan bahasa. Jawaban angket dari validasi ahli kemudian diukur menggunakan skala likert yang terdiri dari 4 skor pada Tabel 3.12 berikut:

**Tabel 3.13 Skor Penilaian Skala Likert**

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju sangat baik/ sangat positif sangat layak sangat bermanfaat/sangat memotivasi sangat efektif sangat efisien
2.	3	Setuju baik sering/ positif sesuai layak/ bermanfaat/ memotivasi efektif efisien
3.	2	Tidak setuju hampir tidak pernah negatif kurang setuju kurang baik/ kurang menarik kurang layak/ kurang efektif kurang efisien
4.	1	Sangat tidak setuju sangat kurang baik sangat kurang menarik/ sangat tidak layak sangat tidak efektif sangat tidak efisien

Sumber : Sugiyono dengan Olahan Peneliti (2017)

Uji angket validasi ahli media, materi, dan bahasa dapat digunakan dengan membandingkan jumlah skor responden ( $\Sigma$ ) dengan jumlah skor ideal (N). Adapun rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

Sumber: (Sugiyono 2020)

Keterangan:

P = Presentase Skor

$\Sigma R$  = Jumlah Keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah Keseluruhan Skor Ideal dalam suatu Item

#### 3.5.2.4 Analisis Angket Validasi Respon Siswa

Analisis hasil angket respon siswa dianalisis dengan menggunakan data kuantitatif untuk menguji respon siswa terhadap media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x*.

**Tabel 3.14 Angket Validasi Respon Siswa**

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangat baik/ sangat positif/ sangat layak/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat efektif/ sangat efisien
2.	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negative/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efektif/ kurang efisien

Sumber: Sugiyono (2017), dengan modifikasi peneliti (2023)

Uji angket validasi ahli media, materi, dan bahasa dapat digunakan dengan membandingkan jumlah skor responden ( $\Sigma$ ) dengan jumlah skor ideal (N).

Adapun rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

Sumber: (Sugiyono 2020)

Keterangan:

P = Presentase Skor

$\Sigma R$  = Jumlah Keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah Keseluruhan Skor Ideal dalam suatu Item

**Tabel 3.15 Kriteria Penilaian Angket Respon Siswa**

No	Tingkat Pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan valid
1.	76%-100%	Sangat layak	Sangat layak/ sangat valid/ tidak perlu revisi
2.	51%-75%	Valid	Layak/ valid/ tidak perlu revisi
3.	41%-50%	Tidak layak	Kurang layak/ kurang valid/ perlu revisi
4.	<25%	Sangat tidak layak	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi

Sumber: Riduwan (dalam Sofian, 2019) dan Modifikasi Peneliti (2024)

Ketentuan:

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 76-100%, maka respon siswa terhadap media pembelajaran komik cerita anak tergolong sangat menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 51%-75%, maka respon siswa terhadap media pembelajaran komik cerita anak tergolong menarik untuk digunakan dalam pembelajaran..
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 26%-50%, maka respon siswa terhadap media pembelajaran komik cerita anak tergolong cukup menarik untuk digunakan dalam pembelajaran.
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria <25%, maka respon siswa terhadap media pembelajaran komik cerita tergolong kurang menarik untuk digunakan dalam pembelajaran

### 3.5.2.5 Analisis Angket Validasi Respon Guru

Analisis angket validasi guru dianalisis dengan menggunakan data kuantitatif ununtuk menguji respon guru terhadap media pembelajaran Komik cerita anak berbasis *ibis paint x*. Pada tabel 3.16 berikut:

**Tabel 3.16 Angket Validasi Respon Guru**

No	Skor	Keterangan
1.	4	Sangat setuju/ sangatbaik/ sangat positif/ sangat layak/ sangat bermanfaat/ sangat memotivasi/ sangat efisien/ sangat efektif
2.	3	Setuju/ baik/ sering/ positif/ sesuai/ layak/ bermanfaat/ memotivasi/ efektif/ efisien
3.	2	Ragu-ragu/ kadang-kadang/ netral/ cukup baik/ cukup sesuai/ cukup menarik/ cukup layak/ cukup bermanfaat
4.	1	Tidak setuju/ hampir tidak pernah/ negative/ kurang setuju/ kurang baik/ kurang menarik/ kurang layak/ kurang efisien/ kurang efektif

Sumber: Sugiyono (2017) dengan modifikasi peneliti (2024)

Uji angket validasi ahli media, materi, dan bahasa dapat digunakan dengan membandingkan jumlah skor responden ( $\Sigma$ ) dengan jumlah skor ideal (N). Adapun rumus sebagai berikut :

$$P = \frac{\Sigma R}{N} \times 100 \%$$

Sumber : Sugiyono (2020)

Keterangan:

P = Presentase Skor

$\Sigma R$  = Jumlah Keseluruhan skor jawaban yang diberikan tiap responden

N = Jumlah Keseluruhan Skor Ideal dalam suatu Item

**Tabel 3.17 Kriteria Penilaian Angket Respon Guru**

No	Tingkat pencapaian (%)	Kualifikasi	Keterangan valid
1.	76%-100%	Sangat layak	Sangat layak/ sanga valid/ tidak perlu revisi
2.	51%-75%	Valid	Layak/ valid/ tidak perlu revisi
3.	26%-50%	Tidak layak	Kurang layak/ kurang valid/ perlu revisi
4.	<25%	Sangat tidak layak	Tidak layak/ tidak valid/ perlu revisi

Sumber: Riduwan (dalam Sofian, 2019) dan Modifikasi peneliti (2024)

Ketentuan:

1. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 76%-100%, maka respon guru terhadap media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x* tersebut tergolong sangat menarik

2. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 51%-75%, maka respon guru terhadap media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x* tergolong menarik
3. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria 26%-50%, maka respon guru terhadap media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x* tergolong cukup menarik
4. Apabila hasil analisis memperoleh kriteria <25%, maka respon guru terhadap media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x* tergolong tidak menarik.

#### **3.5.2.6 Uji Validasi dan Rehabilitas**

Uji instrumen agar dapat memenuhi ketepatan dan kebenaran harus melalui dua persyaratan yaitu Validitas dan Reabilitas.

##### **1. Uji Validitas**

Uji validitas merupakan uji ketepatan pada suatu alat ukur dalam mengukur apa yang sedang di ukur. Validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument Budiastuti & Bandur (2018 : 146) . validitas merupakan suatu ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrument. Suatu intrumen yang valid akan mempunyai validitas yang tinggi begitupun sebaliknya instrument yang kurang valid berarti mempunyai validitas yang rendah. Adapun untuk mengetahui validitas menggunakan rumus koefisien kolerasi yang dihitung menggunakan program SPSS 25.0 sebagai berikut:

$$r_{xy} = \frac{N\sum XY - (\sum X)(\sum Y)}{\sqrt{(N\sum X^2 - (\sum X)^2)(N\sum Y^2 - (\sum Y)^2)}}$$

Budiasuti & Bandur (2018)

Keterangan :

$r_{xy}$  = koefisien korelasi

$n$  = jumlah responden

$x_i$  = skor setiap item pada instrument

$y_i$  = skor setiap item pada kriteria

## 2. Uji Realibilitas

Uji realibilitas diujikan kembali pada siswa maka hasilnya tidak akan jauh berbeda. Untuk mengetahui realibilitas instrumen digunakan rumus *Alpha Cronbach* yang dihitung menggunakan program SPSS 25.0, sebagai berikut :

$$r_{11} = \left( \frac{n}{n-1} \right) \cdot \left( 1 - \frac{\sum \sigma_i^2}{\sigma_t^2} \right)$$

Sumber : Budiasuti & Bandur (2018)

Keterangan :

$R_{11}$  = Reliabilitas instrumen

$n$  = Banyak butir soal

$\sum \sigma_b^2$  = Jumlah variansi butir

$\sigma_t^2$  = Variansi total

Uji soal tes realibilitas digunakan untuk mengetahui reliabel atau tidaknya soal yang digunakan dalam penelitian dan menggunakan bantuan SPSS 25.0

### 3.5.2.7 Uji Keefektifan

Uji keefektifan bertujuan untuk mengetahui keefektifan media komik cerita anak dalam meningkatkan literasi. Pada uji keefektifan ini menggunakan uji *Normalize Gain* untuk menghitung hasil *pre test* dan *post test*. Setelah mendapatkan hasil apakah media komik cerita anak dapat dikatakan efektif atau tidak dalam meningkatkan literasi siswa kelas IV SD. Adapun untuk mengetahui Keefektifan rumusnya sebagai sebagai berikut :

$$N\ Gain = \frac{Skor\ Posttest - Skor\ Pretest}{Skor\ Ideal - Skor\ Pretest}$$

Budiasuti & Bandur (2018)

**Tabel 3.18 Kriteria Tingkat N-gain**

Rata-rata	Kriteria
$g > 0,7$	Tinggi
$0,3 \leq g \leq 0,7$	Sedang
$0 < g < 0,3$	Rendah
$g \leq 0$	Gagal

Sumber :Budiasuti & Bandur (2018)

### 3.5.2.8 Uji Prasyarat Analisis Data

Terdapat metode analisis uji prasyarat. Uji prasyarat yang dilakukan adalah uji normalitas dan uji homogenitas. Dapat dijelaskan sebagai berikut:

#### 1. Uji Normalitas Data

Uji normalitas bertujuan untuk melihat apakah sampel terdistribusi normal atau tidak normalitas menurut Madjid 2019: data lebih dari 50 sampel menggunakan Sampel Uji normalitas data pada penelitian ini menggunakan *kolmogorov smirnov* sampel yang dipakai kecil ( $>50$  data). Uji normalitas dapat dihitung menggunakan program SPSS 25.0 dengan bantuan *computer* kriteria pengujian apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka tes tersebut terdistribusi normal, dan juga sebaliknya jika nilai  $\text{sig} < 0,05$ , maka tidak terdistribusi normal. Dengan kriteria sampel yang digunakan SD yang terletak di wilayah Kecamatan Gandusari, maka sampel yang digunakan yaitu semua siswa kelas IV di SDN 2 Sukorejo, SDN 1 Jajar, dan SDN 4 Sukorejo yang dijadikan sebagai uji skala lapangan.

#### 2. Uji Homogenitas Data

Uji homogenitas bertujuan untuk mengetahui apakah kedua sampel memiliki varian yang homogen atau tidak. Uji homogenitas dilakukan setelah data persyaratan normalitas terpenuhi yakni data dinyatakan berdistribusi normal. Uji homogenitas pada penelitian ini menggunakan *Levene test* yang dihitung menggunakan bantuan program SPSS 25.0. Kriteria pengujian ini apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka tes tersebut homogen(sama), dan juga sebaliknya apabila nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka tes tidak homogen.

### 3. Uji Hipotesis

Uji hipotesis digunakan peneliti untuk mengetahui tingkat keberhasilan dan pengembangan media pembelajaran komik cerita anak materi bertukar atau membayar berbasis *ibis paint x*. Uji hipotesis pada penelitian ini menggunakan one-way ANOVA yang dihitung menggunakan bantuan program SPSS 25.0. Kriteria pengujian ini apabila nilai  $\text{sig} > 0,05$ , maka tes tersebut homogen(sama), dan juga sebaliknya apabila nilai  $\text{sig} < 0,05$  maka tes tidak homogen.

#### 3.5.1.7 Analisa Data Kualitatif

Analisis data kualitatif digunakan untuk menjabarkan data angket dari ahli media,materi, bahasa praktisi dan respon siswa berupa kritik dan saran. Teknik analisis data digunakan untuk mengelompokkan informasi dari data kualitatif yang berupa tanggapan, kritik, dan saran perbaikan serta revisi produk pengembangan media pembelajaran komik cerita anak berbasis *ibis paint x*. Sehingga produk bisa layak dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran.