

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN  
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Sebagian Syarat Untuk Memperoleh Gelar Sarjana  
Pendidikan Pada Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar



Oleh  
Inda Assaidah  
1700979

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
DEPARTEMEN PEDAGOGIK  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS PENDIDIKAN INDONESIA  
2021**

Inda Assaidah, 2021

*PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA  
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR*

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

**LEMBAR PENGESAHAN**

**INDA ASSAIDAH**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK**

**MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN**

**SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Disetujui dan disahkan oleh pembimbing:

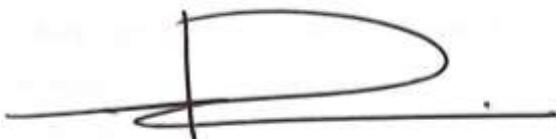
Pembimbing I,



**Dra. Effy Mulyasari, M.Pd**

**NIP. 196801182008012003**

Pembimbing II,



**Dwi Heryanto, M.Pd.**

**NIP. 197708272008121002**

Mengetahui

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar,



**Dwi Heryanto, M.Pd.**

**NIP. 197708272008121002**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK  
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN  
SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Oleh:

Inda Assaidah

1700979

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh hasil observasi lapangan di sebuah Sekolah Dasar Negeri Kab. Kuningan yang menunjukkan kondisi keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar yang masih kurang paham akan simpulan bacaan yang sudah dibacanya dan belum tersedianya media pembelajaran khusus dalam membaca pemahaman. Merujuk pada hal tersebut penelitian ini bertujuan untuk: (1) mendeskripsikan rancangan Media Komik Digital; (2) mendeskripsikan validasi media tersebut; dan (3) mendeskripsikan hasil pelaksanaan pada media tersebut. Pada penelitian ini menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model ADDIE (*analyze, design, develop, implement, and evaluate*). Tahap penelitian yang dilakukan meliputi: (1) tahap analisis; (2) tahap desain; (3) tahap pengembangan; (4) tahap implementasi; (5) dan tahap evaluasi. Data dikumpulkan melalui teknik lembar catatan kerja (*work logs*) untuk data analisis, desain, pembuatan produk, teknik kuesioner untuk data validasi ahli, dan teknik wawancara untuk data wawancara siswa. Partisipan ditentukan menggunakan *purposive sampling* yang terdiri dari ahli materi, ahli media, dan siswa kelas V Sekolah Dasar. Dalam mengolah data dilakukan analisis data model Miles dan Huberman berupa reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan. Hasil dan pembahasan penelitian pengembangan ini menghasilkan draft desain media yang dikembangkan meliputi (1) GBPM; (2) *flowchart*; (3) *storyline*; serta menghasilkan produk media pembelajaran yaitu Media Komik Digital. Produk komik digital ini tervalidasi oleh ahli materi, dan ahli media berkategori “Sangat Layak” dengan satu kali revisi pengembangan merujuk pada saran perbaikan para ahli. Dengan demikian implikasi pada penelitian Media Komik Digital ini yang dikembangkan layak dan dapat digunakan oleh pendidik dan siswa sebagai media pembelajaran materi teks eksplanasi untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V Sekolah Dasar.

*Kata kunci: media pembelajaran, komik digital, membaca pemahaman*

Inda Assaidah, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA  
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## **DEVELOPMENT OF DIGITAL COMIC MEDIA TO INCREASE READING SKILLS IN CLASS V ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS**

By:

Inda Assaidah

1700979

### **ABSTRACT**

This research was motivated by the results of field observations at a Kuningan Regency State Elementary School which showed the condition of reading comprehension skills of fifth grade elementary school students who still did not understand the conclusions of the readings they had read and the absence of special learning media for reading comprehension. Referring to this, this research aims to: (1) describe the development design of Digital Comic Media; (2) describe the results of the media development; and (3) describe the results of the validity of the media. This research uses a development research method with the ADDIE model (analyze, design, develop, implement, and evaluate). The stages of the research carried out include: (1) the analysis stage; (2) design stage; (3) development stage; (4) implementation stage; (5) and evaluation stage. Data were collected through work logs for data analysis, design, product manufacturing, questionnaire techniques for expert validation data, and interview techniques for student interview data. Participants were determined using purposive sampling consisting of material experts, media experts, and fifth grade elementary school students. In processing the data, data analysis of the Miles and Huberman models was carried out in the form of data reduction, data presentation, and drawing conclusions. The results and discussion of this development research resulted in a draft of the media design that was developed including (1) GBPM; (2) flowcharts; (3) storylines; and produced learning media products, namely Digital Comic Media. This digital comic product was validated by material experts, and media experts were categorized as "Very Eligible" with development revisions referring to expert suggestions for improvement. Thus, the implication of this research is that the Digital Comic Media developed is feasible and can be used by educators and students as a medium for learning explanatory text material to improve reading comprehension skills of fifth grade elementary school students.

*Keywords: learning media, digital comics, reading comprehension*

Inda Assaidah, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA  
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | [repository.upi.edu](http://repository.upi.edu) | [perpustakaan.upi.edu](http://perpustakaan.upi.edu)

## DAFTAR ISI

LEMBAR PENGESAHAN .....	i
LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI DAN BEBAS PLAGIARISME .....	ii
KATA PENGANTAR .....	iii
ABSTRAK.....	v
DAFTAR ISI .....	vii
DAFTAR TABEL .....	ix
DAFTAR GAMBAR.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1.    Latar Belakang.....	1
1.2.    Rumusan Masalah.....	3
1.3.    Tujuan Penelitian .....	4
1.4.    Manfaat Penelitian .....	4
1.5.    Struktur Organisasi Skripsi .....	6
BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	7
2.1.    Pembelajaran Tematik di Sekolah Dasar .....	7
2.2.    Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar .....	16
2.3.    Membaca di Sekolah Dasar .....	20
2.4.    Media Pembelajaran .....	29
2.5.    Penelitian yang relevan .....	38
2.6.    Definisi Operasional Variabel .....	39
BAB III METODE PENELITIAN .....	40
3.1.    Desain Penelitian .....	40
3.2.    Prosedur Penelitian .....	41
3.3.    Partisipan Penelitian .....	42
3.4.    Pengumpulan Data.....	43
3.5.    Instrumen Penelitian .....	48
BAB IV TEMUAN DAN PEMBAHASAN.....	51
4.1.    Deskripsi Hasil Rancangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar .....	51

Inda Assaidah, 2021

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA  
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR**

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

4.2. Deskripsi Hasil Validasi Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar .....	63
4.3. Deskripsi Hasil Pelaksanaan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar .....	70
4.4. Pembahasan .....	72
<b>BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI.....</b>	<b>75</b>
5.1. Simpulan .....	75
5.2. Implikasi .....	76
5.3. Rekomendasi.....	76
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>78</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>81</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3. 1 Pengembangan produk berdasarkan prosedur ADDIE.....	44
Tabel 3. 2 Skoring Skala Guttman.....	45
Tabel 3. 3 Kisi-kisi Validasi Ahli Media.....	46
Tabel 3. 4 Kisi-kisi Validasi Ahli Materi .....	47
Tabel 3. 5 Pedoman wawancara siswa .....	48
Tabel 3. 6 Interpretasi Data Validasi .....	50
Tabel 4. 1 Prosedur ADDIE.....	51
Tabel 4. 2 Uraian KI dan KD untuk Membaca.....	55
Tabel 4. 3 Fungsi menu MediBang Paint .....	60
Tabel 4. 4 Rekapitulasi hasil validasi ahli materi .....	64
Tabel 4. 5 Saran perbaikan validator ahli materi .....	65
Tabel 4. 6 Rekapitulasi hasil validasi ahli media .....	66
Tabel 4. 7 Saran perbaikan validator ahli media .....	67
Tabel 4. 8 Hasil wawancara.....	70
Tabel 4. 9 Tabel penilaian para ahli.....	74

## **DAFTAR GAMBAR**

Gambar 2. 1 Alur Pembelajaran Tematik SD .....	8
Gambar 3. 1 Perhitungan Persentase .....	50
Gambar 4. 1 Flowchart .....	57
Gambar 4. 2 Rancangan Ilustrasi Gambar .....	59
Gambar 4. 3 Tampilan awal aplikasi MediBang Paint.....	60
Gambar 4. 4 Cover komik      Gambar 4. 5 Slide pertama .....	62
Gambar 4. 6 Slide kedua      Gambar 4. 7 Slide ketiga .....	62
Gambar 4. 8 Slide keempat      Gambar 4. 9 Slide kelima .....	62
Gambar 4. 10 Slide keenam      Gambar 4. 11 Slide ketujuh.....	62
Gambar 4. 12 Slide Kedelapan      Gambar 4. 13 Slide kesembilan.....	63
Gambar 4. 14 Tampilan komik pada PC/Laptop .....	63
Gambar 4. 15 Tampilan komik pada android/HP .....	63
Gambar 4. 16 Sebelum diperbaiki      Gambar 4. 17 Setelah diperbaiki.....	68
Gambar 4. 18 Sebelum diperbaiki      Gambar 4. 19 Setelah diperbaiki.....	69
Gambar 4. 20 Sebelum diperbaiki      Gambar 4. 21 Setelah diperbaiki.....	69
Gambar 4. 22 Sebelum diperbaiki      Gambar 4. 23 Setelah diperbaiki.....	69
Gambar 4. 24 Uji coba produk ke siswa kelas V .....	72

## **DAFTAR LAMPIRAN**

Lampiran 1. SK Pembimbing .....	82
Lampiran 2. Izin Penelitian.....	83
Lampiran 3. GBPM .....	84
Lampiran 4. RPP.....	88
Lampiran 5. Storyline .....	98
Lampiran 6. Lembar Validasi Ahli Materi .....	100
Lampiran 7. Lembar Validasi Ahli Media.....	105
Lampiran 8. Lembar Hasil Validasi Ahli Materi .....	110
Lampiran 9. Lembar Hasil Validasi Ahli Media .....	115
Lampiran 10. Komik Digital.....	118
Lampiran 11. Lembar Bimbingan Skripsi .....	123
Lampiran 12. Riwayat Hidup .....	126

## DAFTAR PUSTAKA

- Adek Saputri,dkk. (2016). Efektivitas Penggunaan Media Komik Kartun Terhadap Hasil Belajar Fisika Siswa SMA Negeri 2. *Jurnal Penelitian Pendidikan Fisika Universitas Pasir Pengaraian*, 5.
- Ahmat & Sukartiningsih. (2013). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (2), 1-9.
- Ariesta. (2017). *Peran Media Komik dalam Pembelajaran IPS di Sekolah Dasar*. [Online]. Diakeses dari <https://pgsd.binus.ac.id/2017/12/31/peran-media-komik-dalam-pembelajaran-ips-di-sekolah-dasar/>
- Arsyad, Azhar. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Azizan N. & Lubis M.A. (2020). *Pembelajaran Tematik SD/MI*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Barus, D. C. (2014). *Analisis Data Kualitatif*. Medan: USU Press.
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: the ADDIE Approach*. New York: Springer.
- Fahyuni & Fauzi. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan Prestasi Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Islamic Education Journal*, 1 (1), 21.
- Fathonah, Fauziah S. (2016). Penerapan Model POE (Predict Observe Explain) untuk Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1 (1) 171-178. doi: <https://doi.org/10.17509/jpgsd.v1i1.9070>
- Hamid, M.A, dkk. (2020). *Media Pembelajaran*. Medan: Yayasan Kita Menulis.
- Hajidi, dkk. (2019). Pengembangan Multimedia Interaktif untuk Pembelajaran Bahasa Inggris di Kelas III Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 4 (1) 373-378.
- Herawati, S. (2008). *Penelitian Tindakan Kelas sebagai Sarana Pengembangan Keprofesionalan Guru dan Calon Guru*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Hidayati, dkk. (2014). Penerapan Strategi Cooperative Script Dengan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Di Sd Negeri Ii Gedong Tahun Ajaran 2013/

2014. *Jurnal Profesi Pendidikan Dasar*, 1(1) 42-48.
- Klein, R. R. (2007). *Design and Development Research: Methods, Strategies, and Issues*. Michigan, US: L. Erlbaum Associates.
- Kustianingsari, N. & Dewi, U. (2015). Pengembangan Media Komik Digital Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Tema Lingkungan Sahabat Kita Materi Teks Cerita Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas V SDN Putat Jaya III/379 Surabaya. *Jurnal Mahasiswa Teknologi Pendidikan*, 6 (2), 1-9.
- Margono. (2007). *Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Mahsun. (2012). *Metode Penelitian Bahasa; Tahapan Strategi, Metode dan Tekniknya*. Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Munir. (2012). *Multimedia Konsep & Aplikasi dalam Pendidikan*. Bandung: Alfabeta.
- Negara, H.S. (2014). Penggunaan Komik Sebagai Media Pembelajaran Terhadap Upaya Meningkatkan Minat Matematika Siswa Sekolah Dasar (SD/MI). *Jurnal Terampil*, 3 (3), 70.
- Nurgiyantoro, B. (2013). *Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Nurseto, T. (2011). Membuat Media Pembelajaran yang Menarik. *Jurnal Ekonomi & Pendidikan*, 8 (1), 19-35. doi: <https://doi.org/10.21831/jep.v8i1.706>
- Puspita, dkk. (2021). *Pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia SD/MI Kelas Tinggi*. Bandung: Penerbit Media Sains Indonesia.
- Putri, D. & Elvina. (2019). *Keterampilan Berbahasa di Sekolah Dasar*. Surabaya: Penerbit Qiara Media.
- Prastowo, Andi. (2019). *Analisis Pembelajaran Tematik Terpadu*. Jakarta: Penerbit Kencana.
- Riyana, C. (2012). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam Kementerian Agama Republik Indonesia.
- Rohani. (2019). *Media Pembelajaran*. (Bahan Ajar). Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sumatera Utara.

- Rusdi, M. (2018). *Penelitian Desain dan Pengembangan Kependidikan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Safei. (2007). Penggunaan Media Grafis dalam Proses Pembelajaran. *Lentera Pendidikan*, 10 (1), 116-123. doi: <https://doi.org/10.24252/lp.2007v10n1a8>.
- Samsiyah, Nur. (2016). *Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Kelas Tinggi*. Magetan: CV AE Media Grafika.
- Sanjaya, W. (2014). *Media Komunikasi Pembelajaran*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group .
- Sungkono, dkk.\_\_\_\_\_. Pengembangan Instrumen Penilaian Media Komik Pembelajaran Sekolah Dasar. Diakses di [http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/artikel%20instrumen%20media%20komik-upload\\_0.pdf](http://staff.uny.ac.id/sites/default/files/artikel%20instrumen%20media%20komik-upload_0.pdf).
- Tarigan, H.G. (2015). *Membaca Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: CV Angkasa.
- Toha, M. (2007). *Metode Penelitian*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Untari & Saputra. (2016). Keefektifan Media Komik terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Kelas IV SD. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3 (1), 29-39. doi: <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2354>
- Pertiwi, F.I. (2020). *Pengembangan Media Audio Visual Rotatoon Untuk Meningkatkan Keterampilan Menyimak Dalam Materi Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar* (Skripsi). Universitas Pendidikan Indonesia, Bandung.
- Widyamartaya, A. (1992). *Seni Membaca untuk Studi*. Yogyakarta: Kanisius.