PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS *ANDROID* UNTUK KETERAMPILAN MEMBACA NYARING SISWA KELAS II SEKOLAH DASAR

Laily Mufadatuz Zahro
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (laily.18210@mhs.unesa.ac.id)

Wahyu Sukartiningsih
PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (sukartiningsih@unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian pengembangan ini bertujuan untuk memberikan penjelasan terkait prosedur pengembangan media komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar, mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring, mengetahui tingkat kepraktisan penggunaan media pembelajaran bagi siswa, serta mengetahui tingkat keefektifan media dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*research & Development*) dengan model pengembangan ADDIE. Hasil dari penelitian diperoleh bahwa tingkat kevalidan produk melalui hasil validasi ahli materi sebesar 87,5% dengan kriteria sangat valid dan validasi ahli media sebesar 80% dengan kriteria valid. Tingkat kepraktisan penggunaan media berdasarkan hasil angket siswa diperoleh nilai sebesar 96% dengan kriteria sangat praktis dan hasil angket guru diperoleh nilai sebesar 87,14% dengan kriteria sangat praktis. Tingkat keefektifan media komik melalui nilai *pretest* dan *post test* dengan analisis N-Gain diperoleh nilai sebesar 0,28 menunjukkan kategori terjadi peningkatan pada keterampilan membaca nyaring siswa. Berdasarkan data tersebut, diperoleh kesimpulan bahwasannya media komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar dapat dikatakan layak, praktis, dan efektif digunakan dalam peningkatan keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar.

Kata Kunci: media komik, *android*, membaca nyaring

Abstract

This development research aims to provide an explanation regarding the procedure for developing android-based digital comic media for aloud reading skills for grade II elementary school students, knowing the level of validity of android-based digital comic learning media for aloud reading skills, knowing the practicality of using learning media for students, and knowing the level of effectiveness of the media in improving the aloud reading skills of grade II elementary school students. This type of research is research & development with the ADDIE development model. The results of the study showed that the level of product validity through the results of material expert validation was 87.5% with very valid criteria and 80% of media expert validation with valid criteria. The level of practicality of using media based on the results of student questionnaires obtained a score of 96% with very practical criteria and the results of teacher questionnaires obtained a score of 87.14% with very practical criteria. The level of effectiveness of comics media through the pretest and posttest scores with N-Gain analysis obtained a value of 0.28 indicating an increase in the category of students' aloud reading skills. Based on these data, it can be concluded that android-based digital comic media for the aloud reading skills of second grade elementary school students can be said to be feasible, practical, and effective to use in improving the aloud reading skills of second grade elementary school students

Keywords: *comic media, android, read aloud*

PENDAHULUAN

Keberhasilan siswa dalam proses pembelajaran diperoleh melalui berbagai hal, salah satu kuncinya yaitu melalui kegiatan membaca. Melalui kegiatan membaca, berbagai pengetahuan serta wawasan baru dapat diperoleh siswa. Pelajaran Bahasa Indonesia memiliki kaitan sangat erat dengan keterampilan membaca.

Melalui kegiatan membaca siswa dapat diperoleh berbagai pengetahuan baru guna meningkatkan kualitas dirinya dalam menghadapi tantangan yang ada dalam kehidupan. Mengingat pentingnya keterampilan membaca bagi siswa, diharapkan siswa dapat menguasai keterampilan membaca dengan baik. Meskipun kemampuan membaca siswa telah diperhatikan sejak awal, kenyataannya masih banyak siswa dengan keterampilan

membaca yang kurang, khususnya dalam membaca nyaring. Dalman, (2013: 63) menyatakan bahwa membaca nyaring adalah suatu kegiatan menyuarakan tulisan dengan lafal dan intonasi yang benar sehingga pendengar dan pembaca dapat memahami informasi yang disampaikan, Hal ini berarti bahwa membaca dengan nyaring harus memperhatikan pengucapan serta intonasi yang digunakan juga harus sesuai agar informasi yang ingin disampaikan melalui bacaan ditangkap dengan baik oleh pendengar. Namun, sering dijumpai siswa hanya sekadar menyuarakan tulisan tanpa memperhatikan aturan dalam membaca nyaring, sehingga isi dari bacaan kurang dapat ditangkap dengan baik oleh pendengar dan pembaca sendiri.

Said & Budimanjaya, (2015: 63) menyatakan bahwa membaca sebuah teks yang dilakukan secara nyaring dapat membantu siswa untuk terfokus secara mental, selain itu juga dapat memancing pertanyaan, dan menstimulasi terjadinya sebuah diskusi. Hal ini berarti, selain meningkatkan pemahaman siswa terhadap bacaan, membaca nyaring juga dapat menciptakan suasana kelas menjadi aktif dengan adanya interaksi dua arah antara siswa dan guru melalui pertanyaan serta diskusi yang timbul dari sebuah bacaan. Sehingga melalui kegiatan membaca nyaring, siswa dapat diperoleh manfaat lebih dari pada sekadar membaca dengan senyap atau di dalam hati.

Membaca nyaring memiliki banyak manfaat bagi siswa, menurut Dalman, (2013: 65) berbagai ragam tujuan dapat terpenuhi dan terpuaskan, serta keterampilan dan minat baca siswa dapat berkembang melalui kegiatan membaca nyaring. Hal ini berarti bahwa membaca nyaring dapat memberikan kepuasan kepada siswa, serta dapat mengembangkan minat siswa terhadap sebuah bacaan sehingga dapat menimbulkan rasa cinta terhadap buku. Rasa puas yang timbul setelah membaca buku atau cerita secara nyaring akan membuat siswa terbiasa untuk memenuhi kebutuhannya terhadap bacaan dengan kegiatan membaca. Apabila hal tersebut dapat dilakukan terus menerus dan berkelanjutan maka dapat menambah wawasan baru bagi siswa dan berguna bagi pengembangan dirinya.

Pada penerapan pembelajaran membaca nyaring, guru diberikan kebebasan dalam penggunaan berbagai sarana penunjang dalam peningkatan keterampilan membaca nyaring bagi siswa. Media pembelajaran menjadi salah satu pilihan tepat dalam peningkatan keterampilan membaca nyaring. Mudlofir, (2021: 121) menyatakan bahwa kata media memiliki arti perantara atau pengantar pesan dari bentuk jamak kata "medium". Sehingga dalam aktivitas pembelajaran, media pembelajaran merupakan suatu bentuk komponen perantara berupa alat bantu yang digunakan oleh guru sebagai penunjang pembelajaran agar dapat membantu siswa dalam proses memperoleh pengetahuan dengan mudah. Wati, (2019: 3) mengatakan bahwa media pembelajaran bersifat menyampaikan dan mampu merangsang pikiran, perasaan, dan keinginan siswa dalam kegiatan belajar mengajar. Sehingga dapat dikatakan bahwa media pembelajaran merupakan suatu alat yang dimanfaatkan untuk dapat menunjang proses belajar mengajar. Namun pemilihan media pembelajaran bagi siswa perlu memperhatikan beberapa hal, antara lain media pembelajaran dapat menarik minat siswa, sesuai dengan karakteristik siswa, inovatif, dan selaras dengan materi pembelajaran dan tujuan pembelajaran.

Penggunaan media pembelajaran pada proses belajar mengajar berpengaruh terhadap penguasaan materi bagi siswa. Sumiharsono & Hasanah, (2017: 14) menyatakan bahwa media pembelajaran membantu meningkatkan kualitas pendidikan dan proses pembelajaran. Namun kenyataannya masih ditemukan kurangnya pemanfaatan media pembelajaran sebagai bahan pembelajaran di era saat ini. Seringkali guru hanya mengikuti panduan yang telah tertulis dalam buku tematik saja, sehingga menyebabkan siswa lebih cepat jenuh juga kurang bersemangat untuk mengikuti kegiatan belajar. Di era teknologi digital seperti sekarang, ada berbagai pilihan media untuk diaplikasikan dalam kegiatan belajar mengajar oleh guru baik berupa media digital maupun nondigital. Menurut Rusman & Cepi, (2012: 173) media pembelajaran diklasifikasi menjadi tiga jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audiovisual. Sehingga ada banyak jenis media pembelajaran yang dapat digunakan guru dalam proses pembelajaran.

Media yang digunakan untuk pembelajaran materi membaca nyaring adalah media komik digital yang berbasis pada *android*. Kartini, (2016: 92) mengatakan bahwa komik merupakan seni yang tersusun dari gambar-gambar tidak bergerak yang membentuk membentuk jalinan cerita, Hal ini berarti media komik digital berbasis *amdroid* merupakan sebuah jalinan cerita bergambar yang dikembangkan agar dapat dipergunakan oleh siswa dalam pembelajaran dengan akses melalui *android*.

Seiring perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, siswa sekolah dasar sangat lekat dengan ponsel dan *android*. Hampir semua anak dapat mengoperasikan benda tersebut. Namun, penggunaan *android* pada anak ini sering kali kurang memiliki kebermanfaatan dalam kegiatan pembelajaran. Keberadaan *android* seharusnya dapat digunakan dalam kesenangan lain yang bermanfaat bagi pembelajaran, sehingga *android* tidak hanya digunakan sebagai alat bermain bagi anak. Hal ini disampaikan oleh Juraman, (2014: 1) bahwa penggunaan aplikasi *android* oleh peserta didik cukup efektif dan bermanfaat dalam memperoleh informasi pendidikan.

Komik digital berbasis *android* dapat dikatakan tepat untuk digunakan sebagai media pembelajaran dalam keterampilan membaca nyaring dikarenakan media

tersebut berisikan gambar dan cerita yang menarik, selain itu penggunaannya juga praktis dapat digunakan kapan saja, di mana saja secara mandiri oleh siswa. Selarah dengan hal tersebut menurut (Buchori & Setyawati, 2015) model pembelajaran dengan penggunaan e-komik karakter dapat memotivasi siswa dalam belajar sekaligus meningkatkan karakter secara dini. Tidak hanya materi berupa komik, media komik digital berbasis *android* juga memuat contoh cara membaca nyaring agar siswa mendapatkan referensi sebagai contoh cara membaca nyaring dengan baik. Selain itu, untuk mengetahui bagaimana siswa memahami materi di dalam komik, media komik digital berbasis *android* juga memuat kuis berdasarkan materi komik yang telah dibaca siswa. Sehingga melalui media komik digital berbasis *android* tersebut siswa dapat lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran yang tentang membaca nyaring.

Selaras dengan penelitian dan pengembangan media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring, dilakukan wawancara terhadap guru kelas II SDN Turi 1 Bapak Sidik Karyanto. Pada wawancara tersebut, ditemukan permasalahan pada minat siswa yang masih rendah dalam membaca nyaring secara mandiri, selain itu siswa masih sering mengabaikan tanda baca dan intonasi dalam membaca nyaring. Saat ini, penggunaan media pembelajaran pada keterampilan membaca nyaring berupa buku materi pembelajaran. Namun, penggunaan buku materi pembelajaran tersebut dirasa belum dapat meningkatkan minat siswa dalam kegiatan membaca nyaring secara mandiri.

Pembelajaran yang dilaksanakan secara *hybrid* membuat guru sedikit cemas tentang pembelajaran keterampilan membaca nyaring yang diperoleh siswa saat berada di rumah tidak seoptimal layaknya siswa berada di sekolah. Untuk itu, dibutuhkan sebuah media pembelajaran yang menarik dan memotivasi untuk meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa secara optimal yang dapat digunakan mandiri meskipun sedang tidak berada di sekolah.

Perkembangan teknologi pada era saat ini telah menciptakan berbagai inovasi pada dunia Pendidikan. Salah satu inovasinya yakni pada bidang media pembelajaran. Telah banyak dilakukan pengembangan media pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif dengan adanya kemajuan teknologi. Media pembelajaran berbasis *android* lebih banyak dikembangkan karena aksesnya yang lebih mudah dan mudah dijangkau oleh siswa.

Berdasarkan kondisi yang ada di lapangan, terkait dengan kebutuhan akan media pembelajaran dalam membaca nyaring yang menarik dan mudah diakses, maka dirancang sebuah pengembangan media pembelajaran berupa komik dalam bentuk digital format aplikasi yang digunakan pada *android* untuk menunjang keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar.

Penelitian pengembangan media pembelajaran berupa komik digital pernah dilakukan oleh Aisyah Amini pada tahun 2020 dengan judul penelitian "Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar" dengan model pengembangan ADDIE. Hasil validasi ahli materi yang diperoleh dari media yang dikembangkan sebesar 90 dan hasil validasi ahli media sebesar 96,25 dinyatakan layak digunakan dalam pembelajaran mendongeng, diperoleh nilai sebesar 98 dari angket siswa, dan 90 dari angket guru.pada kepraktisan media komik yang dikembangkan

Penelitian terkait pengembangan media komik digital juga dilakukan oleh Indah Assaidah pada tahun 2021 dengen judul "Pengembangan Media Komik Digitak untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar yang juga digunakan model pengembangan ADDIE. Diperoleh nilai presentase sebesar 97,5% dinyatakan bahwa media komik digital yang dikembangkan sangat layak untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V.

Pada tahun yang sama dengan sebelumnya, penelitian pengembangan media komik digital juga dilakukan oleh Muhammad Miftachudin pada tahun 2021 dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Deskripsi Siswa Sekolah Dasar" dengan model pengembangan Borg & Gall. Diperoleh nilai uji-t =1,03 pada media yang dikembangkan dan disimpulkan bahwa bahwa komik digital lebih efektif dibandingkan buku paket bergambar.

Dirumuskan rumusan masalah pada penelitian ini sebagai berikut : (1) Bagaimana pengembangan media komik digital berbasis android untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar?, (2) Bagaimana validitas produk media komik digital berbasis android untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar?, (3) Bagaimana kepraktisan produk media komik digital berbasis android untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar?, (4) Bagaimana keefektivan produk media komik digital berbasis android untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar?. Tujuan dari penelitian ini untuk mendeskripsikan langkah-langkah dalam pengembangan, validitas, kepraktisan, dan efektivitas pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Android* untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar. Sehingga dengan adanya media komik digital berbasis *android* yang dikembangkan ini kualitas pembelajaran di sekolah dasar dapat ditingkatkan khususnya pada keterampilan membaca nyaring.

UNESA Universitas Negeri Surabaya

METODE

Jenis penelitian yang digunakan yakni penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian pengembangan merupakan suatu metode penelitian untuk menghasilkan sebuah produk tertentu serta menguji keefektifan dan kemenarikan dari produk tersebut, Sugiyono, (2016: 297). Pada penelitian pengembangan ini, dikembangkan sebuah komik yang dikemas dalam format digital dengan berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar.

Model ADDIE yang dikembangkan oleh Robert maribe Branch dipilih untuk mengembangkan produk. Tujuan dari model ini yaitu menghasilkan sebuah produk baru melalui tahap analisis (*analyze*), perancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*).

Pada tahap analisis, dilakukan identifikasi kebutuhan pengembangan produk baru dalam memunculkan permasalahan terkait penggunaan media pembelajaran dalam membaca nyaring pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Sehingga, dilakukan analisis terhadap pembelajaran tematik ruang lingkup pembelajaran tematik khususnya pada materi yang dimuat pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas II sekolah dasar termasuk tujuan pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi dasar untuk diperoleh informasi awal. Selain analisis kebutuhan terhadap pembelajaran, dilakukan juga analisis kebutuhan yang berkaitan dengan penggunaan media, seperti media yang biasa digunakan dalam pembelajaran, konten yang disukai oleh siswa, kemudahan siswa dalam mengakses media yang akan digunakan, dan kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk mengakses media.

Pada tahap desain, dilakukan tindak lanjut dari tahap analisis yakni merancang atau mendesain produk yang akan digunakan dalam pembelajaran. Dilakukan desain terkait alur dari awal sampai akhir cerita yang akan digunakan, termasuk pemilihan animasi,dan ilustrasi tampilan warna, serta jenis dan ukuran font yang akan dimuat agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.

Pada tahap pengembangan, dilakukan pembuatan produk komik dengan diskusi dengan seseorang yang komepeten pada bidang penggambaran digital dan teknologi untuk mewujudkan cerita yang diinginkan peneliti, serta dilakukan konsultasi dengan guru dan dosen. Selanjutnya dilakukan digitalisasi berupa mengubah format media komik menjadi bentuk aplikasi berbasis *android* oleh peneliti. Setelah media yang dikembangkan menjadi aplikasi berbasis *android*, dilakukan validasi oleh ahli untuk mengetahui validitas dari komik yang dikembangkan. Berdasarkan hasil instrumen validasi yang berupa penilaian, kritik, dan saran kemudian dilakukan perbaikan produk.

Pada tahap implementasi, produk komik yang dikembangkan kemudian dilakukan uji coba produk dalam pelaksanaan pembelajaran keterampilan membaca nyaring. Tahap ini dilakukan untuk mengetahui kepraktisan dan ketertarikan dalam penggunaan media komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring. Dilakukan uji coba produk dengan subjek siswa kelas II SDN Turi 1 sebanyak 15 siswa. Sebelum uji coba produk dilakukan *pretest* keterampilan membaca nyaring berupa teks cerita terlebih dahulu kepada siswa. kemudian pada tahap akhir dilakukan *post test* keterampilan membaca nyaring sebagai perbandingan setelah digunakan media komik digital berbaisis *android* mengalami peningkatan dalam keterampilan membaca nyaring atau tidak untuk mengetahui efektifitas dari media komik.

Tahap evaluasi merupakan tahap terakhir untuk menilai proses dan produk yang telah dikembangkan. Evaluasi produk diperoleh dari hasil saran dan masukan dari validator ahli. Hasil evaluasi kemudian dipergunakan untuk menyempurnakan media komik digital berbasis *android* yang telah dikembangakan.

Subjek uji coba pada penelitian ini adalah siswa kelas II SDN Turi 1 sejumlah 15 siswa, karena berdasarkan informasi yang diperoleh pembelajaran di sekolah tersebut belum memanfaatkan penggunaan *android* secara optimal sebagai sarana media pembelajaran, namun *android* hanya digunakan sebagai media komunikasi selama pembelajaran daring saja.

Pada penelitian ini digunakan data kuantitatif dan kualitatif. Data kuantitatif diperoleh melalui nilai hasil validasi ahli materi dan validasi ahli media, angket guru dan siswa, serta penilaian berupa *pretest* dan *post te*st. Sementara itu data kualitatif didapatkan dari hasil deskriptif proses Pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Android* untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar.

Instrumen yang digunakan diantaranya yaitu, lembar validasi ahli materi dan dan validasi ahli media yang digunakan untuk mengetahui tingkat kevalidan media pembelajaran yang dikembangkan, lembar angket guru dan siswa untuk mengetahui kepraktisan dari media pembelajaran dan mengetahui tingkat ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran. Serta lembar penilaian *pretest* dan *post test* untuk mengetahui efektivitas produk yang dikembangkan.

Pada lembar validasi materi, disajikan pernyataan terkait aspek relevansi materi, aspek keakuratan materi, aspek kelengkapan sajian materi, aspek kesesuaian sajian materi, serta aspek Bahasa pada komik yang dikembangkan. Sedangkan pada lembar validasi media, disajikan pernyataan terkait aspek tampilan media, teks yang digunakan pada media, penyajian grafis dan animasi, penyajian audio, dan kemudahan penggunaan. Pada lembar

validasi ahli materi dan ahli media disediakan 5 pilihan jawaban yang mengacu pada *skala likert*. Validator hanya memberikan tanda *check list* (√) sesuai pertanyaan pada lembar validasi.

Pada lembar angket yang diberikan kepada guru, disajikan pernyataan terkait materi serta tampilan dari media pembelajaran yang dikembangkan. Sedangkan lembar angket yang diberikan kepada siswa, disajikan pertanyaan terkait kemudahan penggunaan, kemenarikan media, keberhasilan media untuk memotivasi, serta materi dalam media pembelajaran yang dikembangkan.

Pada pembelajaran keterampilan membaca nyaring dengan media komik digital berbasis *android*, dilakukan tes berupa *pretest* dalam membaca nyaring sebagai acuan dalam penelitian sebelum digunakan media pembelajaran oleh siswa, dan *post test* di akhir pembelajaran untuk mengukur peningkatan atau penurunan yang diperoleh siswa setelah digunakan media pembelajaran.

Data hasil validasi ahli materi dan ahli media yang diperoleh kemudian dianalisis dengan analisis *skala likert* melalui rumus perhitungan secara manual sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} X\ \boldsymbol{100}\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir
F : Jumlah skor total hasil validasi
N : Jumlah skor maksimum

Dari skor yang diperoleh melalui perhitungan tersebut, dapat diketahui tingkat kelayakan produk sebagai berikut:

Tabel 1. Kriteria hasil validasi

Kriteria	Presentase
Tidak valid	0% - 20%
Kurang valid	21% - 40%
Cukup valid	41% - 60%
Valid	61% - 80%
Sangat valid	81% - 100%

(Sugiyono, 2016: 134)

Data respon pengguna berupa angket guru dan angket siswa yang diperoleh kemudian dihitung agar diketahui tingkat kepraktisan produk dengan rumus berikut.

$$P = \frac{F}{N} X\ \boldsymbol{100}\%$$

Keterangan:

P : Nilai akhir
F : Jumlah skor total yang diperoleh
N : Jumlah skor maksimum

Dari skor yang diperoleh melalui perhitungan tersebut, dapat diketahui tingkat kepraktisan produk sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria kepraktisan penggunaan media

Kriteria	Presentase
Tidak praktis	0% - 20%
Kurang praktis	21% - 40%
Cukup praktis	41% - 60%
Praktis	61% - 80%
Sangat praktis	81% - 100%

(Sugiyono, 2016: 134)

Data hasil penilaian *pretest* dan *post test* keterampilan membaca siswa kemudian dilakukan penghitungan perbandingan rata-rata dari hasil *pretest* dan *post test* tersebut dengan rumus berikut.

$$\text{Rata-rata} = \frac{\sum Nilai\ seluruh\ peserta\ didik}{\sum Jumlah\ peserta\ didik} x\ 100\%$$

Selanjutnya, agar peningkatan nilai hasil keterampilan membaca nyaring siswa dapat diketahui, maka analisis N-Gain digunakan untuk menghitung rata-rata nilai *pretest* dan *post test* dengan rumus berikut:

$$<g> = \frac{Post\ test - Pre\ test}{100 - Pre\ test}$$

Hasil penilaian yang diperoleh dapat dikategorikan berdasarkan tabel kriteria penilaian N-Gain sebagai berikut:

Tabel 3. Kriteria penilaian N-Gain

Penilaian	Kriteria
0,70 < g < 1,00	Terjadi peningkatan tinggi
0,30 < g < 0,70	Terjadi peningkatan sedang
0,0 < g < 0,30	Terjadi peningkatan rendah
g = 0,00	Tidak terjadi peningkatan
-1,00 < g < 0,00	Terjadi penurunan

(Ridwan, 2015: 41)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Penelitian pengembangan yang dilakukan berupa media komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar diperoleh data hasil penelitian melalui tahap pengembangan metode ADDIE, sebagai berikut:

Tahap Analisis (*Analyze*), pada tahap ini dilakukan analisis kebutuhan terhadap pembelajaran dan media. Analisis kebutuhan pembelajaran yang dilakukan meliputi tujuan pembelajaran, kompetensi inti dan kompetensi

UNESA Universitas Negeri Surabaya

dasar, serta indikator yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran pada media komik digital berbasis *android*. Digunakan kurikulum 2013 revisi 2017 dalam pembelajaran di SDN Turi 1. Kompetensi dasar dan indikator yang dimuat dalam pembelajaran sebagai berikut:

Tema : 7 (Kebersamaan)
Subtema : 1 (Kebersamaan di Rumah)
Pembelajaran 2
Kompetensi Dasar
3.8 Menggali informasi dari dongen binatang (fabel) tentang sikap hidup rukun dari teks lisan dan tulis dengan tujuan kesenangan
4.8 Menceritakan Kembali teks dongeng binatang (fabel) yang menggambarkan sikap hidup rukun yang telah dibaca secara nyaring sebagai bentuk ungkapan diri.
Indikator :
3.8.1 Membandingkan karakter atau sifat tokoh dalam komik
3.8.2 Menyimpulkan pesan yang terkandung pada komik
4.8.1 Melakukan pertunjukan bermain peran sesuai tokoh pada komik dengan membaca secara nyaring
4.8.2 Menceritakan kembali dongeng pada komik dengan nyaring

Analisis siswa menunjukkan bahwa siswa kelas dua SDN Turi 1 dengan rata-rata usia 9 tahun atau berada pada usia tahap operasional konkret, oleh karena itu siswa membutuhkan sebuah media pembelajaran agar dapat digunakan dalam eksplorasi kemampuan belajar siswa. Pada pembelajaran Bahasa Indonesia terkait materi membaca nyaring, pengalaman yang dimiliki oleh siswa kelas dua SDN Turi 1 berupa penggunaan buku tematik saja dan belum adanya media penunjang pembelajaran serta pembelajaran yang dilakukan secara langsung oleh guru melalui metode ceramah, untuk itu dibutuhkan adanya sebuah inovasi dalam pembelajaran di SDN Turi 1 salah satunya melalui pengembangan media pembelajaran agar dapat menunjang pelaksanaan pembelajaran secara optimal.

Pada analisis kebutuhan media, dilakukan analisis terhadap isi atau materi yang akan dimuat dalam media komik, media yang biasa digunakan untuk membaca nyaring, kemudahan akses media bagi siswa, dan kemampuan guru dalam membimbing siswa untuk mengakses media. Praktik membaca nyaring di SDN Turi 1 masih dengan teks dan percakapan yang dimuat pada buku siswa.

Diketahui bahwa siswa masih mengalami kesulitan dalam praktik membaca nyaring. Pada saat membaca nyaring, siswa masih kurang dalam memperhatikan tanda baca yang ada, intonasi, serta pelafalan teks yang dibaca. Siswa kurang memiliki kepercayaan diri terhadap kemampuannya dalam membaca nyaring sehingga siswa merasa takut tiap kali diminta oleh guru untuk membacakan suatu teks yang terdapat dalam buku siswa. Buku siswa yang digunakan sebagai acuan dalam pembelajaran membaca nyaring hanya berisi teks saja sehingga siswa mudah merasa bosan dan jenuh ketika membaca, sehingga kurang menimbulkan motivasi bagi siswa dalam membaca nyaring.

Oleh karena itu, media komik digital berbasis *android* yang ditujukan untuk membantu siswa dalam peningkatan keterampilan membaca nyaring disajikan dengan menarik penuh gambar ilustrasi dan fitur menarik lainnya agar siswa tidak mudah jenuh dan dapat termotivasi dalam keterampilan membaca nyaring.

Materi yang disajikan Pada media komik digital berbasis *android* telah disesuaikan dengan kompetensi dasar dan indikator yang telah ditetapkan. Media komik digital memuat cerita yang disertai dengan ilustrasi, referensi cara membaca nyaring, serta menyajikan kuis atau latihan soal untuk mengetahui bagaimana pemahaman terhadap komik yang dibaca siswa.

Berdasarkan informasi yang diperoleh melalui wawancara dengan guru kelas 2 SDN Turi 1, diketahui bahwa dari seluruh siswa, hampir semua memiliki fasilitas yang mendukung dalam penggunaan media komik yang dikembangkan yakni *handphone* atau *android*, hanya 3 siswa yang belum memiliki akses sepenuhnnya terhadap *handphone* atau *android* dikarenakan *handphone atau android* tersebut digunakan oleh orangtua untuk bekerja dan lain sebagainya. Pelaksanaan pembelajaran dengan komik komik digital berbasis *android* sebagai media pembelajaran dapat berjalan dengan lancar, karena guru memiliki kemampuan dalam membimbing siswa dalam penggunaan media komik yang dikembangkan.

Tahap Perancangan (*Design*), memuat proses perancangan media meliputi pembuatan *storyboard* dan perancangan tampilan media komik. Pada pembuatan *storyboard* memuat rancangan alur cerita pada media dari awal hingga akhir, dialog, dan isi. Pembuatan *storyboard* media komik berupa gambar konsep berdasarkan isi dari media komik. Halaman utama pada media komik memuat judul media dan fitur untuk masuk pada halaman Menu.

Pada halaman Menu, terdapat enam pilihan menu yang disajikan, yang pertama yaitu menu baca komik yang memuat isi materi atau cerita untuk dibaca dengan nyaring. Menu kedua yaitu contoh membaca nyaring, yang berisi cerita yang disertai dengan audio pembacaan teks secara nyaring yang dapat dijadikan sebagai contoh atau referensi cara membaca nyaring dengan baik bagi siswa. Menu ketiga yaitu menu kuis yang berisi lima pertanyaan berkaitan dengan cerita pada isi atau materi pada komik disertai pilihan jawaban yang harus dipilih siswa untuk mengatahui sejauh mana pemahaman siswa terkait cerita yang telah dibaca. Menu keempat yaitu petunjuk yang memuat cara penggunaan media komik. Menu kelima yaitu

menu standar kompetensi yang memuat tema, subtema, pembelajaran, kompetensi dasar, indikator, dan tujuan yang akan dicapai melalui media komik. Menu keenam yaitu menu profil pengembang yang berisi informasi singkat terkait pengembang media komik digital berbasis *android* yang memuat nama pengembang, prodi, dosen pembimbing, serta judul penelitian.

Sedangkan pada perancangan tampilan media komik yakni dengan memperhatikan latar belakang yang menarik bagi siswa, ketepatan pemilihan warna yang digunakan, serta pemilihan jenis, warna, dan ukuran font pada media. Media komik digital berbasis *android* yang dikembangkan Sebagian digunakan *background* yang sama, dan sebagian sedikit berbeda, namun secara keseluruhan *background* dapat terpadu karena memiliki tema yang sama yakni lautan.

Pemilihan warna pada media komik ini secara keseluruhan digunakan berbagai warna seperti biru, merah, merah muda, kuning, hijau, ungu, orange, putih, coklat, dan hitam. Sedangkan pemilihan warna yang digunakan pada tulisan akan berbeda setiap menunya, karena menyesuaikan warna pada latar belakang dan ilustrasi yang digunakan.

Jenis dan ukuran font yang digunakan beragam, pada judul dan menu digunakan font arial dengan ukuran 60 bold untuk judul dan 28 untuk menu. Pada halaman profil pengembang digunakan font footlight mt light dengan ukuran 20. Sedangkan bagian petunjuk, isi, contoh membaca nyaring, kuis, dan standar kompetensi digunakan font comic sans ms dengan ukuran yang disesuaikan dengan ukuran ilustrasi yang digunakan. Bahasa yang digunakan pada media komik digital berbasis *android* sederhana dan sesuai dengan Bahasa sehari-hari siswa sehingga mudah bagi siswa untuk memahaminya.

Tahap Pengembangan (*Development*) merupakan tahap pembuatan dan pengembangan media komik digital berbasis *android*. Pada tahap ini dilakukan penciptaan komik, kemudian dilanjutkan tahap pembuatan aplikasi, selanjutnya yaitu tahap validasi, dan revisi.

Pada tahap pembuatan komik dimulai dari pembuatan gambar dan ilustrasi, pemilihan komposisi warna dan pemberian teks narasi serta percakapan yang dimuat pada komik digital. Pada pembuatan komik dilakukan kerja sama dengan seseorang yang dianggap mampu pada bidang penggambaran digital untuk mewujudkan gambar, karakter, dan ilustrasi sesuai arahan dari peneliti.

Penggambaran icon tambahan seperti ikon *home*, menu, sound, kembali, dan lanjut disesuaikan dengan fungsi sebenarnya dari ikon tersebut. Sama halnya dengan penggambaran karakter dari setiap tokoh dan ilustrasi pada media komik juga disesuaikan dengan cerita yang dimuat. Karakter yang dimuat pada komik yakni hewan laut dan manusia serta ilustrasi tambahan seperti tumbuhan laut, kapal nelayan, dan benda lain yang ada di laut. Hal ini dikarenakan media komik digital memuat cerita dengan tema hewan laut. Karakter dari berbagai tokoh yang telah digambar selanjutnya dikembangkan menjadi sebuah ilustrasi sesuai alur dari cerita sehingga terbentuklah suatu komik.

Pemilihan warna yang digunakan baik pada ikon tambahan maupun karakter serta ilustrasi yang ada disesuaikan dengan warna *background*, karakteristik tokoh, dan warna seharusnya dari benda nyata pada ilustrasi pada cerita. Gambar dan ilustrasi cerita yang telah dibuat kemudian disusun berdasarkan urutan dan letaknya. Penyusunan ini dimulai dengan menggabungkan halaman utama, halaman menu, dan halaman yang dimuat pada submenu serta menempatkan ikon yang berfungsi untuk mengoperasikan aplikasi komik pada halaman tersebut.

Proses penggabungan ilustrasi dari berbagai halaman agar menjadi suatu alur utuh yang runtut ini dilakukan dengan *software PowerPoint.* Setelah komponen dari media komik sudah tersusun dengan baik, dilakukan pengisian teks pada halaman komik, mulai dari halaman judul, menu yang tersaji, isi dari menu yang disajikan, dialog antar tokoh, narasi, informasi petunjuk, pertanyaan yang digunakan sebagai kuis disertai jawabannya, standar kompetensi yang dimuat, dan informasi tentang pengembang. Selanjutnya, pada menu contoh membaca nyaring yang disajikan, dilakukan perekaman suara untuk menambahkan suara sebagai contoh atau referensi cara membaca nyaring berdasarkan narasi dan percakapan antar tokoh.

Pada penyusunan tata letak dan penggabungan yang dilakukan, diketahui bahwa komik memiliki 6 menu yang dapat diakses, yaitu baca komik, contoh membaca nyaring, kuis, petunjuk, standar kompetensi, dan tentang pengembang. Pada menu “baca komik” memuat cerita yang disajikan dalam bentuk komik dengan ilustrasi yang menarik serta tokoh hewan yang tidak asing bagi siswa. Menu “contoh membaca nyaring” berisi tesebuah komik dengan ilustrasi yang menarik dengan tambahan suara cara membacanya yang dapat didengarkan oleh siswa sebagai contoh atau referensi untuk membaca nyaring. Pada menu “kuis” berisi tentang pertanyaan terkait komik yang telah dibaca pada menu “baca komik”, pada menu “kuis” terdapat 5 pertanyaan dengan 4 pilihan jawaban pada setiap nomornya yang dapat dipilih siswa. Menu selanjutnya yaitu “petunjuk”, pada menu ini memuat informasi petunjuk penggunaan aplikasi dan fungsi dari ikon-ikon yang ada pada komik. Pada menu “standar kompetensi” memuat informasi terkait tema, subtema, pembelajaran, KD, indikator, dan tujuan yang akan dicapai melalui media komik digital berbasis *android* ini. Menu “tentang pengembang” berisi informasi singkat seputar pengembang

media komik yang memuat nama, prodi, dosen pembimbing, dan judul penelitian.

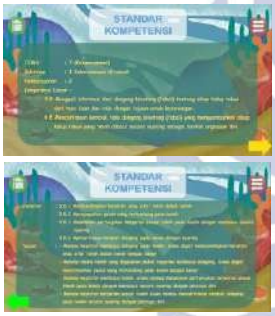
Selanjutnya dilakukan pengecekan kembali pada komik dari halaman utama hingga halaman terakhir dengan menjalankan ikon serta fitur-fitur di dalamnya. Setelah fitur di dalam komik dapat berjalan dengan baik, dilanjutkan dengan proses pembuatan aplikasi atau komik dengan format *application* yang dapat diakses melalui *android*.

Pada proses pembuatan komik menjadi sebuah aplikasi berbasis *android* digunakan *software Ispring* dan *Web2Apk.* Melalui *software Ispring* dilakukan *converting* komik dari file PPT menjadi format HTML5. Setelah file komik menjadi format HTML5, selanjutnya dilakukan *converting* yang kedua pada komik yang sudah menjadi format HTML5 agar menjadi sebuah aplikasi melalui *Web2Apk*.

Table 4. Tampilan Media Komik Digital

No.	Tampilan Media	Keterangan
1.		**Tampilan judul aplikasi** Judul aplikasi yang dimuat yaitu "KOMIK DIGITAL" diserta ikon menuju halaman menu.
2.		**Tampilan menu aplikasi** Disajikan menu yang dapat diakses dalam aplikasi antara lain, baca komik, contoh membaca nyaring, kuis, petunjuk, standar kompetensi, tentang pengembang. Pada pojok kanan atas disertai ikon menu dan pojok kiri atas ikon home atau halaman utama.
3.		**Tampilan menu "Baca Komik"** Menu baca komik memuat cerita yang disajikan dalam bentuk komik bergambar dengan ilustrasi yang menarik. Pada pojok kiri bawah disertai ikon untuk kembali ke halaman sebelumnya dan pojok kanan bawah untuk lanjut ke halaman berikutnya.
4.		**Tampilan menu "Contoh Membaca Nyaring"** Memuat komik dengan fitur suara berupa cara membaca nyaring pada setiap narasi dan dialognya. Pada pojok kiri bawah disertai ikon untuk kembali ke halaman sebelumnya dan pojok kanan bawah untuk lanjut ke halaman berikutnya.
5.		**Tampilan menu "Kuis"** Terdapat kuis yang disajikan untuk mengukur pemahaman siswa terkait isi komik. Terdapat 5 pertanyaan pada kuis dengan 4 pilihan jawaban pada tiap nomornya. Pada pojok kanan atas disertai ikon menu dan pojok kiri atas ikon home atau halaman utama.
6.		**Tampilan jawaban benar/salah** Saat pengguna memilih salah satu jawaban yang disediakan akan muncul informasi terkait kebenaran dari jawaban yang dipilih. Pada pojok kanan bawah terdapat ikon untuk lanjut ke halaman berikutnya.

Universitas Negeri Surabaya

7.		**Tampilan Menu "Petunjuk"** Memuat informasi fungs dari berbagai ikon yang tersedia. Pada pojok kanan atas disertai ikon menu dan pojok kiri atas ikon home atau halaman utama. Pada pojokkiri bawah disertai ikon untuk kembali ke halaman sebelumnya dan pojok kanan bawah untuk lanjut ke halaman berikutnya.
8.		**Tampilan menu "Standar Kompetensi** Memuat informasi terkait tema, subtema, pembelajaran, KD, indikator, dan tujuan yang akan dicapai Pada pojok kanan atas disertai ikon menu dan pojok kiri atas ikon home atau halaman utama. Pada pojokkiri bawah disertai ikon untuk kembali ke halaman sebelumnya dan pojok kanan bawah untuk lanjut ke halaman berikutnya.
9.		**Tampilan menu "Tentang Pengembang"** Memuat informasi singkat mengenai nama pengembang, prodi, dosen pembimbing, dan judul penelitian. Pada pojok kanan atas disertai ikon menu dan pojok kiri atas ikon home atau halaman utama.

Pada tahap validasi dilakukan proses validasi oleh ahli media dan ahli materi. Tahap validasi dilakukan dengan tujuan untuk mengetahui validitas dari media komik digital berbasis *android* yang dikembangkan. Pada lembar validasi ahli terdapat saran dan masukan terhadap media komik untuk diperbaiki sebelum dilakukan uji coba.

Validasi ahli materi dilakukan oleh Prof. Dr. Wahyu Sukartiningsih, M.Pd. selaku dosen rumpun Bahasa pada jurusan Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Berikut adalah hasil validasi dari ahli materi:

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi relevan dengan kompetensi yang harus Dikuasai	5
2.	Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	5
3.	Materi cukup memenuhi tuntutan kurikulum	4
4.	Ilustrasi yang disajikan pada media komik telah sesuai dengan tingkat pemahaman siswa	4
5.	Materi yang disajikan telah sesuai dengan kebenaran keilmuan	4
6.	Materi yang disajikan jelas dan runtut	4
7.	Menyajikan kompetensi yang harus dikuasai siswa	4
8.	Menyajikan contoh cara membaca nyaring	5
9.	Menyajikan evaluasi diri pada siswa untuk mengukur pemahaman siswa terkait materi	5
10.	Menyajikan materi yang dapat mengembangkan minat belajar siswa	4
11.	Menyajikan materi yang dapat meningkatkan daya imajinasi siswa	4
12.	Materi yang disajikan sesuai dengan kehidupan sehari-hari	5
13.	Mendorong rasa keingintahuan siswa	5
14.	Menyajikan Bahasa Indonesia yang mudah dipahami oleh siswa	5
15.	Penggunaan struktur kalimat tepat dan efektif	4
16.	Tata bahasa dan ejaan yang digunakan sudah sesuai dengan kaidah penelitian yang baik dan benar	3
Nilai Total		70

Hasil dari validasi ahli materi yang diperoleh, didapatkan nilai 70, kemudian dianalisis melalui perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} X\ 100\%$$

$$P = \frac{70}{80} X\ 100\%$$

$$= 87{,}5\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan diperoleh nilai presentase sebesar 87,5% yang menunjukkan bahwa media komik digital berbasis android dikategorikan sangat valid.

Sedangkan validasi ahli media dilakukan oleh Bapak Dr. Yoyok Yermiandhoko, M.Pd. selaku dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Surabaya. Berikut hasil validasi ahli media:

Tabel 6. Hasil Validasi Media

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Tampilan media komik menarik untuk dilihat	4
2.	Komposisi warna background sudah tepat	3
3.	Tampilan menu mudah dipahami	5
4.	Pemilihan gaya teks pada media sudah sesuai	4
5.	Penyajian teks pada media mudah dipahami oleh siswa	4
6.	Tata letak teks dan gambar sesuai	4

7.	Pemilihan warna pada gambar latar dan karakter komik sudah tepat	3
8.	Penyajian media menggunakan gambar, karakter, dan narasi yang menarik	4
9.	Gambar animasi yang digunakan dalam media sesuai dengan materi	4
10.	Audio terdengar dengan jelas	5
11.	Urutan penyajian sistematis	4
12.	Petunjuk penggunaan media mudah dipahami	4
13.	Media komik mudah digunakan	4
14.	Media komik dapat digunakan tanpa bantuan media lain	4
15.	Media komik dapat digunakan kapanpun dan di manapun	5
16.	Media dapat berjalan dengan baik	3
Nilai Total		64

Hasil dari validasi ahli media yang diperoleh, didapatkan nilai 64, kemudian dianalisis melalui perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} X\ 100\%$$

$$P = \frac{64}{80} X\ 100\%$$

$$= 80\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang dilakukan diketahui nilai presentase sebesar 80% yang menyatakan bahwa media komik digital berbasis android dikategorikan valid.

Diperoleh saran dari ahli materi melalui hasil validasi yaitu memperbaiki ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah kebahasaan dan memperhatikan konsistensi penggunaan tanda petik pada dialog. Sedangkan saran dari ahli media yaitu mengecek kembali media komik karena beberapa frame saat di install rusak, termasuk bagian kuis, kadang 3 nomor macet, kadang 1 nomor macet, mengganti warna lebih kontras ikon panah yang berfungsi untuk kembali pada halaman sebelumnya dan lanjut ke halaman berikutnya, dan menambahkan musik yang diputar secara perlahan. Berdasarkan saran dari ahli materi dan ahli materi tersebut dilakukan perbaikan terhadap komik sebagai berikut:

Tabel 7. Hasil Revisi Media Komik

No.	Revisi Media	Keterangan
Revisi ahli materi		
1.	Sebelum revisi Sesudah revisi	Perbaikan ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah kebahasaan
2.	Sebelum revisi Sesudah revisi	konsistensi penggunaan tanda petik pada dialog
Revisi ahli media		
3.	Sebelum revisi Sesudah revisi	Mengganti warna lebih kontras ikon panah yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya dan lanjut ke halaman berikutnya
4.	Sebelum revisi Sesudah revisi	Memperbaiki beberapa frame yang rusak saat di install.

Tahap Implementasi (*Implementation*), pada tahap ini dilakukan uji coba terhadap produk komik digital berbasis *android* dengan subjek kelas II sekolah dasar yang dilakukan pada tanggal 12 April 2022 dengan melibatkan siswa di SDN Turi 1 sejumlah 15 siswa dan melibatkan guru sebagai fasilitator dalam pembelajaran yang dilakukan secara *offline* dengan mematuhi protokol kesehatan.

Pelaksanaan pembelajaran diawali dengan memberikan uji kemampuan awal melalui *pretest* membaca nyaring. Setelah dilakukan uji kemamampuan awal membaca nyaring terhadap siswa, beberapa siswa masih kurang dalam keterampilan membaca nyaring. Melalui kegiatan tersebut guru mengetahui sejauh mana tingkat keterampilan membaca nyaring siswa. Selanjutnya dilakukan pembelajaran dengan media komik digital berbasis *android*.

Setelah media komik digital berbasis *android* selesai digunakan dalam pembelajaran, dilanjutkan dengan penilaian berupa *post test* membaca nyaring untuk mengatahui hasil pembelajaran penggunaan media komik digital berbasis *android* dan pengisian lembar angket respon pengguna. Berikut adalah hasil penilaian *pretest* dan *post test*:

Tabel 8. Hasil penilaian *Pretest* dan *Post test*

No.	Nama	*Pretest*	*Post test*
1.	Ahmad Rizky Prasetyo	70	77
2.	Alfian Wanaka Widiantoro	64	73
3.	Arsila Permata Dewi	50	64
4.	Arta Dwi Priyono	74	81
5.	Febriani Nur Rohmawati	51	60
6.	Iftina Assyabiyyatur Rofiah	70	77
7.	Nivea Azahra Putri Afrida	54	67
8.	Pratama Febrian Syahputra	42	50
9.	Ratu Candra Arel Syaffira	72	80
10.	Raysah Dwi Ananta	66	75
11.	Riki Kurniawan	53	62
12.	Rizki Yoga Pratama	45	53
13.	Siti Ulviatun Maulida	48	58
14.	Vaneza Putri Rahmawati	48	57
15.	Yanita Dwi Mustika M.	45	49
Rata-rata		**52**	**65,5**

Nilai rata-rata yang diperoleh pada penilaian melalui *pretest* dan *post test* kemudian diolah melalui analisis N-Gain untuk mengatahui hasil peningkatan keterampilan membaca nyaring siswa sebagai berikut:

$$<g> = \frac{Post\ test - Pre\ test}{100 - Pre\ test}$$

$$<g> = \frac{65{,}5 - 52}{100 - 52}$$

$$<g> = \frac{13{,}5}{48}$$

$$<g> = 0{,}28$$

Berdasarkan pengolahan nilai rata-rata pada penilaian *pretest* dan *post test* dengan analisis N-Gain, maka diperoleh hasil sebesar 0,28 yang menunjukkan kategori "Terjadi peningkatan rendah" terhadap keterampilan membaca nyaring siswa sebelum dan sesudah digunakan media komik digital berbasis *android*.

Setelah dilakukan pretest, siswa diminta untuk mengisi lembar angket respon pengguna untuk mengetahui nilai kepraktisan dari media komik digital berbasis *android* dengan memberikan tanda centang pada kolom nilai yang diinginkan sesuai pertanyaan. Berikut adalah hasil angket respon siswa terhadap media komik digital berbasis *android*.

Tabel 9. Hasil Angket Siswa

No.	Pernyataan	Skor		Frekuensi	
		4	5	4	5
1.	Saya dapat membaca nyaring dengan menggunakan media komik digital	4	5	1	14
2.	Cerita yang disajikan dalam komik digital mudah saya pahami	4	5	4	11
3.	Saya mudah memahami petunjuk yang ada di komik digital	4	5	3	12
4.	Saya mudah mengoperasikan komik digital	-	5	-	15
5	Saya senang menggunakan komik digital karena penuh gambar dan warna	4	5	2	13
6.	Komik digital membuat saya lebih senang dalam pembelajaran membaca nyaring	4	5	4	11
7.	Komik digital dapat meningkatkan semangat belajar saya	4	5	2	13
8.	Komik digital membuat saya lebih terampil dalam membaca nyaring	4	5	2	13
9.	Isi materi komik digital sesuai dengan materi	4	5	8	7
10.	Kuis pada komik digital membuat saya ingat dengan cerita yang telah saya baca	4	5	3	12
Nilai		4	5	29	121

Berdasarkan hasil angket siswa yang telah diperoleh, kemudian dilakukan perhitungan untuk mengetahui nilai rata-rata dengan rumus sebagai berikut:

$$\frac{}{x} = \frac{\sum xi.\, fi}{\sum fi}$$
$$= \frac{(4x29) + (5x121)}{15}$$
$$= 48{,}06 = 48$$

Setelah diketahui rata-rata hasil nilai angket siswa senilai 48, selanjutnya dilakukan perhitungan sebagai berikut:

$$P = \frac{F}{N} X\ \boldsymbol{100}\%$$
$$P = \frac{48}{50} X\ \boldsymbol{100}\%$$
$$= 96\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, dapat diketahui bahwa media komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring termasuk dalam kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran dengan nilai presentase sebesar 96%.

Lembar angket respon pengguna juga diberikan kepada guru untuk mengetahui pendapat guru tentang media komik digital berbasis *android*. Berikut hasil angket respon guru terhadap media komik digital berbasis *android*:

Tabel 10. Hasil Angket Guru

No.	Aspek yang dinilai	Skor
1.	Materi relevan dengan KD dan tujuan pembelajaran	4
2.	Cerita yang disajikan sesuai dengan tema pada pembelajaran	5
3.	Topik yang dibahas dapat dimengerti dengan jelas	4
4.	Contoh yang diberikan jelas dan menambah pengetahuan siswa	4
5.	Dialog sesuai dengan materi	4
6.	Penyajian runtut	5
7.	Kuis yang disajikan mampu menambah pengetahuan siswa terkait materi	4
8.	Alur cerita mudah dipahami	4
9.	Tampilan media menarik	5
10.	Media mudah digubakan dalam proses pembelajaran baik secara mandiri di rumah maupun di dalam kelas	5
11.	Media dapat meningkatkan motivasi siswa dalam membaca nyaring	4
12.	Media meningkatkan pengetahuan siswa	4
13.	Media dapat meningkatkan imajinasi siswa	5
14.	Teks mudah dibaca oleh siswa	4
	Nilai	61

Melalui angket guru diperoleh nilai sebesar 61, kemudian dilakukan perhitungan dengan rumus berikut:

$$P = \frac{F}{N} X\ \boldsymbol{100}\%$$
$$P = \frac{61}{70} X\ \boldsymbol{100}\%$$
$$= 87{,}14\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan tersebut, diketahui bahwa media komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring termasuk kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran dengan nilai presentase sebesar 87,14%.

Tahap Evaluasi *(Evaluation),* pada tahap ini diperoleh hasil evaluasi dari ahli materi yaitu memperbaiki penggunaan ejaan dan tanda baca sesuai dengan kaidah kebahasaan dan memperhatikan konsistensi penggunaan tanda petik pada dialog. Sedangkan Evaluasi dari ahli media yaitu mengecek kembali media komik karena beberapa frame saat di install rusak, termasuk bagian kuis, kadang 3 nomor macet, kadang 1 nomor macet, mengganti warna lebih kontras ikon panah yang berfungsi untuk kembali ke halaman sebelumnya dan lanjut ke halaman berikutnya. Menambahkan musik yang diputar secara perlahan.

Pembahasan

Pada penelitian ini dihasilkan sebuah produk media pembelajaran berbentuk aplikasi yang dapat diakses melalui *android* yaitu media komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar. Penelitian ini dilakukan di SDN Turi 1, Kecamatan Tambakrejo, Kabupaten Bojonegoro dengan subjek uji coba sebanyak 15 siswa kelas II sekolah dasar. Media komik digital berbasis *android* ini dikembangkan dengan model ADDIE melalui tahap analisis *(analyze)*, tahap perancangan *(design)*, tahap pengembangan *(development)*, tahap implementasi *(implementation)*, dan tahap evaluasi *(evaluation)*.

Pada tahap analisis *(analyze),* media komik digital berbasis *android* digunakan materi membaca nyaring yang dimuat pada buku tematik revisi 2017 tema 7 Kebersamaan, subtema 1 Kebersamaan di Rumah, pembelajaran ke 2 kurikulum 2013 sesuai dengan kurikulum yang digunakan pada SDN Turi 1.

Pada tahap perancangan (*design)*, media komik digital dirancang dengan memperhatikan kemudahan penggunaannya bagi siswa kelas 2 sekolah dasar. Sehingga fitur dan ikon di dalamnya dikonsep dengan sederhana, meliputi fitur membaca nyaring, contoh membaca nyaring, serta kuis. Gambar dan tampilan yang disajikan pada media komik digital berbasis *android* dibuat sangat menarik dengan berbagai ilustrasi dan berbagai warna agar siswa tertarik dan tidak mudah jenuh saat menggunakan. Hal ini selaras dengan pendapat Saputra & Pasha, (2021: 89) komik berguna untuk memotivasi siswa pada saat pembelajaran. Media komik digital berbasis *android* digunakan Bahasa yang sederhana dan mudah dipahami siswa sehingga mudah bagi siswa dalam penggunaan media ini.

Pada tahap pengembangan (*development),* media komik digital berbasis *android* dibuat berdasarkan konsep yang dirancang. Media komik digital berbasis *android* dibuat melalui tahap mulai dari tahap penciptaan komik, kemudian dilanjutkan tahap pembuatan aplikasi, dan selanjutnya tahap validasi, dan revisi. Menurut Maharsi, (2011: 65) komik online atau komik digital dipublikasikan dengan platform online atau digital. Media komik digital berbasis

android ini dipublikasikan dalam format aplikasi yang dapat diakses melalui *android.* Pada tahap penciptaan komik, dilakukan kerja sama dengan seseorang yang dianggap mampu pada bidang penggambaran digital, sehingga dihasilkan gambar atau ilustrasi yang sesuai dengan cerita yang dimuat. Setelah media komik digital berbasis *android* melalui tahap pembuatan aplikasi, komik telah siap. Selanjutnya agar mengetahui tingkat validitas dari media komik, harus dilakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi.

Berdasarkan hasil validasi, media komik digital berbasis *android* diperoleh hasil sebesar 87,5 % pada validasi ahli materi dengan kriteria sangat valid, dan 80% pada validasi ahli media dengan kriteria valid. Menurut Sugiyono, (2016: 134) media dinyatakan valid apabila mendapatkan presentase 61%-80% dan dinyatakan sangat valid apabila presentase sebesar 81%-100%. Melalui validasi media tersebut diperoleh beberapa masukan agar media komik digital berbasis *android* dapat digunakan lebih optimal. Masukan yang diberikan oleh ahli media yaitu memperbaiki beberapa halaman yang rusak pada saat proses instal dan menambahkan musik yang diputar secara perlahan pada komik.

Pada tahap implementasi (*implementation)*, setelah media disempurnakan sesuai masukan dari validator ahli, selanjutnya uji coba lapangan dilaksanakan. Media komik digital berbasis *android* dilakukan uji coba lapangan di SDN Turi 1 Kecamatan Tambakrejo, Kabupaten Bojonegoro, pada siswa kelas II sejumlah 15 siswa. Pada tahap ini diperoleh hasil efektifitas media komik melalui penilaian membaca nyaring berupa *pretest* dan *post test* dan didapatkan nilai rata-rata yang kemudian diolah melalui analisis N-Gain dengan hasil sebesar 0,28 yang menunjukkan kategori "terjadi peningkatan rendah" terhadap keterampilan membaca nyaring siswa sebelum dan sesudah digunakan media komik digital berbasis *android* (Ridwan, 2015: 41).

Pada tahap ini juga diperoleh hasil kepraktisan media melalui lembar angket siswa dengan nilai presentase 96% dengan kategori sangat praktis dan lembar angket guru dengan nilai prensentase 87,14% menunjukkan kategori sangat praktis digunakan dalam pembelajaran (Sugiyono, 2016: 134).

Pada tahap evaluasi (*evaluation)*, media komik yang telah dikembangkan di evaluasi guna mengetahui bahwa media memiliki kualitas yang baik. Hasil evaluasi yang diperoleh berupa saran dan masukan dari validator ahli materi dan ahli media. Berdasarkan evaluasi yang dilakukan, diketahui bahwa ada beberapa file yang rusak pada saat proses install, sehingga perlu dilakukan perbaikan.

Penelitian berjalan dengan lancar meskipun beberapa siswa tidak memiliki *android* untuk digunakan, namun siswa lainnya yang memiliki *android* bersedia untuk berbagi ketika pembelajaran berlangsung.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil dan pembahasan pada penelitian pengembangan media komik digital berbasis *android* untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar yang dilakukan dengan model ADDIE, diperoleh hasil sebagai berikut:

1) Media Komik Digital Berbasis *Android* untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar memenuhi kriteria untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada keterampilan membaca nyaring.
2) Media Komik Digital Berbasis *Android* untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar dinyatakan layak digunakan pada pembelajaran berdasarkan hasil validasi ahli materi dengan nilai presentase sebesar 87,5% dan validasi ahli media sebesar 80%.
3) Media Komik Digital Berbasis *Android* untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar diperoleh nilai presentase sebesar 96% melalui hasil angket siswa dan 87,14% pada hasil angket guru dengan kategori sangat praktis.
4) Media Komik Digital Berbasis *Android* untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar terbukti dari hasil penilaian yang diolah melalui analisis N-Gain dengan hasil 0,28 menunjukkan kategori terjadi peningkatan pada keterampilan membaca nyaring siswa.

Saran

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan Media Komik Digital Berbasis *Android* untuk Keterampilan Membaca Nyaring Siswa Kelas II Sekolah Dasar disarankan agar media komik digital berbasis *android* dapat dikembangkan lebih lanjut menyesuaikan perkembangan teknologi agar fitur di dalam komik lebih variatif dan lengkap. Serta materi atau cerita yang dimuat dapat ditambah lebih banyak dengan berbagai tema yang disajikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buchori, A., & Setyawati, R. D. (2015). Development Learning Model of Character Education through e-Comic in Elementari School. *International Journal of Education and Research*, *3*(9), 369–386.

Dalman. (2013). *Keterampilan Membaca*. PT Raja Grafindo Persada.

Daryanto, D. (2013). *Media pembelajaran peranannya sangat penting dalam mencapai tujuan pembelajaran*. Gava Media.

Juraman, S. (2014). Pemanfaatan Smartphone Android Mahapeserta didik dalam Mengakses Informasi Edukatif (Studi pada Mahapeserta didik Ilmu Komunikasu Fispol Unsrat). *Journal Unsrat*, *III*(1).

Kartini, K. (2016). Penggunaan Media Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Mengarang Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VI Pada Min Uteun Gathom. *Lentera: Jurnal Ilmiah Sains Dan Teknologi*, *16*(19), 147534.

Maharsi, I. (2011). *Komik*. Dwi-Quantum.

Mudlofir, A. E. F. R. (2021). *Desain Pembelajaran Inovatif: dari Teori ke Praktik*. PT. RajaGrafindo Persada.

Ridwan, M. B. A. (2015). *Buku Dasar-Dasar Statistik*. CV Alfabeta.

Rusman, M. P., & Cepi, R. (2012). Belajar dan Pembelajaran Berbasis Komputer. *Bandung: Alfabeta*.

Said, A., & Budimanjaya, A. (2015). *Mengajar Sesuai Kerja Otak dan Gaya Belajar Siswa*. Kencana. Jakarta.

Saputra, V. H., & Pasha, D. (2021). Komik Digital Berbasis Scientific Method Sebagai Media Pembelajaran di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Riset Teknologi Dan Inovasi Pendidikan (Jartika)*, *4*(1), 89–100.

Sugiyono. (2016). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. PT Alfabet.

Sumiharsono, R., & Hasanah, H. (2017). *Media Pembelajaran: Buku Bacaan Wajib Dosen, Guru dan Calon Pendidik*. Pustaka Abadi.

Wati, E. R. (2019). *Ragam media pembelajaran*. Kata Pena.

UNESA
Universitas Negeri Surabaya