

Pengembangan Media Pembelajaran *Pop Up Comic Book* Untuk Kemampuan Membaca Cerita Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas II Sekolah Dasar

Tetin Suartini¹ Anggia Suci Pratiwi² Meiliana Nurfitriani³

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Tasikmalaya, Kabupaten Tasikmalaya, Provinsi Jawa Barat, Indonesia^{1,2,3}

Email: tetin.suartini01@gmail.com¹

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian yang berlatar belakang adanya masalah terkait dengan kemampuan membaca dan media pembelajaran. Masalah yang dihadapi adalah kurangnya membaca, kemampuan membaca siswa masih rendah, dan media pembelajaran di sekolah masih kurang mendukung. Oleh karena itu, perlu adanya pengembangan media pembelajaran penelitian pengembangan cerita *Pop Up Comic Book*. Tujuan penelitian ini adalah mengembangkan produk berupa *Pop Up Comic Book* yang berjudul "Kebersamaan" dan menguji keefektifan media tersebut. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D (*Research and Development*) dengan desain penelitian yang dikemukakan oleh *Brog and Gall* yaitu 10 tahap. Dari 10 tahap, peneliti hanya menggunakan tujuh tahap yaitu (1) tahap analisis masalah, (2) tahap pengumpulan data, (3) tahap desain produk, (4) tahap validasi desain, (5) tahap revisi desain, (6) tahap ujicoba produk, (7) tahap revisi. Instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah daftar pertanyaan wawancara dan angket. Wawancara digunakan untuk menganalisis kebutuhan kepada guru kelas II SDN Condong, sedangkan angket digunakan untuk validasi *Pop up comic book*. Hasil validasi pada media pembelajaran *Pop Up Comic Book* yang dilakukan oleh dosen ahli Media dengan hasil validasi 3,81 dengan kategori "Sangat Baik", oleh dosen ahli Materi dengan hasil validasi 4 dengan kategori "Sangat Baik", dan ahli Bahasa dengan hasil validasi 4 dengan kategori "Sangat Baik", dengan nilai rata-rata hasil validasi ahli media, ahli materi dan ahli bahasa adalah sebesar 3,93 dengan kategori "Sangat Baik". Ujicoba kelompok kecil memperoleh skor 23 dengan rata-rata 3,38 dengan kelayakan media "Sangat Baik" dan ujicoba kelompok besar memperoleh skor 46,1 dengan rata-rata 3,84 dengan kelayakan media "Sangat Baik", sehingga layak digunakan pada tahap ujicoba. Ujicoba dilakukan di SDN Condong dengan jumlah siswa sebanyak 38 siswa dengan hasil skor *N-Gain* dikelas eksperimen 0,8 atau 80% dengan kategori efektif. Maka dapat disimpulkan bahwa media cerita *Pop Up Comic Book* efektif digunakan untuk materi membaca cerita kelas II SDN Condong.

Kata Kunci: Media *Pop Up Comic Book*, Kemampuan Membaca Cerita



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/).

PENDAHULUAN

Pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat penting untuk kemampuan dasar siswa dalam berkomunikasi. Siswa juga diharapkan mampu memahami isi bacaan yang ingin disampaikan oleh penulis. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Siti Alawiah (2021;46), untuk memperoleh tujuan dari membaca perlu adanya pemahaman yang baik dalam proses membaca. Pembelajaran di Sekolah Dasar diselenggarakan dalam rangka pengembangan kemampuan membaca mutlak yang harus dimiliki oleh setiap peserta didik agar dapat mengembangkan diri secara berkelanjutan. Peserta didik diharapkan memperoleh dasar-dasar kemampuan membaca dan merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dari kelas awal. Membaca merupakan kunci penting dalam pembelajaran. Apabila anak tidak bisa membaca serta memahami bacaan tertentu akan sangat sulit bagi peserta

didik untuk mengikuti serangkaian pembelajaran yang ada di sekolah. Salah satu bidang pembelajaran bahasa di Sekolah Dasar yang memegang peran penting adalah pembelajaran membaca (Fahyuni & Bandono, 2015:4).

Berdasarkan hasil observasi selama mengajar 3 bulan PLP di sekolah SDN Condong yaitu RPP yang digunakan oleh guru dalam media pembelajaran sudah sesuai namun media yang digunakan tersebut belum efektif, dan media yang tersedia di sekolah dapat dikatakan masih kurang mendukung karena menggunakan buku paket sekolah. Selain itu, siswa kurang antusias dikarenakan siswa sudah merasa jenuh dalam belajar sehingga membaca pada akhirnya kurang diminati oleh siswa. Hal ini diperkuat dengan hasil wawancara kepada guru kelas II bahwa ditemukan beberapa kendala yang dialami peserta didik selama proses pembelajaran khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia, yaitu kemampuan membaca siswa masih rendah. Peneliti memperoleh informasi bahwa ada beberapa kendala yang dialami oleh peserta didik yang dapat mempengaruhi proses pembelajaran, yakni bahan ajar atau media pembelajaran yang tidak sesuai dengan materi dan media yang menunjang terhadap pembelajaran membaca cerita masih kurang bervariasi. Media yang biasanya digunakan adalah buku paket yang penyajian materinya kurang menarik, bahkan gambar yang tersedia pun kurang menggambarkan cerita tersebut sehingga hal itu membuat peserta didik kesulitan dalam memahami isi cerita. Oleh karena itu, media yang diperlukan harus berupa media yang nyata atau konkret, serta mampu memberikan gambaran bentuk contoh yang sebenarnya, sehingga penyampaian materinya jelas dan tujuan pembelajaran bisa terlaksana. Pembelajaran Bahasa Indonesia sangatlah diminati oleh peserta didik, tetapi sebagian peserta didik masih belum memiliki kemampuan dalam membaca, sehingga menyebabkan proses belajarnya terhambat.

Untuk mengatasi permasalahan tersebut, peneliti akan mengembangkan suatu media pembelajaran dalam format *Pop up comic book*, yakni media *Pop Up Comic Book* Cerita anak. Belakang ini muncul sebuah karya seni yang berupa gambar dan diimplementasikan dalam bentuk tiga dimensi (3D). *Pop Up Comic Book* merupakan sebuah buku yang memiliki bagian sisinya dapat bergerak dan dapat memberikan visualisasi cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Media tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi yang diubah dalam bentuk *Pop Up Comic Book*. Media tersebut dapat dimanfaatkan dalam pembelajaran membaca di kelas II Sekolah Dasar. Di dalam *comic* cerita anak terdapat serangkaian gambar yang menarik sehingga diharapkan dapat mempermudah siswa dalam memahami cerita anak. Sejalan dengan hal tersebut, menurut Bonneff (1998: 65) gambar merupakan cara yang ampuh untuk menyampaikan gagasan kepada anak-anak dan publik buta huruf, terutama di bidang informasi, pendidikan dan periklanan. Media *Pop Up Comic Book* cerita anak merupakan salah satu solusi yang diusahakan untuk mengatasi permasalahan pembelajaran bidang studi membaca.

Berdasarkan permasalahan yang diperoleh dalam pembelajaran Bahasa Indonesia adalah media pembelajaran karena media merupakan faktor yang sangat berpengaruh dalam membantu proses pembelajaran. Kegiatan pembelajaran bercerita dijadikan salah satu langkah pertama yang digunakan oleh pendidik sebagai dasar untuk melatih peserta didik dalam keterampilan membaca namun sering kali peserta didik merasa kesulitan dalam bercerita, karena pendidik menggunakan media pembelajaran bercerita yang kurang tepat, hanya memanfaatkan buku cetak yang tersedia. Bahkan sering kali peserta didik menjadi bosan dengan media yang mereka gunakan. Dalam hal ini penggunaan media Bahasa Indonesia yang digunakan masih relatif sederhana. Situasi seperti ini sebaiknya pendidik menggunakan media pembelajaran yang bervariasi, menarik dan inovatif. Media merupakan

salah satu komponen dalam pembelajaran yaitu mempunyai peran dan fungsi yang sangat penting dalam proses belajar mengajar secara langsung. Keterbatasannya media yang dapat diperoleh peserta didik dari sekolah, membuat kemampuan dalam membacanya menurun.

Media pembelajaran *Pop up comic book* belum pernah digunakan dalam proses pembelajaran di Sekolah Dasar. *Gagne* menyatakan bahwa media adalah berbagai jenis komponen dalam lingkungan siswa yang dapat merangsangnya untuk belajar. Menurut *Briggs* media adalah segala alat fisik yang dapat menyajikan pesan serta merangsang siswa untuk belajar (*Sadiman, dkk, 2010:6*). Oleh karena itu, pengembangan media *Pop up comic book* ini diharapkan mampu memberikan solusi yang sangat tepat dari berbagai permasalahan di atas, serta membantu peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca cerita pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan masalah yang terpapar di atas, maka peneliti tertarik untuk mengembangkan media pembelajaran dengan judul yaitu “Pengembangan Media *Pop up comic book* Untuk Kemampuan. Membaca Cerita Siswa Kelas II Sekolah Dasar” Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. Peneliti berharap dengan dikembangkannya media *Pop up comic book* ini membuat peserta didik menjadi lebih efektif dalam belajar, serta dapat meningkatkan kemampuan membaca.

METODE PENELITIAN

Penelitian yang digunakan merupakan penelitian pengembangan *Research and Development (R&D)*. metode penelitian dan pengembangan juga didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (*sugiyono, 2017: 407*). Desain Penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu menggunakan desain yang kemukakan oleh *Borg and Gall (1989)* dalam *Sugiyono, (2017: 298)* dalam pendidikan meliputi 10 langkah-langkah penelitian yang bersifat membuat atau menciptakan produk baru dan mengujinya yaitu: Potensi dan masalah, pengumpulan data, desain produk, validasi desain, revisi desain, uji coba awal, revisi produk, uji coba pemakaian, revisi produk, dan produksi masal. Sampel didasarkan dengan penggunaan teknik *simple random sampling*. Populasi dalam penelitian ini yaitu seluruh kelas II di tiga sekolah yaitu SDN Condong, SDN 2 Gobras, SD Muhammadiyah. Sampel pada penelitian ini adalah seluruh siswa kelas II dengan jumlah 38 siswa, untuk menguji efektivitas media kelas tersebut dibagi menjadi 2 kelompok, yaitu kelompok A sebagai kelas eksperimen yang akan menggunakan Media Pembelajaran Media *Pop Up Comic Book* dan kelas B sebagai kelas kontrol dengan dengan pembelajaran konvensional. Metode pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket, dan tes. Angket digunakan untuk menguji kelayakan terhadap media pembelajaran yang telah dibuat dan dinilai oleh ahli media, ahli bahasa, ahli materi dan siswa. Kemudian tes digunakan untuk menguji keefektifitasan media yang digunakan dalam pembelajaran materi kebersamaan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada penelitian pengembangan ini, akan dijabarkan beberapa hasil yaitu penelitian dan pengumpulan informasi, perencanaan, pengembangan produk, ujicoba lapangan awal, revisi produk, ujicoba lapangan utama, dan revisi produk akhir.

1. Potensi dan masalah, Dalam mengawali penelitian dengan melakukan observasi dan wawancara terhadap 3 Sekolah Dasar di Kota Tasikmalaya, yaitu SDN 2 Gobras, SDN Condong dan SD Muhammadiyah. Hasil dari observasi dan wawancara di lapangan ditemukan beberapa masalah, yaitu sebagai berikut:
 - a. Media pembelajaran yang digunakan kurang menarik dan inovatif
 - b. Kurangnya minat baca siswa terhadap buku paket
 - c. Keterampilan kemampuan membaca siswa masih rendah

- d. Media yang tersedia di sekolah dapat dikatakan masih kurang mendukung
2. Mengumpulkan informasi, peneliti melaksanakan studi Pustaka dan studi pendahuluan dengan melakukan observasi, wawancara dan mengumpulkan informasi tentang media pembelajaran.
 3. Desain produk, meliputi pembuatan story board, mendesain gambar yang sesuai dengan pembelajaran matematika, dan pembuatan produk. Berdasarkan hasil validasi para ahli diatas dapat dilihat bahwa ahli media memberikan skor akhir 3,81 (95,25) termasuk kategori sangat baik dan layak, kemudian ahli materi memberikan skor akhir 4,00 (100%) dengan kategori sangat baik dan layak, dan ahli bahasa memberikan skor akhir 4,00 (100%) dengan kategori sangat baik dan layak digunakan.
 4. Validasi desain, Setelah dilakukannya pembuatan desain dan media *Pop Up Comic Book*, peneliti melakukan validasi kepada para ahli untuk mengetahui media ini layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Kebersamaan. Validasi desain ini dilakukan kepada ahli media, bahasa dan materi. Adapun hasil validasi dari beberapa ahli yaitu sebagai berikut:

Tabel 1. Hasil Validasi Ahli

Tim Ahli	Nilai	Kategori
Ahli Media	3,81	Sangat Baik/ Layak
Ahli Materi	4	Sangat Baik/Layak
Ahli Bahasa	4	Sangat Baik/Layak

5. Perbaikan desain/revisi desain, dilakukan sesudah melakukan validasi terhadap media kepada para ahli dan siswa. Peneliti mendapat beberapa saran dari para ahli, yaitu ahli bahasa dan ahli media.
 - a. Ahli medi membuat karakter yang unik dan menarik dan Harus ditambahkan cerita *pop up comic book* berupa seri 1 dan seri 2. Desain awal pada saat melakukan kepada ahli media:



Gambar 1. Hasil Revisi Membuat Karakter yang Unik dan Menarik



Gambar 2. Hasil Revisi Menambahkan Seri 1 dan 2

6. Ujicoba produk/ ujicoba awal, bertujuan untuk mengukur kualitas media pembelajaran *Pop Up Comic Book* pada saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dalam melakukan uji coba ini dengan 2 tahapan yaitu uji kelompok kecil dan uji kelompok besar. Adapun hasil uji coba produk sebagai berikut:
 - a. Hasil penelitian dari uji coba kelompok kecil yang dilaksanakan di SD Muhammadiyah, memperoleh skor rata-rata 3,83 dengan kriteria kelayakan 95.75. Hal tersebut, termasuk dalam kriteria "Sangat Baik"
 - b. Hasil penelitian dari uji coba kelompok besar yang dilaksanakan di SDN 2 Gobras memperoleh skor rata-rata 3,84 dengan kriteria kelayakan 96. Hal tersebut, termasuk dalam kriteria "Sangat Baik".
7. Revisi produk, Setelah ujicoba kelompok kecil dan kelompok besar diperoleh media yang sudah layak digunakan, namun karena tidak ada saran dan masukan untuk media pembelajaran *Pop Up Comic Book*. Maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.
8. Ujicoba pemakaian, bertujuan untuk mengetahui efektivitas media pembelajaran *Pop Up Comic Book* pada saat digunakan dalam proses belajar mengajar. Dilakukan pengujian untuk mengetahui efektivitas media *Pop up comic book* dengan menggunakan instrument tes sebanyak 10 soal pilihan ganda. Dilakukan tes berupa pretest dan posttest kepada dua kelas yang diuji cobakan yaitu kelas eksperimen menggunakan media *Pop Up Comic Book* dan kelas kontrol tanpa menggunakan media.
 - a. Hasil penelitian dari kelas eksperimen memperoleh hasil skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,8 (80%) dengan kriteria tinggi nilai minimal 0,66 (66%) dan nilai maksimal sebesar 1 atau (100%).

Tabel 2. Hasil Uji Kelompok Eksperimen

	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Skor N-Gain	Tafsiran Efektivitas
Rata-rata	49,4	88,4	0,8	80%
Minimal	40	80	0,66	66%
Maksimal	90	100	1	100%

- b. Hasil penelitian dari kelas kontrol memperoleh hasil skor rata-rata *N-Gain* sebesar 0,27 (27%) dengan kriteria rendah nilai minimal 0,14 (14%) dan nilai maksimal sebesar 0,8 atau (80%).

Tabel 3. Hasil Uji Kelompok Kontrol

	Nilai Pretest	Nilai Posttest	Skor N-Gain	Tafsiran Efektivitas
Rata-rata	51,5	64,2	0,27	27%
Minimal	30	40	0,14	14%
Maksimal	60	90	0,8	80%

9. Revisi produk, pada tahapan ini adalah melakukan revisi produk setelah uji coba lapangan, karena tidak ada saran dan masukan untuk media pembelajaran *Pop Up Comic Book*. Maka peneliti tidak melakukan revisi terhadap media pembelajaran tersebut.
10. Pembuatan produk masal, pada tahapan pembuatan produk masal peneliti melakukan tahapan publikasi yaitu media pembelajaran *Pop Up Comic Book* disimpan di Sekolah Dasar Negeri Condong.

KESIMPULAN

Media pembelajaran *Pop Up Comic Book* merupakan salah satu alat peraga tiga dimensi dan buku yang memiliki bagian sisinya dapat bergerak dan dapat memeberikan visualisasi

cerita yang lebih menarik, mulai dari tampilan gambar yang dapat bergerak ketika halamannya dibuka. Serta kelompok kartun yang disusun menjadi suatu narasi merupakan sekumpulan gambar kartun yang disusun menjadi sebuah serangkaian cerita yang menarik. Uji kelayakan media *Pop up comic book* dilakukan kepada para ahli yaitu ahli media, bahasa, materi dan hasil dari uji coba kelompok kecil dan besar yang dilakukan kepada Siswa Sekolah Dasar yaitu SDN 2 Gobras dan SD Muhammadiyah. Dari hasil uji kelayakan ini memperoleh sebuah media pembelajaran *Pop up comic book* yang sesuai dan layak digunakan dengan menguji kepada para ahli dan respon siswa. Hasil uji kelayakan ahli media mendapat skor 3,81 kategori sangat baik, ahli materi mendapat skor 4 kategori sangat baik dan ahli bahasa mendapat skor 4 kategori sangat baik. Uji coba kecil dilaksanakan di sekolah SD Muhammadiyah dan memperoleh skor 23 dengan rata-rata 3,83 dengan kelayakan media Sangat Baik yang terdiri dari jumlah responden sebanyak 6 orang siswa. Ujicoba besar dilakukan di SDN 2 Gobras dan memperoleh skor 46,1 dengan rata-rata 3,84 dengan kelayakan media Sangat Baik, yang terdiri dari jumlah responden 12 orang siswa. Uji efektivitas dilakukan pada tahapan uji pemakaian yaitu bertempat di SDN Condong. Hasil uji efektivitas dilihat dari skor *pretest* dan *posttest*. Kemudian dihitung *N-Gain* dengan hasil 0,80 dalam kategori "Tinggi". Maka dari hasil tersebut bahwa media pembelajaran *Pop up comic book* efektif digunakan sebagai media pembelajaran pada materi Kebersamaan kelas II Sekolah Dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah Raudhatul Jannah, Lukman Hamid, Rostika Srihilmawati, *Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pada Anak Usia Dini*, Jurnal Keislaman dan Pendidikan Vol. 1 No. 2, 2020.
- Arief S, Sadiman, (dkk). (2010). *Media Pendidikan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Bonneff, Marcel. (1998). *Comic Indonesia*, Jakarta: KPG (Keputusan Populer Gramedia).
- Budiarti, Haryanto, (2016). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV*. Jurnal Vol 4 No 2 (233-242). Universitas Negeri Yogyakarta.
- Erlita Ramadhani Pangestiti "Pengembangan Media Pop Up Book Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Anak Kelompok B Di TK Al-Husna Kecamatan Patrang Kabupaten Jember Tahun Pelajaran 2017-201" (Skripsi, Jember: Universitas Jember, 2018), 4.
- Fahyuni, E. F., & Bandono, A. (2015). *Pengembangan Media Cerita Bergambar Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar*. HALAQA, 14(1), 75-89.
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Kuantitatif, kualitatif, Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, CV