

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan adalah seluruh pengetahuan belajar yang terjadi sepanjang hayat dalam semua tempat serta situasi yang memberikan pengaruh positif pada pertumbuhan setiap makhluk individu. Menurut Jhon Dewey menjelaskan bahwa “Pendidikan adalah proses pembentukan kecakapan-kecakapan fundamental secara intelektual dan emosional kearah alam dan sesama manusia “(Hidayat dan Abdillah,2019).

Tanpa adanya pendidikan, tidak akan ada yang namanya kemampuan. Maka dari itu, pendidikan sangat penting dan wajib diberikan kepada setiap warga negara sejak dini. Dengan pendidikan siswa akan mempunyai kemampuan lebih, salahsatunya yaitu kemampuan berbahasa. Bahasa adalah alat komunikasi yang digunakan sehari-hari untuk menyampaikan pesan atau informasi. Salah satu keterampilan berbahasa adalah keterampilan membaca. Menurut Henri Guntur Tarigan membaca adalah suatu proses yang dikembangkan dan dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis (Susanti 2022:4).

Kemampuan literasi sangat dipengaruhi oleh kemampuan membaca siswa. Tetapi saat ini kemampuan literasi masih rendah. Menurut Abidin rendahnya kemampuan literasi menyebabkan rendahnya minat baca dikalangan siswa

sekolah dasar (Batubara dan Ariani 2018). Rendahnya minat baca tersebut mengakibatkan rendahnya kemampuan kognitif dan intelektual siswa.

Literasi membaca siswa masih sangat rendah, menurut Dafit & Ramadan, (2020) salah satu penyebab rendahnya minat baca siswa yaitu kesulitan siswa dalam memahami bacaan dan kurangnya perhatian pihak sekolah dalam penyediaan sumber belajar. Selain rendahnya minat baca, minat siswa untuk berkunjung ke perpustakaan juga masih rendah, hal ini terjadi karena bahan bacaan yang ada di perpustakaan masih belum bervariasi. Salah satu langkah pemerintah dalam meningkatkan kemampuan minat baca siswa adalah dengan program Gerakan Literasi Sekolah.

GLS merupakan salah satu terobosan pemerintah untuk meningkatkan mutu pendidikan melalui budaya membaca yang dikaitkan dengan berbagai kemampuan. Selain itu GLS bertujuan untuk menjaga keberlanjutan pembelajaran dengan menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca (Widayoko et al., 2018). Salah satu tahapan kegiatan program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang tertuang dalam Peraturan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan No 23 tahun 2015 adalah tentang kewajiban membaca literatur selama 15 menit sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai (Antasari, 2017). Kegiatan tersebut dilaksanakan untuk menumbuhkan minat baca siswa serta meningkatkan kemampuan kognitif, intelektual, dan karakter siswa. Buku-buku yang dibaca siswa berisikan tentang nilai-nilai budi pekerti, kearifan lokal, nasional, dan global.

Dunia saat ini sedang dalam era revolusi industri 4.0. Di era ini, teknologi memerankan peran utama dalam kehidupan manusia. Segala hal menjadi tidak ada habisnya akibat perkembangan internet dan teknologi digital. Hampir semua aktifitas dan kehidupan manusia dikendalikan oleh teknologi termasuk dalam dunia pendidikan, khususnya dalam proses pembelajaran (Firmadani, 2020). Media pembelajaran sangat beragam, sehingga guru dituntut handal dalam memilih media pembelajaran yang tepat untuk diterapkan di dalam sekolah agar tujuan pembelajaran bisa tercapai sesuai yang diharapkan. Dalam pembelajaran bahasa Indonesia, pemilihan media pembelajaran digital dapat merangsang munculnya motivasi belajar siswa. Salah satu media pembelajaran digital adalah komik yang di akses melalui gawai.

Komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengekspresikan karakter dan mengimplementasikan suatu cerita dalam urutan yang berhubungan dengan gambar dan dibuat untuk memberikan hiburan kepada para pembaca. Komik merupakan penyatuan antara teks dengan gambar. Komik digital dapat diakses kapanpun dan di manapun tanpa terbatas ruang dan waktu. Komik digital dapat dijadikan sebagai media pembelajaran. Oleh karena komik dapat disusun sesuai dengan materi pelajaran yang akan disampaikan. Dalam hal ini, komik berkedudukan sebagai penyampai pesan pembelajaran dengan unsur visual, sehingga siswa lebih tertarik untuk belajar. Bagi siswa pembelajaran akan lebih menarik dan dapat merangsang perkembangan kognitif siswa dengan adanya animasi berwarna (Sendari, 2019).

Hal ini dapat dicapai jika pembelajaran didesain dengan menarik sehingga efektif digunakan. Kualitas dari pembelajaran salah satunya ditentukan oleh kemenarikan desain pembelajaran yang disusun secara sistematis (Gafur, 2012). Aplikasi canva yang akan digunakan merupakan bagian yang terpenting dalam proses desain pembelajaran. Melalui aplikasi ini, pesan dari guru ke siswa akan tersampaikan dengan efektif. Dalam penelitian ini, media pembelajaran yang dirancang yaitu komik digital yang didesain menggunakan aplikasi canva.

Dalam penelitian ini peneliti akan mengembangkan suatu komik yang berbantuan aplikasi canva untuk meningkatkan literasi dalam pembelajaran bahasa Indonesia yang membentuk komik digital, yaitu komik digital berbantuan canva berupa cerita anak. Komik digital tersebut merupakan pengembangan dari cerita anak dalam bentuk narasi yang di ubah dalam bentuk komik digital. Media dapat di manfaatkan dalam pembelajaran bahasa Indonesia mengapresiasi cerita anak peserta didik kelas II SDN 4 Pancor lebih senang dan tertarik mempelajari suatu yang bersifat bergambar, menyenangkan, lucu, serta menarik. Dengan di kembangkan komik digital untuk meningkatkan literasi anak dalam pembelajran peserta didik lebih meningkat minat baca dan lebih memahami pelajaran Bahasa Indonesia dalam mengapresiasi cerita anak.

Berdasarkan hasil observasi yang telah dilakukan oleh peneliti di SDN 4 Pancor bahwa masih terdapat beberapa permasalahan, yaitu pada kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia yang dilakukan oleh pendidik masih kurang

bervariatif dari segi media, sehingga ada beberapa peserta didik belum lancar membaca. Sehingga proses pembelajaran yang membuat peserta didik sedikit kurang tertarik untuk belajar, serta belum dikembangkan penggunaan media pembelajaran berupa komik digital untuk meningkatkan literasi membaca.

Sehingga motivasi belajar peserta didik masih rendah dengan demikian perlu dibangkitkan suatu cara yang efektif agar peserta didik lebih termotivasi dalam belajar dan mampu memahami materi pembelajaran secara optimal. Agar peserta didik tidak cepat merasa bosan dalam belajar dan untuk meningkatkan motivasi secara merangsang pikiran dalam imajinasi peserta didik dapat dilakukan dengan salah satu cara yang bisa digunakan, yaitu seperti menyajikan materi cerita anak dengan cara yang lebih menarik perhatian peserta didik.

Peneliti mengembangkan media pembelajaran berberbasis komik digital cerita anak yang akan membahas jenis cerita tokoh binatang, kearifan lokal permainan tradisional yaitu permainan dengklek. Sehingga melalui pembelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca, termasuk cerita anak dalam permainan tradisional mampu memberikan manfaat yang positif bagi peserta didik, karena meningkatkan minat baca peserta didik dengan sungguh-sungguh.

Menanggapi permasalahan tersebut, media komik cerita anak dalam permainan tradisional bisa dijadikan solusi untuk memecahkan permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di atas. Alasan lain dikembangkannya komik digital sebagai media cerita anak. Tidak dapat dipungkiri bahwa peserta

didik pada usia kelas II di SDN 4 Pancor lebih senang dan tertarik mempelajari suatu yang bersifat bergambar, menyenangkan, lucu, serta menarik dengan dikembangkan media komik digital pada pelajaran bahasa Indonesia agar proses pembelajaran peserta didik lebih meningkatkan minat baca dan lebih memahami pelajaran Bahasa Indonesia dalam meningkatkan literasi.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Kurang tersedianya buku bacaan untuk siswa kelas II.
2. Rendahnya minat baca pada peserta didik.
3. Belum dikembangkan media pembelajaran berbasis TIK, dikarenakan guru kurang mampu mengembangkan.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan Identifikasi masalah diatas agar penelitian ini dapat terarah dan mendalam serta tidak terlalu luas jangkauannya maka dalam penelitian ini dibatasi pada “Pengembangan komik digital untuk meningkatkan literasi membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 4 Pancor”

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka rumusan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan komik digital untuk meningkatkan literasi membaca pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 4 Pancor?

2. Bagaimana kelayakan komik digital untuk meningkatkan literasi membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 4 Pancor?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka tujuan pengembangan sebagai berikut:

1. Dapat menjelaskan proses pengembangan komik digital untuk meningkatkan literasi membaca pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 4 Pancor.
2. Untuk mengetahui kelayakan dari sebuah komik digital untuk meningkatkan literasi membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 4 Pancor.

F. Spesifik Produk yang Dikembangkan

Spesifik produk yang diharapkan dalam pembuatan komik digital adalah sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dikembangkan dalam bentuk komik digital.
2. Media komik digital ini di desain menggunakan aplikasi canva
3. Komik digital mengandung komponen-komponen seperti pengenalan tokoh, cerita komik, nilai moral yang terdapat dalam cerita dan biodata penulis.
4. Komik di buat berdasarkan permainan tradisional dan berbasis kearifan lokal.
5. Gambar merupakan hasil sketsa dari penulis sendiri.

G. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan pengembangan, maka manfaat penelitian yang di dapatkan:

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini dapat dijadikan referensi untuk penelitian lanjutan yang berkaitan dengan pengembangan komik digital menggunakan canva untuk meningkatkan literasi membaca dalam pelajaran bahasa Indonesia di SDN 4 Pancor.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Meningkatkan kreatifitas belajar siswa.
- 2) Siswa lebih tertarik dalam membaca.
- 3) Suasana belajar lebih efektif dan menyenangkan.

b. Bagi Guru

- 1) Guru mampu memperbaiki proses pembelajaran terhadap permasalahan yang terjadi dikelas.
- 2) Guru lebih profesional dalam melaksanakan tugas sebagai pendidik.
- 3) Mengembangkan keterampilan dan kreativitas guru dalam memilih media pembelajran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas belajar yang baik untuk meningkatkan mutu sekolah.

2) Dengan pembelajaran membaca yang baik diharapkan dapat meningkatkan minat literasi membaca siswa untuk berprestasi dan memberikan nama baik sekolah.

d. Bagi Peneliti

Peneliti mengetahui kekurangan dan kelebihan media yang dikembangkan sehingga dapat mengembangkan media-media yang lainnya.

H. Asumsi Pengembangan

Kedudukan pada media pembelajaran yang berupa komik digital ini dapat digunakan untuk mengatasi permasalahan dalam memahami suatu materi. Penggunaan analogi dan penggambaran cerita dalam kehidupan sehari-hari dapat membantu siswa sehingga dapat memahami suatu materi. Sehingga perlu adanya suatu perencanaan dalam mengembangkan media pembelajaran yang berbentuk komik digital dengan tingkatan pemahaman peserta didik dan kebutuhan pada peserta didik. Asumsi yang mendasari peneliti untuk mengembangkan media komik digital ini sebagai berikut:

1. Dengan adanya media pembelajaran komik digital, peserta didik dapat lebih mudah dalam memahami pelajaran yang disampaikan oleh pendidik.
2. Media pembelajaran komik digital dapat mengefektifkan pembelajaran khususnya pelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan literasi membaca pada peserta didik.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

1. Pengertian Pengembangan

a. Pengertian

Menurut Maydiantoro, A. (2021) *Research and Development* (penelitian dan pengembangan) adalah metode penelitian agar mengembangkan dan menguji produk yang akan dikembangkan dalam dunia pendidikan.

Menurut Bor gang Gall (1989: 624) “*educational research and development is a process used to develop and validate educational product*”, yang berarti bahwa penelitian pengembangan pendidikan adalah sebuah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi sebuah produk pendidikan. Nursyahidah, F (2015). Sugiyono (2011: 297) mengatakan bahwa metode penelitian dan pendidikan didefinisikan sebagai suatu metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan suatu produk tertentu, serta menguji keefektifan produk tersebut. Nursyahidah, F (2015). Hasil dari penelitian pengembangan bukan hanya pengembangan suatu produk akak tetapi untuk dapat menghasilkan suatu produk tertentu dengan menggunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut agar bisa berfungsi di masyarakat banyak.

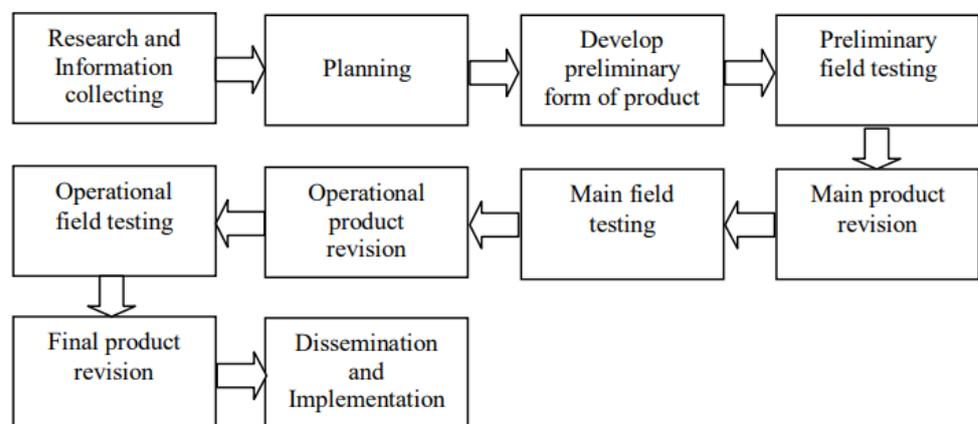
Selanjutnya, Sukmadinata (2009) penelitian pengembangan atau *research and development* (R&D) adalah sebuah strategi ataupun metode penelitian yang ampuh guna memperbaiki praktik (dalam Nursyahidah, F: 2015). Sejalan dengan hal tersebut, Richey and Klein (2007: 1) berpendapat bahwa penelitian pengembangan merupakan proses menerjemahkan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisik yang berkaitan dengan desain belajar sistematis, pengembangan dan evaluasi berproses dengan tujuan menetapkan dasar empiris untuk mengkreasikan produk pembelajaran dan non pembelajaran yang baru atau model peningkatan pengembangan yang sudah ada. dalam Nursyahidah, F (2015).

Berdasarkan beberapa pengertian pengembangan di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah salah satu cara untuk mengembangkan sebuah produk baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada serta menguji keefektifannya untuk bisa digunakan dalam pendidikan.

b. Model Pengembangan Borg and Gall

Menurut Borg and Gall (1983) model pengembangan ini menggunakan alur air terjun (*waterfall*) dilangkah-langkah pengembangannya. dikutip dari Maydiantoro, A (2021). Model penelitian dan pengembangan meliputi kajian produk yang dikembangkan, mengembangkan suatu produk berdasarkan temuan tersebut dengan melakukan uji coba lapangan sesuai dengan latar

penggunaan tersebut dan revisi produk berdasarkan hasil uji coba lapangan. Model pengembangan menurut Borg and Gall (1989: 783-795) meliputi sepuluh langkah dalam penelitian pengembangan, seperti yang terdapat pada gambar berikut. dalam Nusyhidah F (2015)



Gambar 2. 1 Model Pengembangan Borg and Gall

Berikut penjelasan setiap langkah-langkah dari model pengembangan Borg and Gall, sebagai berikut:

1. Studi pendahuluan (*Research and information Collectting*)

Pada tahap ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan sehingga perlu ada pengembangan baru.

2. Merencanakan (*Planning*)

Selanjutnya tahap perencanaan, yaitu meliputi merumuskan tujuan, memperkirakan dana, tenaga dan waktu,

serta merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya.

3. Pengembangan desain (*Develop Preliminary of Product*)

Pada langkah selanjutnya yaitu pengembangan desain produk meliputi: 1) menentukan desain produk yang akan dikembangkan; 2) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama penelitian dan pengembangan; 3) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain lapangan; 4) menentukan deskripsi pihak yang terlibat dalam penelitian.

4. *Preliminary Field Testing*

Pada langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, meliputi: 1) melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk; 2) bersifat terbatas; 3) uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain yang layak, baik substansi dan metodologi.

5. Revisi hasil uji lapangan terbatas (*Main Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas.

6. *Main Field Test*

Langkah ini adalah uji produk dengan lebih luas, yang meliputi: 1) melakukan uji efektivitas desain produk; 2) pada umumnya peneliti menggunakan teknik eksperimen model

pengulangan; 3) hasil uji lapangan merupakan perolehan dari desain yang efektif, baik dari sisi substansi dan metodologi.

7. Revisi hasil uji lapangan luas (*Operational Product Revision*)

Pada langkah ini perbaikan kedua setelah dilaksanakan uji lapangan secara terbatas. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan luas akan lebih memantapkan produk yang akan dikembangkan, karena pada uji lapangan sebelumnya dengan kelompok kontrol. Penyempurnaan produk ini berdasarkan dari evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif.

8. Uji kelayakan (*Operational Field Testing*)

Langkah ini sebaiknya menggunakan skala besar: 1) melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk; 2) melibatkan para calon pemakai produk; 3) hasil uji lapangan akan diperoleh model desain yang siap diterapkan.

9. Revisi final hasil uji kelayakan (*Final Product Revision*)

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat pada produk yang dikembangkan.

10. Desiminasi dan implementasi produk akhir (*Dissemination and implementation*)

Tahap akhir dari penelitian ini adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal.

2. Perkembangan Teknologi Digital

Perkembangan teknologi pada zaman modern ini sudah semakin pesat. Semakin berkembangnya zaman semakin canggih juga teknologi yang dihasilkan. Hal ini membuat manusia semakin dimudahkan dengan adanya alat-alat teknologi yang canggih untuk membantu dalam menyelesaikan pekerjaan sehari-hari. Berkembangnya teknologi saat ini tidak hanya membawa dampak positif bagi kehidupan masyarakat, melainkan juga membawa dampak negative. Contohnya saja untuk dampak negatifnya manusia semakin malas untuk bersosialisasi dengan lingkungan sekitar karena berkembangnya social media di internet. Selain itu dengan berkembangnya era digital saat ini kita perlu mengambil sikap yang bijaksana dalam penggunaannya agar dapat memberikan manfaat bagi kehidupan kita.

Menurut Rusman, dkk. (2011: 170) media pembelajaran merupakan suatu teknologi pembawa pesan yang dapat digunakan untuk keperluan pembelajaran; media pembelajaran merupakan sarana fisik untuk menyampaikan materi pembelajaran, sarana komunikasi dalam bentuk cetak maupun pandang dengar termasuk teknologi perangkat keras. Media digital dalam pembelajaran merupakan media pembelajaran yang berbasis teknologi komputer dan internet. Dapat diidentifikasi termasuk dalam

media digital pembelajaran antarlain; sosial media pembelajaran, multimedia pembelajaran, *software* pembelajaran baik yang berbayar, *freeware* (gratis) maupun *shareware* (berbagi pakai dalam masa tertentu), jurnal elektronik maupun buku elektronik.

Jadi pengaruh teknologi terhadap pendidikan abad 21 sangat banyak dirasakan masyarakat dan peserta didik. Mulai dari tersedianya bermacam-macam media pembelajaran hingga pembelajaran model baru yang memanfaatkan perkembangan teknologi dan informasi. Maka sebagai seorang guru diharapkan bisa menguasai dan membuka wawasan tentang perkembangan teknologi informasi. Serta seorang guru juga diharapkan mampu mendesain dan merancang pembelajaran yang ringan, inovatif dan efektif, agar peserta didik dapat memahami pembelajaran dengan baik.

a. Media Pembelajaran Komik Digital

Menurut Kustandi(2011:9), media pembelajaran adalah alat yang membantu proses pembelajaran yang berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan, sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Peran orang tua sangatlah penting untuk mendampingi anaknya dalam proses pembelajaran di rumah untuk memberikan arahan dan motivasi siswa agar pembelajaran online berjalan efektif dan menyenangkan.

Orang tua berkewajiban mendampingi proses pembelajaran di rumah yaitu untuk memberikan motivasi, sebagai tempat diskusi dan pemberi semangat Iftitah & Anawaty(2020). Komunikasi yang intens ini akan

membangun kreativitas anak lewat berbagai aktivitas bersama yang bermanfaat (Prianto, 2020).

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan merupakan salah satu alternatif untuk mengatasi permasalahan sulitnya penyampaian materi dari guru ke siswa dan motivasi belajar siswa. Pemanfaatan teknologi tersebut dapat dikemas dalam bentuk media yang menarik. Karena salah satu fungsi dari media yaitu memberikan stimulus dari guru ke siswa dan media pembelajaran dapat memvisualisasikan materi sehingga dapat menumbuhkan motivasi dan tingkat analisis siswa. Selain itu media yang dikembangkan dan dirancang menggunakan metode pengembangan tertentu akan lebih mudah digunakan oleh pendidik dalam proses pembelajaran (Saputra et al., 2020).

Komik digital dapat disimpulkan sebagai buku cerita digital bergambar yang berbentuk lembaran-lembaran kertas yang menyerupai buku yang dikemas dalam bentuk modern dan lebih interaktif dengan keunggulan memiliki tampilan yang menarik sehingga minat membaca siswa lebih tinggi, yang disajikan dalam bentuk digital, sehingga dapat dinikmati siswa dengan berbagai cara melalui media elektronik seperti, komputer, laptop, dan HP.

b. Aplikasi Canva

Menurut Tanjung & Faiza (2019) Canva adalah program desain *online*, dimana pada media tersebut telah tersedia beragam desain grafis seperti presentasi, poster, pamflet, grafik, spanduk, kartu undangan, editing foto dan *facebook cover*. Penggunaan media pembelajaran canva dapat mempermudah dan menghemat waktu guru dalam mendesain media pembelajaran serta mempermudah guru dalam menjelaskan materi pembelajaran. Media canva juga dapat memudahkan peserta didik dalam memahami pelajaran dikarenakan media ini dapat menampilkan teks, video, animasi, audio, gambar, grafik dan lain-lain sesuai dengan tampilan yang diinginkan dan dapat membuat peserta didik untuk fokus memperhatikan pelajaran karena tampilannya yang menarik.

Menurut Fitria (Wulandari & Mudinillah 2022) menyatakan bahwa pemanfaatan canva dalam pembuatan media pembelajaran memiliki banyak kelebihan yaitu; dengan canva kita bisa membuat berbagai jenis desain yang dilengkapi dengan beragam fitur animasi, template serta penomoran halaman yang dapat mendorong kreativitas serta efisiensi waktu baik bagi guru atau pun peserta didik dalam kegiatan mendesain media yang menarik yang dapat digunakan sebagai bahan presentasi, berupa slide, mind mapping dan poster.

Kelebihan aplikasi canva menurut Garris Pelangi (Wulandari & Mudinillah 2022) yaitu: 1) tersedia desain menarik yang beragam, 2)

meningkatkan kreativitas baik guru atau pun peserta didik dalam membuat media pembelajaran dengan memanfaatkan beragam fitur yang tersedia, 3) hemat waktu serta praktis dalam mendesain media pembelajaran, dan 4) kegiatan mendesain dapat dilakukan dengan menggunakan laptop atau gawai.

c. Penggunaan Gadget dalam Pembelajaran

Gadget merupakan barang canggih yang diciptakan dengan berbagai aplikasi yang dapat menyajikan berbagai media berita, jejaring sosial, hobi, bahkan hiburan. Menurut Mardhi (Kurniawati, 2020) smartphone dapat dijadikan sarana untuk menambah pengetahuan siswa tentang kemajuan teknologi sehingga siswa tidak dikatakan menutup mata akan kemajuan di era globalisasi. Siswa dapat mengakses berbagai informasi edukasi dalam menggunakan gadget. Seperti digunakan untuk mencari berbagai informasi mengenai materi yang dianggap sulit.

Menurut Mahfud & Wulansari(2018) manfaat gadget secara umum dalam pembelajaran adalah memperlancar interaksi antara guru dengan siswa sehingga akan terciptanya proses belajar mengajar yang efektif dan efisien. Manfaat secara khusus dengan adanya gadget penyampaian materi akan dengan mudah diterima oleh siswa dan mampu meningkatkan kemampuan memahami materi pada siswa.

Dengan bantuan gadget, penafsiran yang berbeda antar guru dapat

dihindari dan kesenjangan informasi antar guru dan siswa maupun siswa dengan siswa dimanapun keberadaannya. Gadget juga memiliki manfaat yaitu proses belajar mengajar yang akan berlangsung secara menarik dan materi akan tersampaikan dengan jelas. Gadget dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan. Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif. Dengan gadget akan terjadi komunikasi dua arah secara aktif, sedangkan tanpa gadget guru cenderung bicara satu arah.

3. Literasi Membaca

a. Pengertian Literasi

Literasi membaca merupakan kemampuan yang berkaitan dengan kegiatan membaca, berfikir, dan menulis yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan memahami informasi secara kritis, kreatif dan reflektif (Gogahu & Prasetyo 2020) Literasi merupakan istilah yang tak lagi kita dengar. Literasi sebagai suatu upaya meningkatkan kualitas kehidupan di abad 21 terus berusaha dikenalkan dalam berbagai kehidupan bangsa Indonesia. Misalnya, saat ini literasi telah dikembangkan melalui pembelajaran terintegrasi pada kurikulum 2013. Selain itu, pada dasarnya literasi juga sebenarnya harus mencakup berbagai kehidupan, mulai dari anak-anak, remaja bahkan sampai pada orang dewasa. Gerakan literasi

dapat berupa pembiasaan baca tulis, literasi digital, dan lain sebagainya.

Secara konseptual, literasi merupakan sebuah kemampuan untuk mengakses, memahami, dan memanfaatkan informasi secara cerdas (Batubara & Ariani, 2018: 16). Artinya, bahwa dengan adanya gerakan pengembangan literasi seiring pula dengan adanya proses penambahan dan pengolahan pengetahuan secara cerdas yang berguna bagi kehidupan. Salah satu indikator yang dapat digunakan untuk mengetahui tingkat literasi suatu Negara ialah dengan mengukur minat baca dari warga Negara tersebut. Berdasarkan data dari penelitian Nafisah mengungkapkan bahwa indeks minat baca di Indonesia baru mencapai 0,001 artinya bahwa dari 1000 orang baru hanya 1 orang saja yang memiliki minat baca (Batubara & Arini, 2018: 17). Salah satu dari beberapa faktor yang mempengaruhi hal tersebut adalah adanya kebiasaan yang sudah mengakar pada masyarakat yaitu lebih suka berbicara dan mendengarkan dari pada menjadi pembaca.

b. Gerakan Literasi Sekolah

Menurut Suragangga (Batubara & Ariani, 2018) Gerakan Literasi Sekolah (GLS) bertujuan untuk: 1) menumbuhkembangkan budaya literasi membaca dan menulis siswa di sekolah, 2) meningkatkan kapasitas warga dan lingkungan sekolah agar sadar akan pentingnya budaya literasi, 3) menjadikan sekolah sebagai

taman belajar yang menyenangkan dan ramah anak, dan 4) menghadirkan beragam buku bacaan dan mewadahi berbagai strategi membaca untuk mendukung keberlanjutan pembelajaran.

Suragangga (Batubara & Ariani,2018) menyatakan bahwa pelaksanaan program gerakan literasi sekolah mengacu pada prinsip: 1) Sesuai dengan tahapan perkembangan peserta didik, 2) dilaksanakan menggunakan berbagai ragam teks, 3) dilaksanakan secara terintegrasi dan holistik di semua area kurikulum, 4) dilakukan secara berkelanjutan, 5) melibatkan kecakapan berkomunikasi lisan, dan 6) mempertimbangkan keberagaman.

c. Tujuan Pembelajaran Literasi

Perkembangan yang bersifat dinamis terus terjadi, sehingga seiring dengan hal tersebut pembelajaran literasi juga terus dikembangkan dalam rangka meningkatkan pengetahuan warga Negara suatu bangsa. Secara sederhana, pembelajaran literasi (khususnya bagi peserta didik) memiliki beberapa tujuan, Wray et.al (Abidin, Mulyati, & Yunansah, 2018: 23) memaparkan bahwa tujuan pembelajaran literasi adalah untuk membantu peserta didik sehingga mampu mencapai beberapa kompetensi yang meliputi:

- 1) Percaya diri, lancar, dan paham dalam membaca dan menulis.
- 2) Tertarik pada berbagai buku-buku, menikmati kegiatan membaca, mengevaluasi, dan menilai bacaan yang dibaca.
- 3) Mengetahui dan memahami berbagai genre fiksi dan puisi.

- 4) Memahami dan akrab dengan struktur dasar narasi.
- 5) Memahami dan dapat menggunakan berbagai jenis teks non fiksi.
- 6) Dapat menggunakan berbagai tanda baca untuk memonitor dan mengoreksi kegiatan membaca secara mandiri.
- 7) Merencanakan, menyusun draf, merevisi, dan mengedit tulisan secara mandiri.
- 8) Memiliki ketertarikan terhadap kata dan makna, serta secara aktif mengembangkan kosa kata.
- 9) Memahami sistem bunyi dan ejaan, serta menggunakannya untuk mengeja dan membaca secara akurat.
- 10) Lancar dan terbiasa menulis tulisan tangan.

Berdasarkan pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa sepuluh kompetensi tersebut hanya mengacu pada literasi membaca dan menulis saja. Namun, yang perlu dipahami bahwa konsep literasi yang berkembang saat ini tidak hanya terbatas pada literasi membaca dan menulis, tetapi juga mulai berkembang literasi sains, literasi matematik, dan literasi digital.

d. Pengertian Membaca

Menurut Henri Guntur Tarigan (dalam Susanti, 2022:4) membaca adalah suatu proses yang dilakukan dan dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata-kata atau bahasa tulis. Kegiatan membaca bukan hanya tentang mengenal atau melafalkan kata akan tetapi

melibatkan pikiran agar makna kata atau kalimat yang disampaikan penulis dapat dipahami dengan benar.

Selanjutnya Burnes (dalam Subadyono, 2014:1-2) mengatakan bahwa membaca adalah memahami wacana tertulis. Membaca adalah proses interaktif, yaitu suatu proses manakala para pembaca terlibat dalam pertukaran gagasan dengan penulis melalui teks.

Berdasarkan pengertian membaca menurut para ahli yang telah dipaparkan, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah salah satu keterampilan berbahasa dimana pembaca tidak hanya dituntut untuk mengenal bacaan melainkan memaknai isi dari bacaan tersebut sehingga dapat dipahami maksud dari pesan yang disampaikan penulis. Jadi, membaca merupakan proses memahami makna dari sebuah bacaan untuk memperoleh pesan yang disampaikan penulis.

Menurut Hutabarat (Madeamin, S. 2019) Membaca adalah proses dimana pikiran kita menerjemahkan lambang-lambang yang tertulis atau tercetak menjadi gagasan yang ingin disampaikan penulis menjadi upaya memahami tulisan. Sedangkan menurut Tarigan (Madeamin, S. 2019) Membaca adalah suatu proses yang dilakukan serta dipergunakan oleh pembaca untuk memperoleh pesan, yang hendak disampaikan oleh penulis melalui media kata yang merupakan suatu kesatuan akan terlihat suatu pandangan sekilas, dan agar makna kata-kata secara individual dapat diketahui. Hal ini tidak terpenuhi maka pesan yang tersurat dan yang tersirat akan tertangkap

dan dipahami maka proses membaca tidak terlaksana dengan baik.

Maka dari itu membaca dapat diartikan sebagai proses individu memperoleh makna dari cetakan. Kegiatan membaca bukan sekedar aktivitas yang bersifat pasif dan respektif saja, melainkan menghendaki pembaca untuk aktif berpikir ketika sedang melihat kata-kata yang terdapat di dalam buku.

e. Membaca Sebagai Sebuah Literasi

Istilah membaca bukan lagi istilah asing bagi sebagian besar orang, karena aktivitas ini merupakan rangkaian dari empat keterampilan berbahasa yang dipelajari sejak Sekolah Dasar. Secara konseptual, membaca merupakan aktivitas mental untuk memahami apa yang dituturkan pihak lain melalui tulisan (Nurgiyantoro, 2016: 391). Secara sederhana, membaca juga dipahami sebagai suatu aktivitas menemukan informasi dari gagasan orang lain dalam bentuk tulisan.

Implementasinya dalam dunia pendidikan tentu memiliki pengaruh yang sangat besar. Keberhasilan dalam memahami informasi dan materi pelajaran juga dapat ditentukan oleh kemampuan membaca seseorang. Karena berbagai formasi dalam dunia pendidikan mayoritas berbentuk tulisan, baik berupa buku paket, buku pendamping dan bahan bacaan lainnya. Kemudian, kemampuan membaca seseorang tentu tidak hadir tanpa proses yang dilaluinya. Menurut Abidin (2016: 18-26) ada tiga prosedur dalam

pembelajaran membaca yang meliputi:

- 1) Kegiatan Prabaca Kegiatan prabaca merupakan suatu kegiatan yang dilakukan sebelum memulai untuk membaca. Adapun tujuan dari kegiatan prabaca yaitu untuk membangkitkan minat dan rasa ingin tahu peserta didik terhadap teks bacaan yang akan dibaca peserta didik. Dalam prosesnya, kegiatan ini dapat dilakukan dengan berbagai aktivitas seperti yang dikemukakan oleh Cox (2016: 20-21) yaitu:
 - a) Kegiatan menjelaskan kegiatan awal, yaitu berisi aktivitas seorang guru memberikan gambaran awal secara singkat hanya untuk menarik minat dan motivasi peserta didik untuk melakukan kegiatan membaca.
 - b) Petunjuk untuk melakukan antisipasi, yaitu proses memancing rasa ingin tahu peserta didik dengan cara memberikan beberapa pertanyaan terkait topic bacaan yang akan dibaca.
 - c) Pemetaan semantik (peta konsep), merupakan suatu aktivitas untuk memperkenalkan beberapa kosakata yang menjadi kata kunci dari bahan bacaan yang akan dibaca.
 - d) Menulis sebelum membaca, yaitu kegiatan menuangkan pengalaman pribadinya kedalam bentuk tulisan kemudian permasalahan yang ditemukannya dalam pengalamannya sehari-hari tersebut dapat dicari pemecahannya melalui bacaan yang dibaca.

e) Drama atau simulasi (drama kreatif), yaitu kegiatan yang dilakukan sebelum mulai membaca dengan cara membuat permasalahan sederhana secara lisan, kemudian diperagakan sebagai pengenalan aktivitas yang lebih bermakna.

Berdasarkan lima prosedur prabaca tersebut maka dalam implementasi sekolah dasar dapat disesuaikan dengan karakteristik peserta didik di sekolah misalnya untuk peserta didik yang berada di kelas rendah tentunya dapat memilih prosedur yang bagian /d/. Karena materi pelajaran kelas rendah sudah memasuki tahap membaca pemahaman sehingga dengan menuangkan pengalamannya sebelum membaca peserta didik akan membandingkan pengalamannya dengan teks bacaan yang ada, serta mereka juga dapat memecahkan permasalahan yang mereka miliki dengan informasi yang didapatkan dari teks bacaan.

2) Kegiatan Membaca

Tahap kedua merupakan kegiatan inti dalam pembelajaran membaca. Pada tahap ini terjadi interaksi langsung antara pembaca dan sumber bacaan. Apabila kegiatan membaca ini didampingi oleh guru, maka seorang guru hendaknya memilih dan menentukan strategi membaca yang benar-benar tepat dengan kondisi peserta didiknya. Pelaksanaan kegiatan membaca biasanya mengadopsi beberapa model yang dipilih

berdasarkan kebutuhan. Adapun model-model dalam pembelajaran membaca yang dimaksud antara lain:

a) Model Metakognitif

Model metakognitif merupakan model yang memberikan kebebasan kepada peserta didik untuk memilih cara membaca yang ia inginkan sesuai dengan permasalahan yang ingin diselesaikan atau dengan kata lain sesuai dengan tugasnya masing-masing.

b) Model Linier

Model linier adalah model pembelajaran membaca yang biasanya di mulai dari level terendah. Seorang pembaca dituntun untuk memahami lambing-lambang bunyi sebelum memulai aktivitas membaca. Lambing bunyi yang dimaksud mulai dari morfem, frase, kata, kalimat, teks, hingga struktur dramatika yang berkaitan dengan makna lambing bunyi tersebut.

c) Model Psikolinguistik

Model psikolinguistik atau disebut dengan model membaca *top-down* merupakan kebalikan dari model linier. Jika dalam model linier pemahaman tentang bacaan murni didapatkan dari proses mengenal lambing-lambang bunyi dan maknanya, maka dalam model *top-down* ini pemahaman seorang pembaca frase dari pengalaman dan pengetahuan

yang ia miliki. Kegiatan membaca hanya dijadikan sebuah cara untuk membuktikan hipotesis-hipotesis yang didapatkan melalui pengeahuan yang lebih luas dan pengalaman si pembaca.

d) Model Interaktif

Model interaktif merupakan model yang dianggap paling sempurna, hal ini dikarenakan model ini adalah model yang menggabungkan model *button-up* dengan model *top-down* artinya bahwa, pada model ini membaca dijadikan sebagai sebuah proses intelektual yang menggabungkan dua kemampuan utama seorang pembaca, yaitu kemampuan untuk memahami lambang-lambang bunyi dan kemampuan untuk berpikir konsep-konsep verbal yang ia ketahui kemudian dikaitkan dengan bahan bacaannya.

3) Kegiatan Pascabaca

Tahap terakhir atau disebut dengan kegiatan pascabaca merupakan rangkaian kegiatan mengakomodasi pengetahuan yang didapatkan dari proses membaca. Pengetahuan yang didapatkan akan diketahui apabila seorang pembaca mendapatkan jawaban dari hipotesis awalnya, kemudian meningkat rasa ingin tahunya yaitu dengan mengajukan beberapa pertanyaan yang dianggap belum tuntas pada saat ia membaca. Selain itu, seorang pembaca yang memahami bacaan yang ia baca juga dapat

mementaskan hasil bacaannya (apabila bahan bacaan yang dibaca berupa karya sastra), hingga dapat menerapkan hasil bacaannya dalam berbagai aktivitasnya.

4. Kajian Penelitian yang Relevan

Adapun beberapa penelitian terdahulu yang dianggap relevan oleh peneliti, antara lain:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Sri Ayu Cahya Pinatih yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Sainifik pada Muatan IPA” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital berbasis saintifik layak digunakan pada pembelajaran IPA
2. Peneli yang dilakukan oleh Komang Ayu Megantari yang berjudul “Belajar Sumber Alam Melalui Media Komik Digital” hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital pada topik sumber daya alam yang terdapat pada buku siswa kelas IV SD tema 9 kayanya negeriku dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang sangat baik dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Raihan Salsabila Fitri Khadar, Dadan Rahmat, Lutpi Saepullah yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Mata Pelajaran Kelas VII di SMP MUHAMMADIYAH SUKABUMI” hasil penelitian menunjukkan media komik digital bisa digunakan sebagai sarana pendidikan dan sebagai media pembelajaran untuk di gunakan peserta didik.

5. Kerangak Berpikir

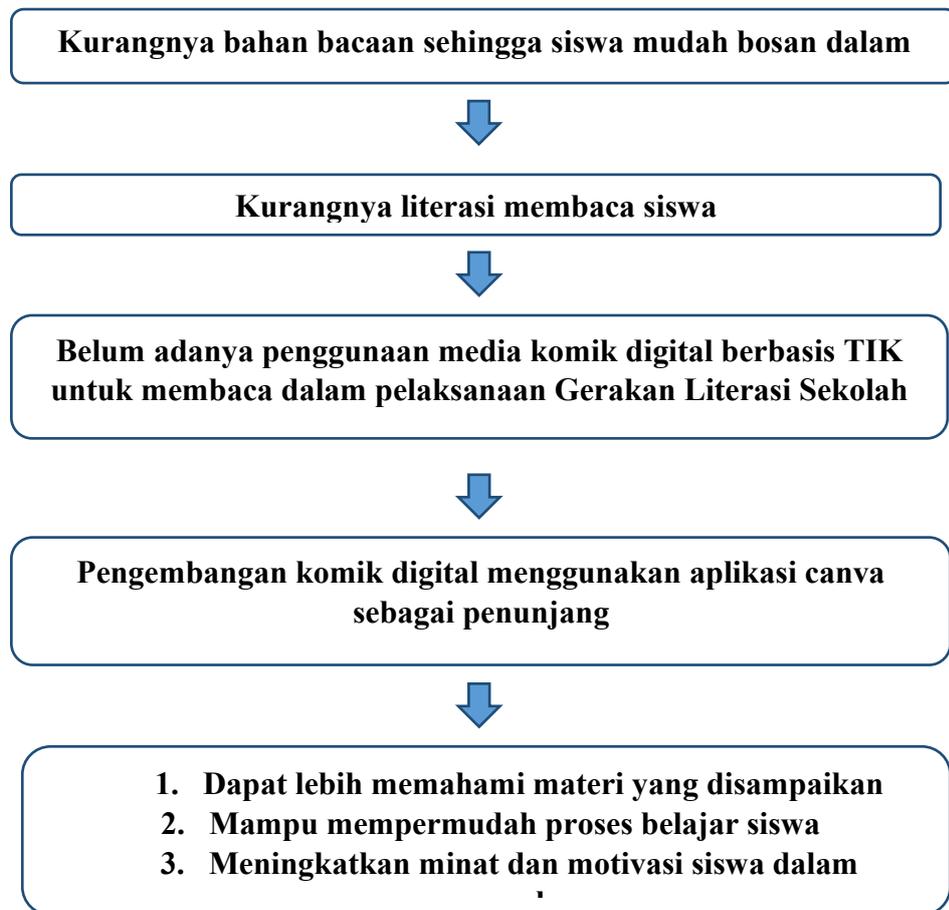
Media secara umum memiliki manfaat dapat meningkatkan minat belajar peserta didik karena rasa tertariknya pada media tersebut. Media juga dapat dengan mudah menyampaikan materi secara lebih efektif dan efisien. Selain itu, media tentunya dapat membantu pendidik dan peserta didik untuk dengan mudah berinteraksi dan menciptakan suasana belajar yang berkualitas. Oleh sebab itu, kehadiran media sangat penting dalam proses pembelajaran, tak terkecualian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Media komik dibuat dengan proses pengembangan sehingga dapat memanfaatkan literature yang ada untuk dijadikan sebagai bahan media komik digital yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik. Pembelajaran Bahasa Indonesia yang bertujuan untuk mengembangkan kemampuan literasi membaca peserta didik sesuai dengan kebutuhan dan minat peserta didik. Tujuan lain dari Bahasa Indonesia dan juga sastra Indonesia serta mempunyai kemampuan yang baik dan benar dalam berbahasa. Salah satu pokok yang diberikan kepada peserta didik kelas II, yaitu cerita anak.

Komik merupakan salah satu pilihan media pembelajaran yang sangat tepat. Media komik tersebut memiliki kelebihan sebagai media pembelajaran diantaranya, yaitu dapat menyajikan materi lebih menarik, mudah dan sederhana dalam penggunaannya, mampu menyajikan informasi lebih jelas dengan ilustrasi visual. Penggunaan komik sebagai media pembelajaran didukung oleh karakteristik dasar peserta didik yang pada umumnya lebih menyukai gambar-gambar yang menarik. Selain itu peserta didik SD berada

pada tahap berpikir operasional yang kongkrit agar mudah dipahami peserta didik dalam pembelajaran.

Media komik dapat dikembangkan sebagai suatu alternatif penyajian Bahasa Indonesia agar lebih menarik dan mudah diinginkan oleh peserta didik. penyajian dengan ilustrasi gambar sangat sesuai dengan peserta didik yang pada umumnya menyukai gambar. Selain pesan visual dalam gambar, komik juga mampu memberikan pesan verbal melalui dialog antar tokoh dalam cerita. Media komik juga bisa dimodifikasi agar pembelajaran lebih komunikatif. Dapat dilihat diagram alur kerangka berfikir peneliti sebagai berikut:



Tabel 1.1 Kerangka media pembelajaran berbasis komik kelas 2

6. Pertanyaan Penelitian

1. Berdasarkan kajian teori dan kerangka pikir yang telah diuraikan di atas, maka dapat dirumuskan pertanyaan penelitian dalam ini adalah “Bagaimana kelayakan dan keefektifan komik digital dalam pelajaran bahasa Indonesia untuk meningkatkan minat membaca peserta didik”?
 - a. Bagaimana proses pengembangan komik digital berbantuan canva untuk meningkatkan literasi membaca pada pelajaran bahasa Indonesia siswa kelas II SDN 4 Pancor?

- b. Bagaimana kelayakan komik digital berbantuan canva untuk meningkatkan literasi membaca pada pembelajaran bahasa indonesia siswa kelas II SDN 4 Pancor?
2. Bagaimana keefektifan media pembelajaran komik digital menggunakan canva sebagai penunjang untuk meningkatkan literasi membaca di SDN 4 Pancor?
 - a. Bagaimana hasil validasi ahli materi dan ahli desain media terhadap pengembangan komik digital menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 4 Pancor?
 - b. Bagaimana respon peserta didik terhadap pengembangan komik digital menggunakan aplikasi canva untuk meningkatkan literasi membaca siswa SDN 4 Pancor?

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Pengembangan

Penelitian ini menggunakan model penelitian pengembangan atau *Research and Development (R&D)*. Menurut Sukmadinata *Research & Development* adalah pendekatan penelitian untuk menghasilkan suatu produk baru atau menyempurnakkan produk yang sudah ada (Saputro 2017).

Model pengembangan yang digunakan dalam penelitian ini mengacu pada model penelitian yang dikembangkan oleh Borg and Gall (Hamzah, A. 2019: 1. Model pengembangan ini terdiri dari 10 langkah yaitu:

1. Studi pendahuluan (*Research and information Collectting*)

Pada tahap ini digunakan untuk menganalisis kebutuhan, studi pustaka, studi literatur, penelitian skala kecil dan standar laporan yang dibutuhkan sehingga perlu ada pengembangan baru.

2. Merencanakan (*Planning*)

Selanjutnya tahap perencanaan, yaitu meliputi merumuskan tujuan, memperkirakan dana, tenaga dan waktu, serta merumuskan kualifikasi peneliti dan bentuk-bentuk partisipasinya.

3. Pengembangan desain (*Develop Preliminary of Product*)

Pada langkah selanjutnya yaitu pengembangan desain produk meliputi: 1) menentukan desain produk yang akan dikembangkan, 2) menentukan sarana dan prasarana penelitian yang dibutuhkan selama

penelitian dan pengembangan, 3) menentukan tahap-tahap pelaksanaan uji desain lapangan, dan 4) menentukan deskripsi pihak yang terlibat dalam penelitian.

4. Pengujian Terbatas (*Preliminary Field Testing*)

Pada langkah ini merupakan uji produk secara terbatas, meliputi: 1) melakukan uji lapangan awal terhadap desain produk; 2) bersifat terbatas; 3) uji lapangan awal dilakukan secara berulang-ulang sehingga diperoleh desain yang layak, baik substansi dan metodologi.

5. Revisi hasil uji lapangan terbatas (*Main Product Revision*)

Langkah ini merupakan perbaikan model atau desain berdasarkan uji lapangan terbatas. Penyempurnaan awal akan dilakukan setelah dilakukan uji coba lapangan secara terbatas.

6. Uji Produk Utama (*Main Field Test*)

Langkah ini adalah uji produk dengan lebih luas, yang meliputi: 1) melakukan uji efektivitas desain produk; 2) pada umumnya peneliti menggunakan teknik eksperimen model pengulangan; 3) hasil uji lapangan merupakan perolehan dari desain yang efektif, baik dari sisi substansi dan metodologi.

7. Revisi hasil uji lapangan luas (*Operational Product Revision*)

Pada langkah ini perbaikan kedua setelah dilaksanakan uji lapangan secara terbatas. Penyempurnaan produk dari hasil uji lapangan luas akan lebih memantapkan produk yang akan

dikembangkan, karena pada uji lapangan sebelumnya dengan kelompok kontrol. Penyempurnaan produk ini berdasarkan dari evaluasi hasil sehingga pendekatan yang digunakan adalah kuantitatif.

8. Uji kelayakan (*Operational Field Testing*)

Langkah ini sebaiknya menggunakan skala besar: 1) melakukan uji efektivitas dan adaptabilitas desain produk; 2) melibatkan para calon pemakai produk; 3) hasil uji lapangan akan diperoleh model desain yang siap diterapkan.

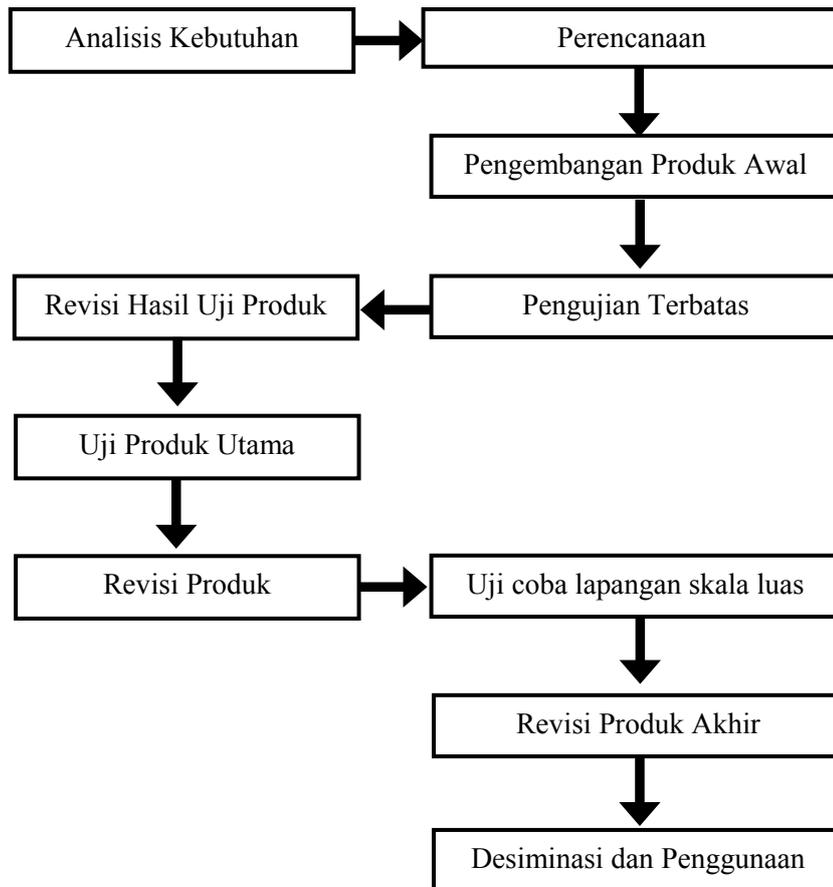
9. Revisi final hasil uji kelayakan (*Final Product Revision*)

Langkah ini akan lebih menyempurnakan produk yang sedang dikembangkan untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat pada produk yang dikembangkan.

10. Desiminasi dan implementasi produk akhir (*Dissemination and implementation*)

Tahap akhir dari penelitian ini adalah melaporkan hasil dalam forum ilmiah melalui seminar dan mempublikasikan dalam jurnal.

Metode dan model ini dipilih karena bertujuan untuk menghasilkan produk berupa media pembelajaran komik digital. Produk yang dikembangkan kemudian diuji kelayakannya dengan validitas dan uji coba produk untuk mengetahui sejauh mana peningkatan literasi membaca siswa setelah pembelajaran menggunakan media pembelajaran komik digital kelas II SDN.



Tabel 1.2 Model Pengembangan Borg and Gall

B. Prosedur Pengembangan

Prosedur pengembangan yang dilakukan peneliti mengacu pada desain penelitian Borg and Gall dengan menyederhanakan 10 langkah tersebut menjadi tujuh langkah saja, yang meliputi analisis kebutuhan, perencanaan, pengembangan produk awal, pengujian terbatas, revisi hasil uji produk, dan revisi produk akhir, yang tentunya telah disesuaikan dengan kebutuhan dalam mengembangkan produk yang dihasilkan.

Berdasarkan penjelasan diatas, langkah-langkah penelitian dan pengembangan yang diadaptasi dari model pengembangan Borg & Gall

yang telah dimodifikasi oleh Sudirman (Oktaviani, R. 2021) meliputi beberapa tahapan berikut:

1. Analisis Kebutuhan (*Reaserch and Information Collectin*)

Pada tahap awal peneliti peneliti melakukan analisis terkait masalah dan kebutuhan di sekolah. Hal ini dilakukan untuk menganalisis kebutuhan yang diinginkan dan mengidentifikasi faktor-faktor penyebab timbulnya permasalahan yang dilapangan, terlebih pada proses pelaksanaan program literasai membaca di SDN 4 Pancor, sarana penunjang pelaksanaan Gerakan Literasi membaca, mengumpulkan data dengan mewawancarai wali kelas II sekolah terkait ketersediaan dan ketertarikan siswa terhadap bahan bacaan yang ada.

2. Perencanaan (*Planning*)

Tahap selanjutnya adalah proses perencanaan. Perencanaan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan. Berdasarkan analisis kebutuhan, maka peneliti membuat perencanaan untuk mengembangkan sebuah komik digital menggunakan canva. Adapun beberapa hal yang direncanakan oleh peneliti yaitu: merencanakan dan menetapkan desain cover komik digital, menentukan materi kearifan lokal yaitu permainan tradisional yang akan diintegrasikan kedalam komik digital yang akan dikembangkan, menyiapkan gambar-gambar yang sesuai dengan judul “Ayo Main Dengklek”.

3. Pengembangan Produk Awal (*Develop of Preliminary Form of Product*)

Setelah dilakukan perencanaan, maka tahap selanjutnya adalah peneliti mulai mengembangkan komik digital menggunakan canva sesuai dengan spesifikasi produk yang telah dibuat. Pada tahap ini peneliti juga membuat cover komik, dan biodata penulis.

4. Pengujian terbatas (*Preliminary Field Testing*)

Pengujian terbatas dilakukan dengan validasi produk yang telah dibuat oleh peneliti. Adapun dalam proses validasi peneliti menggunakan validasi ahli materi dan ahli tampilan.

5. Revisi Hasil Uji Produk (*Main produk revision*)

Tahap selanjutnya adalah revisi hasil uji validitas produk. Pada tahap ini peneliti akan menyempurnakan produk yang dikembangkan berdasarkan pada hasil penilaian oleh validator.

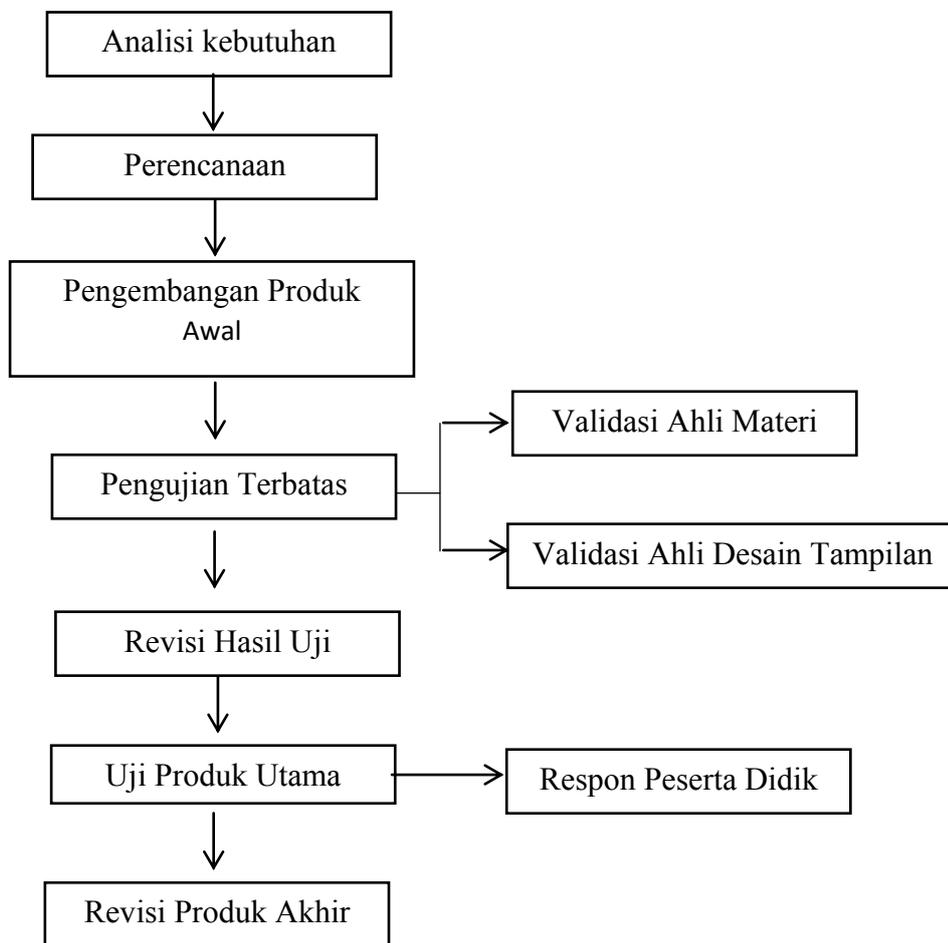
6. Uji Coba Utama (*Main Field Testing*)

Uji coba produk utama merupakan sebuah tahap menguji cobakan produk yang sudah dikembangkan oleh peneliti. Tahap ini merupakan tahap uji coba skala besar dengan melibatkan penilaian produk peserta didik sebagai subjek penelitian.

Pengisian angket oleh peserta didik bertujuan untuk mengetahui respon (ketertarikan) peserta didik terhadap komik digital yang dikembangkan oleh peneliti.

7. Revisi Produk Akhir (*Final*)

Selanjutnya, tahap revisi produk akhir dilakukan setelah melihat hasil respon peserta didik. Apabila hasil dari uji produk utama sudah memenuhi kriteria kelayakan produk, maka pada tahap ini tidak perlu dilakukan revisi. Namun, jika pada tahap uji produk utama masih belum memenuhi standar kelayakan, maka peneliti akan melakukan penyempurnaan lagi terhadap komik digital yang dikembangkan.

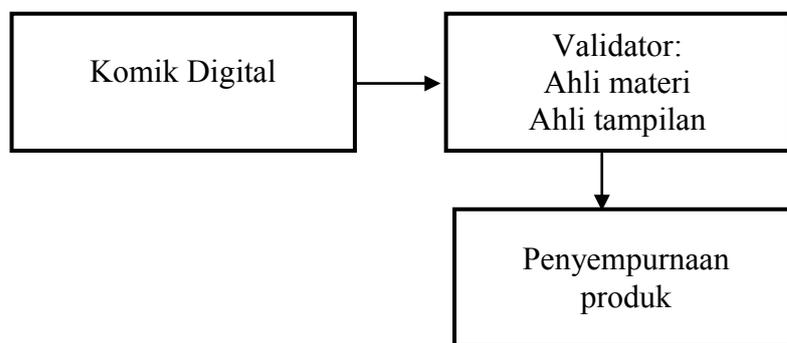


Tabel 1.3. Desain Penelitian dan Pengembangan Borg and Gall yang Disederhanakan

C. Desain Uji Coba Produk

1. Desain Uji Coba Produk

Tujuan dari uji coba ini adalah untuk mendapatkan penjelasan tentang komik digital yang dikembangkan. Kegiatan ini akan dilaksanakan adalah melakukan observasi lapangan, membuat komik digital untuk meningkatkan literasi membaca serta untuk mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan oleh peneliti, dan mengetahui respon siswa. Pelaksanaan uji kelayakan ini dengan cara memberikan produk pengembangan beserta sejumlah angket penilaian kepada validator untuk menilai kelayakan produk serta memberikan masukan perbaikan. Desain uji coba dapat dilihat pada tabel 1.1.



Tabel 1. 4 Desain Uji Coba

- a. Produk awal yang sudah disetujui oleh dosen pembimbing di validasi oleh guru ahli materi dan dosen ahli tampilan, komentar dan saran dari ahli materi dan ahli tampilan digunakan untuk revisi 1.
- b. Hasil revisi 1 divalidasi kembali oleh guru ahli materi dan dosen ahli tampilan sehingga memperoleh hasil yang layak untuk diuji coba kan kepada siswa.

Data dari ahli materi, ahli tampilan, guru matematika dan siswa akan diolah untuk dapat memperoleh informasi mengenai kelemahan modul pembelajaran supaya akan bisa direvisi kembali agar menjadi bahan ajar yang baik dan layak digunakan dalam belajar matematika.

2. Subjek Penelitian

Subjek pada penelitian pengembangan komik digital menggunakan canva untuk meningkatkan literasi minat membaca ini terbatas pada peserta didik kelas II SDN 4 Pancor.

Subyek uji coba pada penelitian pengembangan komik digital berbantuan canva untuk meningkatkan literasi membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia ini terbatas siswa kelas II SDN 4 Pancor dengan jumlah 36 orang pada tahun pelajaran 2023/2024.

3. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

a. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian dan pengembangan ini berbentuk kualitatif dan kuantitatif. Di mana data kualitatif diperoleh dari saran, kritik, masukan dan komentar dari para guru/kepala sekolah yang berdasarkan dari hasil observasi awal dengan tidak terstruktur yang dilakukan oleh peneliti. Data kuantitatif diperoleh dari hasil pengisian lembar validasi ahli oleh ahli materi dan tampilan serta angket respon siswa sebagai responden dan dari praktisi lapangan yang kemudian dikonversi menjadi data kuantitatif skala lima dengan mengikuti skala likert.

b. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian dan pengembangan ini menggunakan lembar validasi dan angket respon peserta didik.

1) Lembar Validasi Ahli

Lembar validasi ahli digunakan yaitu, lembar validasi ahli materi dan lembar validasi ahli desain tampilan.

Adapun kisi-kisi dari masing-masing instrumen yang digunakan adalah sebagai berikut:

a. Lembar Validasi Ahli Materi

Validasi ahli materi dilakukan oleh dosen ahli materi. Kisi-kisi angket instrumen ahli materi sebagai berikut:

Tabel 1.5 Kisi-kisi Instrumen Ahli Materi

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Aspek kelayakan isi	1. Keluasan materi. 2. Kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran.	1,2,3	3
Aspek kelayakan bahasa	1. Kesesuaian dengan kaidah penulisan yang tepat	4	1
	2. Ketepatan pemilihan bahasa yang	5,6	2
Jumlah		6	6

b. Lembar Validasi Ahli Desain Tampilan

Validasi ahli desain tampilan ini dilakukan oleh dosen ahli dalam tampilan pembelajaran. Berikut akan disajikan kisi-kisi angket instrumen ahli tampilan:

Tabel 1.6 Kisi-kisi Ahli Desain Tampilan

Aspek	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Kelengkapan sajian tampilan	1. Desain yang menarik	1,2,3	3
Aspek penyajian informasi	1. Kepraktisan dalam penggunaan	4,5,6	3
Jumlah		6	6

2) Angket Respon Peserta Didik

Angket respon peserta didik dilakukan oleh peserta didik kelas II SDN 4 Pancor sebagai subjek dalam penelitian dan pengembangan ini. Adapun kisi-kisinya sebagai berikut:

Tabel 2.1 Kisi-kisi Instrumen Angket Praktikalitas oleh siswa

Kriteria	Indikator	Nomor Butir	Jumlah
Respon siswa	1. Materi	1	1
	2. Bahasa	2,3	2
	3. Tampilan dan Penyajian	4, 5, 6,	3
	4. Visual	7, 8, 9	3
Jumlah		9	9

3) Instrumen Tes Kecakapan Membaca Siswa

Membaca adalah pengucapan kata-kata dan perolehan kata dari bahan cetakan. Kegiatan ini melibatkan analisis dan pengorganisasian berbagai keterampilan yang kompleks, termasuk didalamnya pelajaran, pemikiran, pertimbangan, perpaduan, dan pemecahan masalah yang berarti menimbulkan penjelasan informasi bagi pembaca.

4. Teknik Analisi Data

Data yang diperoleh melalui kegiatan uji coba diklasifikasikan menjadi dua, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif berupa kritik dan saran yang dikemukakan ahli materi dan ahli desain tampilan dan siswa dihimpun untuk memperbaiki produk berupa komik digital menggunakan canva. Kemudian, data kuantitatif yang diperoleh dari lembar validasi ahli materi, dan lembar validasi desain tampilan selanjutnya dikonversikan ke dalam bentuk data kualitatif dengan skala 5 (skala likert) yang mengacu pada Penilaian Acuan Patokan (PAP) yang dikembangkan oleh Eko Putro Widoyoko (2017: 238).

Berikut teknik analisis yang dilakukan sebagai berikut:

a. Analisis Lembar Validasi

Data penilaian media komik digital menggunakan canva diperoleh dari pengisian instrumen dari ahli materi dan ahli desain tampilan. Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan

kriteria kualitas terhadap produk yang dikembangkan adalah sebagai berikut:

- 1) Data yang berupa skor tanggapan ahli yang diperoleh melalui instrumen disediakan lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (5), baik (4), cukup (3), kurang (2), dan sangat kurang (1).
- 2) Skor yang diperoleh, kemudian dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima sebagai berikut:

Tabel 2.2 Konversi Data Kualitatif menjadi skala lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,6 Sb_i < X \leq \bar{X}_i + 1,8 Sb_i$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,6 Sb_i < X_i + 0,6 Sb_i$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,8 Sb_i < X \leq \bar{X}_i - 0,6 Sb_i$	Kurang
E	$X \leq \bar{X} - 1,8 Sb_i$	Sangat kurang

Sumber: *Eko Putro Widoyoko (dalam Yekiasuti & Ikhsan, 2016:*

90)

Keterangan:

$$\bar{X}_i \text{ (Re rata skor ideal)} = \frac{1}{2} \text{ (skor maksimal + skor minimal ideal)}$$

$$Sb_i = \frac{1}{6} \text{ (skor maksimal ideal - skor minimal ideal)}$$

$$X = \text{Skor Aktual}$$

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai kelayakan dan keefektifan produk minimal “C” dengan kategori “cukup baik”, sehingga hasil penilaian dari materi dan ahli desain tampilan jika sudah memberikan hasil penilaian akhir atau keseluruhan dengan nilai minimal “C” (cukup baik), maka produk hasil pengembangan tersebut sudah dianggap layak dan praktis digunakan. Begitu juga dengan skala angket peserta didik jika hasil dari penilaian akhir dengan nilai “C” (cukup baik), maka produk yang dikembangkan sudah dikatakan efektif digunakan karena disesuaikan dengan kondisi nyata peserta didik.

b. Analisis Angket Praktikalitas oleh Siswa

Hasil angket praktikalitas digunakan untuk mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan dan perasaan senang terhadap penggunaan media komik digital. Langkah-langkah yang digunakan untuk memberikan kriteria analisis uji praktikalitas adalah sebagai berikut:

- 1) Data yang diberikan berisi lima pilihan untuk memberikan tanggapan tentang kualitas produk yang dikembangkan, yaitu: sangat baik (1), baik (2), cukup (3), kurang (4), dan sangat kurang (5).
- 2) Skor yang diperoleh, selanjutnya dikonversikan menjadi data kualitatif skala lima berikut:

Tabel 2.3 Konversi Data Kualitatif dengan Skala Lima

Nilai	Interval Skor	Kategori
A	$X > \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	Sangat Baik
B	$X_i + 0,6 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i + 1,8 S_{b_i}$	Baik
C	$\bar{X}_i - 0,6 S_{b_i} < X_i + 0,6 S_{b_i}$	Cukup
D	$\bar{X}_i - 1,8 S_{b_i} < X \leq \bar{X}_i - 0,6 S_{b_i}$	Kurang
E	$X \leq \bar{X} - 1,8 S_{b_i}$	Sangat kurang

Sumber: *Eko Putro Widoyoko (dalam Yekiasuti & Ikhsan, 2016: 90)*

Keterangan:

\bar{X}_i (Re rata skor ideal) = $\frac{1}{2}$ (skor maksimal + skor minimal ideal)

S_{b_i} = $\frac{1}{6}$ (skor maksimal ideal – skor minimal ideal)

X = Skor Aktual

Dalam penelitian ini, ditetapkan nilai uji praktikalitas minimal “C” dengan kategori cukup baik, peneliti dapat mengukur pendapat siswa terhadap ketertarikan dan perasaan senang terhadap media komik digital untuk meningkatkan literasi membaca pada pembelajaran bahasa Indonesia.