



## PENGEMBANGAN MEDIA STRIP COMIC BERBASIS ANDROID DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SD

Ni Made Marpiantini<sup>1)</sup>, Maria Goreti Rini Kristiantari<sup>2)</sup>, dan I Ketut Gading<sup>3)</sup>

Pendidikan Dasar, Universitas Terbuka

<sup>1)</sup>[marpiantinim@gmail.com](mailto:marpiantinim@gmail.com), <sup>2)</sup>[rini\\_bali@yahoo.co.id](mailto:rini_bali@yahoo.co.id), dan <sup>3)</sup>[iketutgading@undiksha.ac.id](mailto:iketutgading@undiksha.ac.id)

---

### Histori artikel

Received:  
28 Februari 2022

Accepted:  
25 Maret 2022

Published:  
26 Maret 2022

---

### Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan Media strip comic berbasis android dalam meningkatkan keterampilan membaca. (2) Mengetahui getahui validitas media Strip Comic berbasis Android dalam membaca. Penelitian ini adalah penelitian pengembangan dan model pengembangan ADDIE. Data yang dikumpulkan dalam penelitian ini adalah data kuantitatif dan kualitatif. Pengumpulan data yang digunakan adalah metode wawancara, pencatatan dokumen, dan kuesioner. Analisis data yang digunakan adalah teknik analisis deskriptif kualitatif. Hasil penelitian (1) prosedur pengembangan media komik digital dengan model ADDIE meliputi lima tahapan: (a) tahap analyze, (b) tahap design, (c) tahap develop, (d) tahap implementation, dan evaluation. (2) Media komik digital valid dengan: (a) hasil review ahli materi menunjukkan media media strip comic berbasis android berpredikat sangat baik (98%), (b) hasil review ahli media Strip Comic berbasis android menunjukkan produk berpredikat sangat baik (94%), (c) hasil review ahli perorangan menunjukkan media Strip Comic berbasis android berpredikat sangat baik (98%), (d) hasil uji kelompok kecil menunjukkan media Strip Comic berbasis android berpredikat sangat baik (94%). Ini berarti bahwa media Media strip comic berbasis android layak digunakan dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa SD.

**Kata-kata Kunci:** pengembangan media, media *strip comic*, keterampilan membaca

---

\*Coresponding author: Ni Made Marpiantini ([marpiantinim@gmail.com](mailto:marpiantinim@gmail.com))

**Abstract.** This study aims to (1) describe the android-based comic strip media in improving reading skills. (2) Knowing the validity of Android-based Comic Strip media in reading skills. This research is development research with a development model of ADDIE. The data collected in this study are quantitative and qualitative were collected using interviews, document recording, and questionnaires. Analysis of the data used is a qualitative descriptive analysis technique. The results of the study (1) the procedure for developing digital comic media with the ADDIE model includes five stages: (a) analyze stage, (b) design stage, (c) develop stage, (d) implementation stage, and evaluation. (2) The digital comic media is valid with (a) the results of the material expert review show that the android-based comic strip media has a very good predicate (98%), (b) the results of the Android-based Comic Strip media expert review show that the product has a very good predicate (94. %), (c) the results of individual expert reviews show that Android-based Comic Strip media has a very good predicate (98%), (d) the small group test results show that Android-based Comic Strip media has a very good predicate (94%). This result means that the Android-based comic strip media in improving reading skills is proven to have good quality in learning Indonesian.

**Keywords:** media development, comic strip media, reading skills

## Latar Belakang

Kendala paling besar dalam menghadapi PJJ di masa pandemi Covid-19 adalah kemampuan dan keterampilan guru dalam membuat dan menggunakan media pembelajaran. Mayoritas guru membutuhkan pelatihan pembuatan materi ajar berupa video guna pembelajaran jarak jauh Indonesia telah memasuki era Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA) yang mengutamakan pengembangan ilmu pengetahuan dan teknologi. Di tengah hiruk pikuk kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi, sumber daya manusia ialah faktor utama yang mempengaruhi kemajuan negara Indonesia. Sumber daya manusia yang dimaksud tidak terlepas dari kualifikasi pendidikan bagi seorang pendidik. Kemajuan zaman dan teknologi di Indonesia berdampak signifikan terhadap bagaimana perilaku individu berubah. Pergeseran perilaku ini lebih banyak dipengaruhi oleh masuknya teknologi ke dalam kehidupan sehari-hari. Contoh nyata yaitu dengan adanya gawai (*handphone* Android) dan akses internet yang sangat memungkinkan untuk sebuah teknologi menjadi *syndrome* terhadap karakter masing-masing individu. Dengan adanya perkembangan teknologi, anak didik diharapkan menjadi lebih kreatif dalam mengikuti pembelajarannya di sekolah.

Salah satu pelajaran yang menjadi dasar pembelajaran ialah pelajaran yang relatif sederhana, tetapi sangat penting untuk proses pembelajaran yakni membaca. Tarigan (2008:46) mendefinisikan membaca sebagai “suatu proses yang dilakukan dan dimanfaatkan oleh pembaca guna memastikan pesan atau makna yang disampaikan oleh bacaan bahasa tertulis penulis”. Aktivitas membaca tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Pendidikan di Indonesia terus dikembangkan secara berkala guna memenuhi tujuan pendidikan yang telah digariskan dalam Pembukaan UUD 1945. Berbagai kebijakan telah dilaksanakan untuk memastikan jika pendidikan bagi keturunan bangsa sejalan dengan tujuan pendidikan mencerdaskan kehidupan bangsa. Pemerintah telah berupaya agar anak

didik dapat belajar dengan mengembangkan kinerjanya. Dalam dunia yang ideal, anak didik akan belajar dengan memaksimalkan potensi bawaan mereka (Firman, 2013).

Membaca sangat penting bagi kehidupan manusia. Individu yang gemar membaca akan memberikan kontribusi bagi kemajuan pendidikan bangsa. Pembaca akan memperoleh informasi melalui aktivitas membaca, yang akan membantu mereka menambah wawasan dan pengetahuan. Semakin luas wawasan dan ilmunya, maka semakin maju pula pendidikannya. Akibatnya, setiap orang harus mempunyai kinerja membaca yang memadai (Dalman, 2013:120). Ironisnya, masyarakat Indonesia masih mempunyai minat membaca yang rendah. Indonesia menduduki peringkat ke-96 dunia sebab mempunyai tingkat kebiasaan membaca yang sebanding dengan Malta, Suriname, dan Bahrain. Menurut *United Nations Educational, Scientific, and Cultural Organization* (UNESCO), "indeks minat baca Indonesia baru mencapai 0,001". Artinya, hanya satu dari seribu orang yang mempunyai minat membaca (Majid, 2012:45).

Temuan studi ini mengkhawatirkan dan menghadirkan perjuangan berat bagi para pendidik untuk memperbaiki kondisi ini melalui pendidikan. Membaca ialah keterampilan dasar yang harus dimiliki oleh siapa pun yang mengejar pendidikan. Semua aktivitas pendidikan selalu berhubungan dengan aktivitas membaca. Setelah anak belajar membaca, mereka dapat menggunakan kinerja membaca mereka untuk memperoleh berbagai keterampilan. Seorang pembaca akan memperoleh banyak pengetahuan, keterampilan, dan keterampilan hidup baru melalui membaca. Membaca memungkinkan seseorang untuk memperoleh pengetahuan dan inspirasi tentang berbagai mata pelajaran dan pengalaman. Menurut Kamarudin (dalam Aritonang, 2007:30), "sekolah dasar berfungsi sebagai landasan bagi anak didik untuk berkembang menjadi pembaca terfokus yang mampu merespon isi bacaan". Hal ini juga berperan penting dalam mendukung pendidikan dan pengajaran di semua aspeknya, yang harus terus ditingkatkan untuk mencapai tujuan pendidikan dan membekali anak didik dengan pengetahuan dasar untuk belajar mandiri.

Kinerja membaca ialah komponen penting dari kemajuan anak didik. Membaca ialah aktivitas atau proses kognitif yang memerlukan penempatan berbagai informasi yang terkandung dalam tulisan. Secara alami, agar aktivitas membaca bermanfaat dan mengambil pelajaran dari apa yang dibaca, Anda harus mempunyai keterampilan pemahaman yang kuat. Dengan demikian, membaca bukan sekedar membaca sekilas tanpa mengetahui isinya. Pemahaman bacaan memungkinkan kita untuk membentuk kesan yang akurat tentang apa yang kita baca dan untuk mengumpulkan informasi yang berguna darinya. Kinerja membaca pemahaman yang kuat dibutuhkan dan ialah prasyarat untuk membaca dan memahami berbagai jenis sastra atau mata pelajaran lainnya. Menurut Istarani (2011:20), "membaca pemahaman ialah kelanjutan dari membaca dalam hati, yang dimulai

dari kelas 3. Membaca senyap diartikan sebagai membaca tanpa suara dengan maksud untuk memahami isi bacaan”.

Faktanya di masa pandemi COVID-19 ini, setiap peserta didik dituntut mampu menggunakan internet dan Android sebagai media dalam pembelajaran secara daring melalui Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ). Dengan adanya teknologi justru dapat merubah karakter peserta didik dalam pelaksanaan pembelajaran secara daring, alhasil masih banyak ditemui anak didik kelas tinggi yang sudah mampu membaca namun tidak memahami isi bacaannya.

Berdasarkan pengamatan yang dilakukan di kelas VI SD Gugus II Untung Surapati, Kecamatan Mendoyo, Kabupaten Jembrana ditemui sebagian anak didik kurang antusias dalam membaca. Anak didik tidak fokus terhadap bacaan, alhasil ketika menjawab soal berdasarkan hasil bacaan anak didik menjawab tidak sesuai dengan yang diharapkan dan membutuhkan waktu yang lama untuk menjawab soal. Masih terdapat anak didik yang sulit untuk membedakan gagasan utama dan gagasan penjelas. Selain itu anak didik kurang tertarik pada pelajaran Bahasa Indonesia. Anak didik mempunyai anggapan jika Bahasa Indonesia ialah pelajaran yang sulit sebab jawaban atas soal yang dikerjakan cenderung meragukan. Di samping itu, penyajian pembelajaran masih dilakukan dalam aktivitas yang monoton, di mana anak didik hanya disuruh membaca di dalam hati kemudian menjawab soal.

Mengesampingkan masalah kinerja membaca anak didik dalam hal membaca teks, perlu dilakukan perbaikan untuk meningkatkan kinerja membaca anak didik. Sebagai seorang pendidik, guru harus memasukkan inovasi ke dalam aktivitas membaca agar anak didik tidak bosan saat belajar, khususnya melalui penggunaan media pembelajaran. Sebagai salah satu komponen media pembelajaran, tidak dapat dibahas secara terpisah dari pembahasan sistem pembelajaran secara keseluruhan. Perhatian guru harus tertuju pada penggunaan media dalam semua aktivitas pembelajaran. Merujuk pada media, untuk mengisi Pembelajaran Jarak Jauh (PJJ) di masa Pandemi ini, khususnya dengan memilih salah satu media yang paling tepat dan mendukung untuk menyampaikan materi ajar. Media grafis khususnya komik ialah salah satu bentuk media pembelajaran yang sangat cocok digunakan dalam dunia pendidikan.

Di Indonesia, komik pada awalnya diklasifikasikan sebagai sastra bergambar. Komik dianggap mampu menyumbangkan berbagai elemen bermanfaat, seperti gambaran tentang negara. Komik Indonesia mulai berkembang setelah kemerdekaan, tetapi iklim ekonomi saat ini membuat surat kabar harian dan mingguan tidak mempunyai cukup ruang untuk komik bersambung. Produksi juga tidak aman; jarang menemukan penerbit yang didedikasikan khusus untuk komik. Bagi sebagian besar penerbit, komik hanyalah salah satu dari banyak

lini bisnis mereka. Situasinya tidak menguntungkan, terutama dalam hal permodalan; banyak penerbit yang bangkrut sebelum tahun 1965. Selain itu, subjek dan lokasi produksi bervariasi sesuai dengan genre komik yang sedang populer di kalangan pembaca, seperti wayang dari Bandung dan legenda daerah dari Medan dan Surabaya (Boneff, 1998:16).

Sudjana & Rafai (2011) menegaskan bahwa "buku komik dapat digunakan sebagai bahan ajar. Komik dapat meningkatkan efektivitas belajar mengajar, meningkatkan minat belajar anak didik, dan menumbuhkan apresiasi anak didik". Sedangkan menurut Scott McCloud (2002:9), "komik ialah kumpulan gambar yang berfungsi untuk menyampaikan informasi atau memunculkan respon estetis pada pembaca. Semua teks cerita dalam komik tersusun rapi dan terhubung melalui penggunaan gambar (simbol visual) dan kata-kata (simbol verbal) penulis".

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya yakni penelitian yang dilakukan oleh Apristalya Yessa Dewanti (2011) menemukan bahwa hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media komik strip lebih baik dari hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan media komik strip. Nilai rata -rata hasil belajar pada kelompok eksperimen 87,679 sedangkan kelompok kontrol 68,704. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA pada materi Air dan Kegunaannya pada siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media komik strip dengan siswa yang tidak menggunakan media komik strip. Dan penelitian yang dilakukan oleh Hardiyanti (2019) dihasilkan media pembelajaran komik berbasis keunggulan lokal untuk materi cerita fiksi dan gaya yang valid dengan rata-rata skor validasi dari ahli materi I dengan skor 3,05 dan ahli materi II dengan skor 3,70. Serta dari ahli media I dengan skor 3,82 dan ahli media II dengan skor 3,64. Hasil respond siswa terhadap media komik strip berbasis keunggulan lokal diperoleh skor 3,42 sehingga menghasilkan kriteria baik.

Dari hasil penelitian tersebut, jika dibandingkan dengan penelitian ini, maka penelitian media *Strip Comic* berbasis *Android* memiliki keunggulan diantaranya media *Strip Comic berbasis Android* digunakan untuk menilai keterampilan membaca anak didik yakni membaca pemahaman, media *Strip Comic berbasis Android* dapat digunakan pada semua muatan pelajaran, media *Strip Comic berbasis Android*, dikemas dalam bentuk tampilan buku elektronik, cara penggunaan media *Strip Comic berbasis Android* sangat mudah, yaitu hanya dengan membuka *link* melalui *handpone Android* dan media *Strip Comic berbasis Android* sudah bisa dibaca seperti membaca buku, efisiensi waktu untuk belajar sangat memungkinkan dengan media *Strip Comic berbasis Android*.

## Metode

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan. Penelitian pengembangan ini dilaksanakan di SD Gugus II Untung Surapati Kecamatan Mendoyo Kabupaten Jembrana. Prosedur penelitian pengembangan ini yang digunakan mengacu pada model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan yaitu: tahap analisis (analyze); tahap perancangan (design); tahap pengembangan (development); tahap implementasi (implementation); dan tahap evaluasi (evaluation) (Cahyadi, 2019; Tegeh & Kirna, 2013). Tahap analisis dibagi menjadi beberapa tahap, yang meliputi: (1) Analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan apa yang dibutuhkan atau diinginkan sekolah, guru, dan anak didik selama proses pembelajaran, dengan penekanan khusus pada nilai toleransi. (2) Proses analisis kurikulum diawali dengan ujian KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan materi yang terdapat dalam buku sebagai landasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan. (3) Analisis media dimaksudkan untuk mengetahui kriteria media pendidikan yang efektif dan sebagai sumber referensi media pendidikan yang dikembangkan. Tahap desain ialah dimana desain media dibuat.

Pengembangan media *Strip Comic* berbasis *Android* dilakukan pada tahap perancangan ini, dengan mengacu pada tahap analisis yang telah diselesaikan sebelumnya. Tahapan ini diawali dengan transformasi data yang terkumpul pada tahap analisis menjadi dokumen yang akan menjadi landasan dan tujuan pengembangan media *Strip Comic* berbasis *Android*. Pengembangan media digunakan untuk melakukan tahap pengembangan. Pembuatan *Strip Comic* berbasis *Android* memerlukan beberapa langkah diantaranya pembuatan, pemetaan, penggunaan database, perencanaan acara, pengemasan (penerbitan), dan pengujian ahli. Selanjutnya media akan diimplementasikan pada kegiatan membaca siswa untuk dapat dievaluasi berdasarkan keterampilan membaca siswa SD.

Metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode wawancara dan angket/kuesioner. Pada penelitian ini, kuesioner yang digunakan untuk mengumpulkan data berdasarkan hasil review dari ahli materi.

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian pengembangan media strip comic berbasis android ini adalah metode analisis deskriptif kualitatif dan metode analisis deskriptif kuantitatif. Metode analisis deskriptif merupakan cara analisis atau pengolahan data dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk kalimat/kata-kata, kategori mengenai objek sehingga akhirnya diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2014). Sedangkan metode analisis data deskriptif kuantitatif merupakan cara pengolahan data yang dilakukan dengan cara menyusun secara sistematis dalam bentuk angka-angka dan persentase, mengenai suatu objek yang diteliti, sehingga diperoleh kesimpulan umum (Agung, 2014).

## Hasil dan Pembahasan

### Hasil

Penelitian pengembangan pengembangan media *strip comic* berbasis android dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas VI SD. Langkah-langkah pengembangan media pembelajaran *strip comic* berbasis Android sesuai dengan model ADDIE adalah: (1) *Analyze*, (2) *Design*, dan (3) *Develop*, (4) *Implementation*, (5) *Evaluation*.

Terdapat beberapa tahap pada model pengembangan ADDIE, diawali dengan tahap analisis (*analyze*). Tahap analisis meliputi beberapa tahapan yakni, (1) analisis kebutuhan dilakukan untuk memastikan apa yang dibutuhkan atau diinginkan sekolah, guru, dan anak didik selama proses pembelajaran, dengan penekanan khusus pada nilai toleransi. (2) Proses analisis kurikulum diawali dengan ujian KI, KD, indikator pencapaian kompetensi, tujuan pembelajaran, dan materi yang terdapat dalam buku sebagai landasan untuk mengembangkan media pembelajaran yang dikembangkan. (3) Analisis media dimaksudkan untuk mengetahui kriteria media pendidikan yang efektif dan sebagai sumber referensi media pendidikan yang dikembangkan.

Tahap *design*, ialah dimana desain media dibuat. Tahap desain meliputi pembuatan cover media *Strip Comic*, *database using*, pemilihan tokoh karakter

		
Cover	<i>Database using</i>	Tokoh karakter

Pengembangan media *Strip Comic* berbasis Android dilakukan pada tahap perancangan ini, dengan mengacu pada tahap analisis yang telah diselesaikan sebelumnya. Tahapan ini diawali dengan transformasi data yang terkumpul pada tahap analisis menjadi dokumen yang akan menjadi landasan dan tujuan pengembangan media *Strip Comic* berbasis Android.

Tahap *development* dilakukan dengan pengembangan media. Pembuatan *Strip Comic* berbasis Android memerlukan beberapa langkah diantaranya pembuatan, pemetaan, penggunaan database, perencanaan acara, pengemasan (penerbitan), dan pengujian ahli.

Ada beberapa tahapan yang dilakukan dalam pembuatan *Strip Comic* berbasis Android, yaitu sebagai berikut. 1) Pembuatan *slide*, 2) Pembuatan media (komik), 3) Pengelolaan database, 4) Pengujian, dan 5) Penerbitan. Setelah menyelesaikan langkah-langkah sebelumnya, yang tersisa hanyalah menerbitkan komik strip, yang memerlukan konversi ke file a.doc (dot doc). Mengikuti langkah-langkah ini, komik diteliti lebih lanjut dan diperiksa ulang sebelum digunakan dalam pembelajaran jarak jauh. Pengecekan dilakukan dengan membaca keseluruhan cerita buku komik. Setelah dipastikan tidak ada kesalahan penulisan dan pewarnaan, komik pengembangan tersebut dicetak dan dijilid agar segera divalidasi oleh ahlinya. Satu ahli media (dosen) dan satu ahli materi (dosen) melakukan penilaian keabsahan hasil pengembangan media *Strip Comic* berbasis Android.

Melakukan evaluasi dari data yang telah terkumpul pada tahap implementasi. Evaluasi yang dilakukan berupa evaluasi formatif dan sumatif. Evaluasi formatif dilakukan untuk mengukur atau menilai produk pembelajaran yang mencakup uji coba ahli (uji coba ahli materi pembelajaran, uji coba ahli media pembelajaran), uji coba perorangan dan uji coba kelompok kecil.

## Pembahasan

Hasil review media pembelajaran dari ahli materin terhadap Produk pengembangan media pembelajaran ini direview oleh Dr. I Made Citra Wibawa, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha untuk mendapatkan hasil berupa penilaian dan saran terhadap media *Strip Comic* berbasis *Android* dalam meningkatkan keterampilan membaca yang dikembangkan dengan tingkat persentase ketercapaian 98% yang tergolong sangat baik. Hasil review media pembelajaran dari ahli media terhadap Produk pengembangan media pembelajaran oleh Dr. I Gede Margunayasa, S.Pd., M.Pd selaku dosen di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Pendidikan Ganesha dengan tingkat persentase ketercapaian 94% yang tergolong sangat baik. Pengembangan media komik strip berbasis android dapat dilakukan dengan tujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Menurut Daryanto (2010), "komik secara signifikan dapat meningkatkan kinerja membaca dan penguasaan kosakata anak didik dibandingkan dengan anak didik yang tidak menyenangi komik". Menurut Kurniawan (2012), "diantara manfaat komik ialah dapat membantu memperluas perbendaharaan kata". Penelitian yang dilakukan oleh Amirul, dkk. (2020) yang berjudul "Pengembangan Bahan Ajar Berbentuk Komik Matematika Berbasis Android Dengan Pendekatan RME." Menurut pengamatan yang dilakukan selama proses penelitian, kelebihan bahan ajar berupa komik berbasis Android ditemukan ketika pendekatan RME digunakan. Sebagai permulaan, bahan ajar berupa komik berbasis android

dengan pendekatan RME dapat mendorong anak didik untuk lebih aktif dan berpikir kritis, dibuktikan dengan anak didik membaca komik atau terlibat dalam percakapan dalam bahan ajar, serta mengerjakan soal dalam komik.

Review media *strip comic* berbasis android dari uji coba perorangan dilakukan oleh tiga orang guru. Hasil persentase tingkat persentase ketercapaian 96%, sedangkan uji coba individu aspek media menghasilkan tingkat persentase ketercapaian 94% keduanya kualifikasi sangat baik. Serta dilakukan uji kelompok kecil pada anak didik dengan hasil yaitu 93%. Alhasil dapat disimpulkan jika pengembangan media *strip comic* berbasis Android dalam meningkatkan keterampilan membaca sudah layak digunakan. Menurut Arsyad (2011), "salah satu manfaat penggunaan media pembelajaran dalam pendidikan ialah memperjelas bagaimana pesan disajikan, memastikan proses pembelajaran berjalan lancar dan hasil belajar meningkat". Dengan demikian, anak didik yang diajar menggunakan media *Strip Comic* berbasis Android akan mempunyai peluang lebih besar untuk meningkatkan keterampilan membaca dibandingkan anak didik yang tidak diajar menggunakan media *Strip Comic* berbasis Android. Anak didik yang diajar melalui penggunaan media *Strip Comic* berbasis Android lebih terlibat aktif dan termotivasi daripada anak didik yang tidak menggunakan media *Strip Comic* berbasis Android.

Berdasarkan beberapa hasil penelitian sebelumnya yakni penelitian yang dilakukan oleh Dewanti (2011) menyatakan bahwa hasil belajar IPA siswa yang menggunakan media komik strip lebih baik dari hasil belajar IPA siswa tanpa menggunakan media komik strip. Nilai rata -rata hasil belajar pada kelompok eksperimen 87,679 sedangkan kelompok kontrol 68,704. Sehingga dapat disimpulkan bahwa Ha diterima yaitu terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar IPA pada materi Air dan Kegunaannya pada siswa yang diberi perlakuan dengan menggunakan media komik strip dengan siswa yang tidak menggunakan media komik strip. Dan penelitian yang dilakukan oleh Hardiyanti (2019) *Pengembangan Media Komik Strip Berbasis Keunggulan Lokal pada Materi Gaya dan Cerita Fiksi di Kelas IV Muatan Bahasa Indonesia dan Ilmu Pengetahuan Alam*, dihasilkan media pembelajaran komik berbasis keunggulan lokal untuk materi cerita fiksi dan gaya yang valid dengan rata-rata skor validasi dari ahli materi I dengan skor 3,05 dan ahli materi II dengan skor 3,70. Serta dari ahli media I dengan skor 3,82 dan ahli media II dengan skor 3,64. Hasil respond siswa terhadap media komik strip berbasis keunggulan lokal diperoleh skor 3,42 sehingga menghasilkan kriteria baik

Dari hasil penelitian tersebut, jika dibandingkan dengan penelitian ini, maka penelitian media *Strip Comic* berbasis *Android* memiliki keunggulan diantaranya media *Strip Comic berbasis Android* digunakan untuk menilai keterampilan membaca anak didik yakni membaca pemahaman, media *Strip Comic berbasis Android* dapat digunakan pada semua

muatan pelajaran, media *Strip Comic berbasis Android*, dikemas dalam bentuk tampilan buku elektronik, cara penggunaan media *Strip Comic berbasis Android* sangat mudah, yaitu hanya dengan membuka *link* melalui *handpone Android* dan media *Strip Comic berbasis Android* sudah bisa dibaca seperti membaca buku, efisiensi waktu untuk belajar sangat memungkinkan dengan media *Strip Comic berbasis Android*.

## Kesimpulan

Prosedur pengembangan media *strip comic* berbasis Android dalam meningkatkan keterampilan membacadi kelas VI SD di Gugus II Untung Surapati pada penelitian ini menerapkan model ADDIE. Hasil validitas media *strip comic* berbasis Android dalam meningkatkan keterampilan membacakelas VI sekolah dasar. 1) 98% keterangan tidak perlu direvisi, 2) 94 % keterangan tidak perlu direvisi, 3) aspek materi dan aspek media diperoleh hasil 96 % dan 94 % serta dilakukan dari anak didik yaitu 93% berada pada kualifikasi sangat baik. Adapun saran yang dapat disampaikan yakni, Penelitian ini dapat dijadikan rujukan oleh peneliti lain dalam mengembangkan media sejenis pada mata pelajaran yang berbeda. Disamping itu, peneliti lain juga bisa melanjutkan penelitian ini pada tahap implementasi melalui tahap eksperimen.

## Daftar Pustaka

- Angko, N, dan Mustaji, N. (2013). Pengembangan bahan ajar dengan model addie untuk mata pelajaran matematika kelas 5 SDS Mawar Sharon Surabaya. *Kwangsan: Jurnal Teknologi Pendidikan*, 1(1), 1-15. <https://doi.org/10.31800/jtp.kw.v1n1.p1--15>
- Anita, L. (2008). Cooperative Learning. Jakarta: Gramedia Widiasarana Indonesia.
- Arikunto, S. (2010). Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktif. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar, R. (2011), Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran, GP. Press, Jakarta.
- Dalman. (2013). Keterampilan Membaca. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Daulay, M. I. (2021). Pengembangan media komik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24-34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Dewi, E. C. (2016). Pengembangan Komik Akuntansi Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Materi Jurnal Penyesuaian Untuk Siswa Kelas XI IPS SMA Negeri 1 Imogiri Tahun Ajaran 2015/2016. Skripsi dipublikasi.
- Firman. (2013). Efektivitas layanan bimbingan kelompok dalam meningkatkan self efficacy siswa. *Jurnal Ilmiah Konseling*, 2(2), 1–6. <https://doi.org/10.24036/02013221399-0-0>
- Firmadani, F. (2020). Media pembelajaran berbasis teknologi sebagai inovasi pembelajaran era revolusi industri 4.0. *KoPeN: Konferensi Pendidikan Nasional*, 2(1), 93-97. [http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding\\_KoPeN/article/view/1084](http://ejurnal.mercubuana-yogya.ac.id/index.php/Prosiding_KoPeN/article/view/1084)

- Fuady, M. J. (2017). Pengembangan aplikasi evaluasi pembelajaran online untuk pendidikan jarak jauh. *Tekno*, 26(2), 148—154. <http://journal.um.ac.id/index.php/tekno/article/view/8281>
- Hamzah, A. (2021). Metode Penelitian & Pengembangan (*Research & Development*) Uji Produk Kuantitatif dan Kualitatif Proses dan Hasil Dilengkapi Contoh Proposal Pengembangan Desain Uji Kualitatif dan Kuantitatif. CV Literasi Nusantara Abadi.
- Haya, F. D., Waskito, S., & Fauzi, A. (2014). Pengembangan media pembelajaran gasik (game fisika asik) untuk siswa kelas VIII Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 2(1), 11—14. <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/pfisika/article/view/3729>
- Hidayah, N. (2017). Pengembangan media pembelajaran berbasis komik pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar, 4(1), 34—46. <https://doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>
- Istarani. (2011). *58 Model Pembelajaran Inovatif*. Medan: Media Persada. Kerlinger, F. N. (1990). Asas-asas penelitian behavioral. Yogyakarta: University Press.
- Jafar, A. F. (2021). Pengembangan komik elektronik (e-comic) usaha dan pesawat sederhana kelas VIII MTS Negeri 6 Bulukumba. Al-khazini: Jurnal Pendidikan Fisika, 1(1), 1-18. <https://doi.org/10.24252/al-khazini.v1i1.20839>
- Laksmi, N. L. P. A., & Suniasih, N. W. (2021). Pengembangan media pembelajaran e-comic berbasis problem-based learning materi siklus air pada muatan IPA. *Jurnal Ilmiah Pendidikan dan Pembelajaran*, 5(1), 56-64. <http://dx.doi.org/10.23887/jipp.v5i1.32911>
- Latif, M. A., Ainy, C., & Hidayatullah, A. (2019). Pengembangan bahan ajar berbentuk komik matematika berbasis android dengan pendekatan RME. *Jurnal Pendidikan Matematika (JPM)*, 6(1), 44-52. <http://dx.doi.org/10.33474/jpm.v6i1.2969>
- Lelyani, A. A., & Erman, E. (2021). Kajian unsur–unsur komik dan sains dalam buku komik edukasi di Indonesia sebagai alternatif bahan ajar. *Pensa: E-jurnal Pendidikan Sains*, 9(2), 139-146. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/article/view/37036>
- Majid, A. (2012). Belajar dan Pembelajaran Pendidikan Agama Islam. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Muhammad, M. (2018). The Use Of Comics Strips to Incrase Student Writing Ability In Narrative Text Outline At The Eight Grade Students of MTs.AL ARIF GEMPOL (Doctoral dissertation, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo).
- Mustofa, M. A. (2020). Analisis penggunaan whatsapp sebagai media pembelajaran bahasa arab di era industri 4.0. Arabiyatuna: *Jurnal Bahasa Arab*, 4(2), 333-346. <http://dx.doi.org/10.29240/ba.v4i2.1805>
- Ngalimun, and Noor Alfulaila (2014). Pembelajaran Keterampilan Berbahasa Indonesia. Yogyakarta: Aswaja Press Indo.
- Prananta, Y. R., Setyosari, P., & Santoso, A. (2016). Pemanfaatan Digital Storytelling Sebagai Media Pembelajaran Tematik di SD. In Seminar Inovasi Pendidikan di Era Big Data dan aspek psikologinya. digilib. mercubuana. ac. id.(online).
- Rachmawati, F. (2008). Dunia di Balik Kata (Pintar Membaca). Yogyakarta: Grtra Aji Parama.
- Rahi, F. (2008). Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar. Jakarta: Bumi Aksara.
- Rochman, F. M. (2012). Pengaruh modul terhadap prestasi mata pelajaran kerja bangku pada siswa kelas X jurusan teknik mesin SMK Muhammadiyah Prambanan tahun ajaran 2011/2012 (Laporan Penelitian). Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta.

- Rusman. (2010). Model-model pembelajaran profesionalisme guru. Jakarta: Rajawali Pers.
- Saddhono, K., & Slamet, Y. (2014). Pembelajaran keterampilan berbahasa Indonesia: Teori dan aplikasi. Graha Ilmu.
- Sangka, I., & Yasa, I. (2022). Pendidikan Uji Praktikalitas E-Modul Trigonometri Berbasis Schoology untuk Pembelajaran Daring di Politeknik. PRISMA, Prosiding Seminar Nasional Matematika, 5, 177-184. <https://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/prisma/article/view/54268>
- Sanjaya, W. (2008). Kurikulum dan Pembelajaran. Jakarta: Kencana.
- Setyaningrum, L. W., Andayani, & Saddhono, K. (2018). Pembelajaran Afiks Bahasa Indonesia Bagi Penutur Asing. Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia, Vol.1, No.2, 49–61. <https://doi.org/https://doi.org/10.21831/amp.v6i1.8066>
- Slavin, E. (2008). Cooperative learning teori, riset dan praktik. Bandung: Penerbit Nusa Media.
- Sudrajat, H. A. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Matematika Menggunakan Lectora Inspire 17 pada Materi Volume Kubus dan Balok untuk Meningkatkan Hasil Belajar Peserta Didik Kelas V MIN 5 Blitar (Doctoral dissertation, IAIN Tulungagung).
- Sugiyono. (2009). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. Bandung: Alfabeta.
- Syahroni, M., Dianastiti, F. E., & Firmadani, F. (2020). Pelatihan media pembelajaran berbasis teknologi informasi untuk meningkatkan keterampilan guru dalam pembelajaran jarak jauh. *International Journal of Community Service Learning*, Vol.4, No.3, 170—178. <http://dx.doi.org/10.23887/ijcsl.v4i3.28847>
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. Jurnal Komunikasi Pendidikan, Vol. 2, No. 2, 103—114. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>
- Tarigan, G. (2008). Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa. Bandung: Angkasa.
- Vaughn, S., Roberts, G., Capin, P., Miciak, J., Cho, E., & Fletcher, J. M. (2019). How Initial Word Reading and Language Skills Affect Reading Comprehension Outcomes for Students With Reading Difficulties. <https://doi.org/10.1177/0014402918782618>
- Yudhi Munadi. (2008). Media Pembelajaran; Sebuah Pendekatan Baru, Gaung Persada Press: Ciputat