

Pengembangan Media Komik Digital Nussa Rara untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah

The Development of Nussa Rara Digital Comics Media to Enhance Students' Reading Interests Grade III at Madrasah Ibtidaiyah

Rofiatun Nisa'

Sekolah Tinggi Ilmu Tarbiyah Al-Fattah Siman Lamongan, Indonesia

e-mail: 1fyanisa1214@gmail.com

Abstrak: Indonesia merupakan negara yang termasuk rendah minat untuk membaca. Sehingga perlu adanya media pembelajaran yang dapat membantu meningkatkan minat baca salah satunya dengan mengembangkan media komik digital yang masih jarang diterapkan oleh guru. Tujuan penelitian ini untuk mengetahui pengembangan media komik digital untuk meningkatkan minat baca peserta didik. Metode penelitian ini menggunakan *Research and Development* dengan mengacu pada model ADDIE. Subyek uji coba dalam penelitian ini adalah sepuluh sekolah di Kabupaten Lamongan yang berjumlah 352 Peserta didik. Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan angket. Data angket dianalisis menggunakan kuantitatif deskriptif persentase dengan kualifikasi skala empat dalam pemberian makna, sedangkan efektivitas media dianalisis menggunakan uji t. Hasil pengembangan media komik digital nussa rara untuk meningkatkan minat baca peserta didik diperoleh: uji kelayakan oleh ketiga ahli dengan ketiganya berada pada kategori sangat baik. Media komik digital nussa rara efektif diterapkan kepada peserta didik dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.806 > 1.960$). Hasil uji kemenarikan media komik digital nussa rara didapatkan sebesar 94,86% dengan kategori sangat menarik.

Kata Kunci: Komik digital, minat baca, pengembangan, media pembelajaran.

Abstract: Indonesia is a country that has a low interest in reading. Hence, it is necessary to have learning media that can help increase reading interest; one of which is by developing digital comic media for the teachers. The purpose of this study is to develop digital comics media to enhance students' reading interests. This research employed *Research and Development* design using the ADDIE model. The research subjects were from ten schools in Lamongan Regency, totaling 352 students. The data were collected using a questionnaire. The questionnaire results were analyzed and presented in percentages. Meanwhile, the effectiveness of the media was analyzed using the *t* test. The results showed that the Nussa Rara digital comics media could enhance students' reading interests. The feasibility test by the three experts exhibited the very good category. The Nussa Rara digital comics media can be effectively applied to students with $t_{count} > t_{table}$ ($2.806 > 1.960$). Last but not least, the attractiveness test results of the Nussa Rara digital comics media showed 94.86% with a very interesting category.

Keywords: Development, digital comics, instructional media, reading interest.



This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/). Allows readers to read, download, copy, distribute, print, search, or link to the full texts of its articles and allow readers to use them for any other lawful purpose.

Copyright (c) 2023 Rofiatun Nisa'

Received 21 Februari 2023, Accepted 14 Mei 2023, Published 14 Mei 2023

A. Pendahuluan

Minat baca masyarakat di Indonesia termasuk pada peringkat rendah dari Negara-negara lain berdasarkan hasil survei *Programme for International Assessment* 2018 menyebutkan poin kemampuan membaca Indonesia turun dari 397 pada 2015 menjadi 371 pada tahun 2018. Hasil dari survei menunjukkan bahwa kemampuan peserta didik di Negara Indonesia dalam membaca masih di bawah batas skor yang artinya masih sangat rendah (Supriyanto & Haryanto, 2017). Hasil lain menyatakan bahwa literasi pada minat baca peserta didik di Indonesia adalah 46,3% berada pada kategori kurang, 6,06% pada kategori baik, dan 47,11% pada kategori cukup pada tahun 2016 yang dilakukan oleh Pusat Penelitian Pendidikan (Puspendik) kementerian kebudayaan dan Pendidikan (Tahmidaten & Krismanto, 2020).

Dari data yang dijelaskan tersebut, dapat disimpulkan bahwa minat baca di Indonesia masih rendah dan butuh untuk ditingkatkan. Membaca merupakan program pembelajaran yang paling berhasil dalam menuntaskan tujuan pembelajaran yang semula peserta didik tidak mengerti menjadi mengerti (Apriliani & Radia, 2020). Ketika minat baca peserta didik tinggi maka akan menjadi suatu hal yang bermanfaat untuk peserta didik dalam meningkatkan prestasinya berdasarkan minat dari diri sendiri. Membiasakan peserta didik untuk minat membaca terutama ketika proses pembelajaran merupakan hal yang penting dilaksanakan. Untuk itu kegiatan membaca bisa ditingkatkan salah satunya dengan cara membuat media pembelajaran komik digital yang bisa diakses peserta didik dalam ponselnya yang masih jarang diterapkan oleh guru di Indonesia (Rahmi & Dafit, 2022).

Berdasarkan hasil survey kepada peserta didik di Kecamatan Sekaran Kabupaten Lamongan ditemukan fakta bahwa 76% peserta didik mengalami penurunan minat baca selama pembelajaran daring yang telah berlangsung selama hampir dua tahun ini. Apalagi pembelajaran dilaksanakan di rumah masing-masing. Peserta didik akhirnya tidak pernah mengunjungi perpustakaan sekolah untuk membaca. Sedangkan di rumah pun tidak mau menyisihkan waktunya untuk membaca. Mayoritas peserta didik lebih memilih bermain HP. Sekolah sudah menerapkan kegiatan gerakan literasi. Kegiatan ini biasanya dilaksanakan 15 menit sebelum kegiatan belajar mengajar dimulai dan didampingi oleh guru kelas. Kegiatan ini diterapkan bertujuan untuk menumbuhkan dan meningkatkan minat baca peserta didik.

Rendahnya minat baca peserta didik bisa diatasi yaitu salah satunya adalah menyediakan media belajar yang bervariasi dan menarik untuk membantu guru dalam penyampaian materi misalnya adalah media pembelajaran bentuk komik. Berdasarkan

penelitian Maryani mengemukakan bahwa media yang dihasilkan berupa komik telah memenuhi kriteria dengan rerata skor 91,52% atau berkategori sangat valid sehingga dinyatakan bahwa media komik yang dikembangkan sangat layak digunakan oleh peserta didik untuk keterampilan membacanya (Maryani, 2020). Media komik digital relevan dengan minat membaca peserta didik karena dengan bantuan komik digital yang memudahkan dalam memahami cerita dan mampu memberikan ilustrasi yang menarik bagi peserta didik akan menarik peserta didik untuk mau membaca (Ernawati et al., 2020). Begitu juga dengan penelitian dari Sukmanasa, dkk hasil penelitiannya terbukti bahwa media komik digital dapat dikembangkan dan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran sebagai pendamping kegiatan membaca peserta didik (Sukmanasa et al., 2017). Jumadi juga mengungkapkan hasil penelitiannya bahwa penggunaan media komik digital mampu meningkatkan minat baca (Senjaya et al., 2022).

Dari beberapa penelitian terdahulu tersebut, peneliti memberikan sebuah inovasi baru dari penelitian tentang komik digital yang sebelumnya telah dikembangkan yaitu berupa aplikasi yang diinstall pada *gadget* peserta didik dengan tokoh yang digemari anak-anak dengan nuansa islami yaitu Nussa dan Rara. Komik digital nussa rara yang telah peneliti kembangkan merupakan sebuah komik yang dikolaborasikan dengan teknologi digital. Pada zaman sekarang teknologi digital yang ada berkembang sangat pesat. Hampir semua orang memiliki *gadget*. Hal ini dapat mempermudah seseorang dalam mengakses berbagai informasi. Sehingga, hampir semua orang lebih memilih *gadget* untuk mencari sebuah informasi daripada membaca sebuah buku. Komik digital ini dikembangkan dengan sistem digital, artinya bahwa peserta didik dapat membaca komik ini dengan menggunakan *gadget*. Peserta didik tidak perlu membaca banyak bacaan yang membutuhkan waktu lama serta akan mampu mempermudah dalam memahami inti cerita dan mendapatkan ilmu pengetahuan dengan cara yang menyenangkan.

Hal ini dikarenakan media berupa komik mampu membantu peserta didik dalam pengembangan imajinasinya serta lebih menarik dibaca oleh peserta didik sehingga tidak akan merasa bosan dalam membaca. Untuk itulah dibutuhkannya media pembelajaran dalam peningkatan minat baca peserta didik, yaitu melalui media pembelajaran berupa komik digital yang diminati oleh anak-anak. Disamping itu hampir semua anak-anak zaman sekarang mampu menggunakan *gadget*. Untuk itu, komik digital akan sangat digemari oleh peserta didik karena mereka akan dapat membaca komik ini dengan *gadget* yang biasa mereka mainkan. Komik digital memberi perbedaan tampilan cukup besar dan dapat diinterpretasikan lebih dibandingkan komik konvensional yang menggunakan media kertas (Harismawan, 2020). Untuk itu sangat perlu mengembangkan media pembelajaran dengan bantuan teknologi yang digemari peserta didik saat ini. Dengan memanfaatkan teknologi yang ada, mampu mempermudah peserta didik untuk belajar dimanapun.

Media pembelajaran komik ini digemari oleh peserta didik karena gambar yang ada pada komik dapat mendeskripsikan maksud dari cerita yang ada dalam komik. Dengan

adanya gambar-gambar yang ada pada media komik, pengertian yang panjang dan susah untuk dipahami menjadikan lebih mudah diingat dan dimengerti. Disamping itu peserta didik juga akan faham serta mampu menggambarkan terlebih dahulu maksud atau inti dari topik materi yang peserta didik baca dari komik tersebut (Mardhatillah et al., 2022).

Pemilihan komik digital nussa rara sebagai media pembelajaran dikarenakan memiliki banyak keunggulan yaitu antara lain mampu membuat peserta didik minat membaca, materi yang disajikan lebih menarik, serta mampu menolong peserta didik untuk pemahaman konsep yang sifatnya abstrak. Penyajian materi berupa alur cerita bergambar serta dalam menggunakan media pembelajaran melalui *smartphone* ini menjadikan mudah dalam mengakses media komik digital dengan mandiri tanpa instruksi dari guru. Untuk itu peneliti ingin membuktikan apakah komik digital yang dikembangkan oleh peneliti mampu meningkatkan minat baca peserta didik. Tujuan dari penelitian pengembangan media ini untuk mengetahui kelayakan, efektivitas dan kepraktisan media komik digital nussa rara untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

B. Metode

Penelitian ini memakai metode dengan sebutan *Research and Development* (RND), mengacu pada model ADDIE. Model ini digunakan dalam pengembangan media dalam penelitian ini karena pada setiap tahapannya sistematis serta terdapat revisi dalam tiap tahapan yang akan dilaksanakan, sehingga menghasilkan produk media pembelajaran yang praktis dan valid. Tahapan model pengembangan ini sesuai dengan singkatan nama model tersebut dengan terdapat 5 tahapan antara lain: *Analysis* (Analisis), *Design* (Rancangan), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi), dan *Evaluation* (Evaluasi) (Kurt, 2019).

Subyek uji coba penelitian ini adalah kelas III yang ada di Madrasah Ibtidaiyah di 3 Kecamatan yang ada di Kabupaten Lamongan. Sasaran uji coba merupakan peserta didik kelas III MI 3 Kecamatan Kabupaten Lamongan yang berjumlah 176 Peserta didik sebagai kelas eksperimen dan 176 Peserta didik sebagai kelas kontrol.

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini adalah observasi, wawancara dan angket. Observasi digunakan untuk mengetahui keadaan awal di madrasah. Sedangkan wawancara digunakan untuk mencari informasi kepada peserta didik dan guru untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan. Terakhir yaitu angket digunakan untuk mengetahui minat baca peserta didik serta validasi media. Pengembangan media komik digital ini melibatkan beberapavalidator baik ahli isi, desain, dan praktisi pembelajaran. Ahli isi dalam penelitian ini merupakan seorang ahli di bidang materi pembelajaran tematik sekolah dasar. Ahli isi akan menilai kesesuaian materi yang disajikan. Ahli desain dalam media pembelajaran komik digital merupakan seseorang yang memiliki kompetensi dalam teknologi terkait media ICT dan berkompeten di bidang desain. Validator ahli pembelajaran atau praktisi merupakan guru kelas III. Angket juga diberikan kepada peserta didik untuk melihat kemenarikan media serta minat baca peserta didik.

Angket kemenarikan media pembelajaran komik digital disusun berdasarkan indikator dari teori. Semua instrumen angket dalam penelitian ini antara lain:

Tabel 1. Instrumen Angket Minat Baca

No	Pernyataan
1	Saya tidak pernah membaca buku selama satu hari di rumah
2	Saya selalu membaca buku di rumah paling sedikit satu kali
3	Saya merasa senang ketika membaca buku
4	Saya membaca buku tanpa di suruh orang tua
5	Saya lebih senang bermain <i>handphone</i> daripada membaca buku
6	Saya merasa mengantuk ketika membaca buku
7	Saya lebih suka menonton TV daripada membaca
8	Saya mendapat pengetahuan baru ketika membaca buku
9	Saya selalu membaca dengan serius
10	Saya tidak memahami isi materi dalam buku pembelajaran

Tabel 2. Instrumen Validasi Isi

No	Pernyataan
1	Materi yang disajikan sesuai dengan KI dan KD yang telah ditetapkan
2	Materi yang disajikan relevan dengan indikator dan tujuan pembelajaran
3	Materi dapat mengembangkan ranah afektif
4	Materi dapat mengembangkan ranah kognitif
5	Kebenaran penyajian materi subtema ciri-ciri makhluk hidup di Madrasah Ibtidaiyah
6	Materi yang disajikan mudah dipahami
7	Materi yang disajikan diuraikan secara urut
8	Kelengkapan penyajian materi pada tiap cerita
9	Materi yang disajikan sesuai dengan kriteria siswa kelas III
10	Gambar yang ditampilkan dalam media sesuai dengan materi
11	Media komik digital menumbuhkan minat baca peserta didik
12	Penggunaan bahasa yang mudah dipahami
13	Bahasa yang digunakan cukup sederhana
14	Bahasa yang digunakan informatif dan jelas
15	Bahasa yang digunakan dapat memperjelas gambar

Tabel 3. Instrumen Validasi Media

No	Pernyataan
1	Kejelasan identitas media pembelajaran
2	Kejelasan petunjuk penggunaan aplikasi
3	Ketepatan pemilihan ukuran huruf (dapat terbaca dengan jelas)
4	Ketepatan pemilihan jenis huruf (dapat terbaca dengan jelas)
5	Ketepatan pemilihan warna pada latar (<i>background</i>)
6	Ketepatan pemilihan gambar dengan isi materi pada tiap halaman
7	Ketepatan pemilihan komposisi warna tulisan dengan warna latar (<i>background</i>)
8	Ketepatan tata letak/layout dari tombol, gambar, tulisan dan warna latar pada tiap halaman

9	Media pembelajaran mampu meningkatkan minat baca peserta didik
10	Media pembelajaran mudah dioperasikan
11	Materi yang disajikan tersusun sistematis dalam media pembelajaran
12	Kesesuaian media pembelajaran dengan karakteristik siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah
13	Navigasi untuk mengakses halaman yang disajikan efektif digunakan
14	Fungsi masuk dan keluar aplikasi efektif digunakan
15	Media pembelajaran efektif dan menarik untuk digunakan

Tabel 4. Instrumen Penilaian Media oleh Peserta Didik Kelas III

No	Pernyataan
1	Media komik digital mudah dioperasikan
2	Petunjuk penggunaan media pembelajaran sangat mudah dipahami
3	Media pembelajaran komik digital memudahkan dalam memahami materi
4	Ukuran dan jenis huruf dalam media komik digital mudah dibaca
5	Warna yang digunakan dalam media komik digital sesuai
6	Gambar pada media komik digital sesuai dengan materi pembelajaran dan menarik
7	Materi yang disajikan mudah dipahami
8	Cerita yang disajikan menarik dan sesuai materi
9	Kata pada materi pada media komik digital mudah dipahami
10	Media komik digital membuat semangat membaca
11	Dengan media komik digital menjadi lebih tertarik untuk banyak membaca
12	Belajar dengan komik digital menambah pengalaman belajar yang baru
13	Belajar menjadi lebih menyenangkan dengan adanya komik digital
14	Belajar dengan komik digital tanpa diingatkan oleh orang tua
15	Membaca komik digital menambah pengetahuan baru

Teknik analisis data dalam penelitian ini yaitu peneliti melakukan analisis dari data yang telah diperoleh baik data yang bersifat kuantitatif maupun kualitatif. Data kualitatif berupa tanggapan, saran, kritik, masukan yang diperoleh dari komentar angket. Selanjutnya data disusun secara sistematis, logis, dan bermakna sehingga memperoleh sebuah kesimpulan, dan kesimpulan ini yang menjadi bahan dalam memperbaiki atau merevisi produk lebih lanjut. Dalam analisis data kuantitatif, semua analisis validitas, kepraktisan, dan efektivitas dilakukan. Analisis validitas dilakukan dengan menghitung rata-rata skor validasi, dilanjutkan dengan melihat kategori validitas berdasarkan rata-rata skor validasi. Analisis kepraktisan dilakukan dengan menghitung rata-rata skor penilaian peserta didik, dilanjutkan dengan melihat kategori kepraktisan berdasarkan rata-rata skor penilaian peserta didik. Pedoman penentuan klasifikasi kriteria pengkategorian validitas dan kepraktisan berada pada skala lima. Teknik analisis data dalam mencari keefektifan media komik digital nussa rara untuk meningkatkan minat baca dengan menghitung antara kelas eksperimen dan kelas kontrol menggunakan uji-t. Hasil uji ini dengan membandingkan $t_{hitung} > t_{tabel}$ (Yusmawati & Lubis, 2019).

C. Hasil dan Pembahasan

Berikut ini penjelasan temuan pengembangan media Komik digital untuk meningkatkan minat baca peserta didik kelas III Madrasah Ibtidaiyah.

Analysis (analisis)

Pada tahap ini ada beberapa kegiatan yang dilaksanakan oleh peneliti yaitu antara lain: identifikasi masalah yang terjadi di lokasi penelitian, analisis kebutuhan guru dan peserta didik, dan analisis minat membaca peserta didik. Berdasarkan hasil wawancara dengan guru tematik dan peserta didik kelas III maka didapatkan hasil identifikasi masalah-masalah yang terjadi selama pembelajaran mandiri di rumah antara lain: (1) Kurang variasinya media untuk membaca di rumah sehingga peserta didik bosan dan cenderung menggunakan *handphone* untuk bermain saja; (2) Pembiasaan literasi di rumah masih sangat kurang, untuk itu ketika belajar yang banyak paragraf untuk dibaca peserta didik tidak menyukainya.

Dari hasil temuan identifikasi masalah di atas, peneliti memberikan solusi berupa pengembangan media komik digital berupa aplikasi yang di *install* pada *handphone* peserta didik sebagai sarana untuk belajar mandiri di rumah. Dengan adanya media komik digital ini diharapkan mampu menumbuhkan minat baca peserta didik, disamping itu juga bisa dimanfaatkan agar peserta didik menggunakan *handphone* sebagai media untuk belajar tidak hanya bermain *game* atau *social media* yang kurang bermanfaat bagi mereka.

Design (desain)

Proses desain media pembelajaran ini dilakukan setelah tahap dari analisis kebutuhan guru dan peserta didik selesai dilaksanakan. Rancangan yang dibuat oleh peneliti adalah membuat media pembelajaran berupa komik digital yang berbentuk sebuah aplikasi android sehingga dapat digunakan untuk belajar mandiri peserta didik di rumah melalui *handphone* masing-masing. Tahap-tahap rancangan media pembelajaran komik digital ini antara lain: (1) Menyusun KI, KD dan Tujuan Pembelajaran, (2) Menyiapkan materi, (3) Membuat skenario cerita dengan memasukkan materi-materi pembelajaran dalam alur cerita yang ada pada komik digital, (4) Mendesain gambar-gambar kartun dalam cerita yang ada pada komik digital, (5) Mendesain latar/*background* komik digital, ilustrasi, dan balon teks, (6) Membuat *cover* komik digital, (7) Menyiapkan aplikasi *android builder* untuk menjadikan media komik digital berbentuk aplikasi android, (8) Menyusun lembar validasi media untuk para ahli beserta lembar respon peserta didik terhadap media yang dikembangkan.

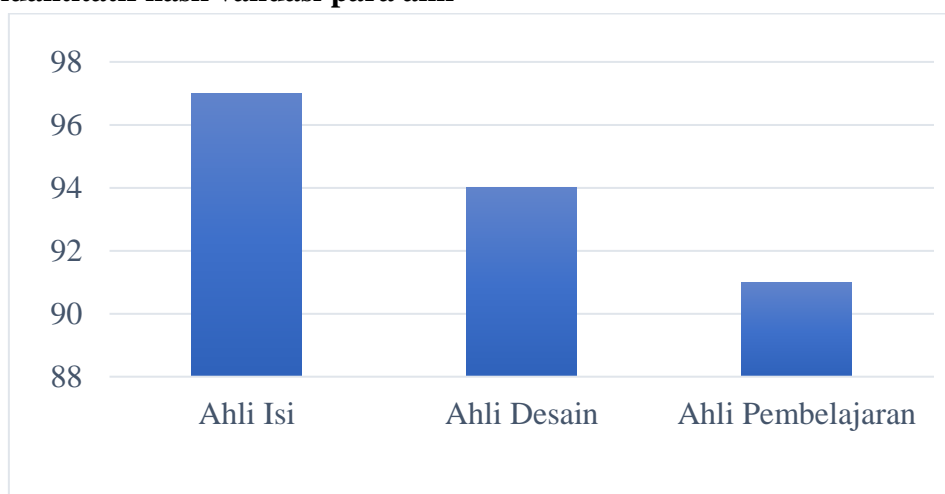
Development (pengembangan)

Media komik digital yang dikembangkan peneliti ini merupakan sebuah komik cerita dari tokoh kartun Nussa dan Rara yang didesain berbentuk aplikasi android yang diinstall dalam *handphone* masing-masing peserta didik untuk dibaca sebagai informasi tentang materi pembelajaran tematik yang dikemas menjadi cerita yang menarik untuk peserta didik. Setelah selesai mendesain dengan memperhatikan teknik pembuatan,

ilustrasi cerita, materi dan petunjuk penggunaan yang sudah dibuat. Ketika proses pengembangan media komik digital selesai, selanjutnya uji kelayakan dengan validasi komik digital.

Uji kelayakan dalam pengembangan media ini adalah dengan validasi oleh para ahli. Proses mengembangkan media komik digital, peneliti juga berkonsultasi kepada ahli media untuk meminta pendapat terkait desain dan ahli isi dalam penulisan materi yang dimasukkan dalam komik digital. Setelah selesai, kemudian peneliti meminta penilaian oleh ahli desain media, ahli isi serta ahli pembelajaran yakni para guru-guru kelas pembelajaran tematik kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Hasil validasi diperoleh berupa data kuantitatif dan kualitatif. Berikut penjelasan hasil validasi dari ketiga ahli tersebut:

Data kuantitatif hasil validasi para ahli



Gambar 2. Hasil validasi Komik Digital Nussa Rara

Hasil validasi ahli isi pembelajaran tematik pada media komik digital nussa rara ini mendapatkan skor total sebesar 73 dari skor maksimal 75 serta persentasenya mendapatkan hasil 97% dengan ketentuan dalam skala likert berada pada kategori sangat baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa isi materi yang ada dalam media komik digital nussa rara layak untuk diterapkan kepada peserta didik dalam pembelajaran tematik kelas III.

Selanjutnya hasil validasi ahli desain media pembelajaran tematik pada media komik digital ini mendapatkan skor total sebesar 71 dari skor maksimal 75 dan persentasenya mendapatkan hasil 94,67% dengan ketentuan dalam skala likert berada pada kategori sangat baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik digital layak untuk diterapkan kepada peserta didik dalam pembelajaran tematik kelas III.

Hasil validasi ahli pembelajaran tematik pada media komik digital ini mendapatkan skor total sebesar 68,9 dari skor maksimal 75 dan persentasenya mendapatkan hasil 91,87% dengan ketentuan dalam skala likert berada pada kategori sangat baik. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa media komik digital ini layak untuk diterapkan kepada peserta didik dalam pembelajaran tematik kelas III.

Data kualitatif hasil validasi para ahli

Kritik dan saran dari validator dalam angket validasi menjadi data kualitatif hasil pengembangan media. Saran perbaikan dari validator adalah: (1) Menambahkan KI, KD dan Tujuan Pembelajaran pada tampilan awal di media komik digital sebelum masuk dalam alur cerita, (2) Menyisipkan kebiasaan keislaman dalam materi. Berdasarkan saran dari validator, peneliti menambahkan kebiasaan islami berupa berdoa sebelum makan yang harus dibiasakan oleh anak-anak terutama usia Madrasah Ibtidaiyah.

Sedangkan kritik dan saran dari validator dalam angket validasi menjadi data kualitatif hasil pengembangan media. Saran perbaikan dari validator adalah dengan menambahkan nomor urut di setiap cerita agar peserta didik tahu alur yang akan dibaca.

Berdasarkan komentar dari ahli pembelajaran tematik menyatakan bahwa media pembelajaran ini sesuai dengan kebutuhan di era digital seperti sekarang. Apalagi selama dua tahun pandemi ini peserta didik lebih banyak bermain di rumah. Selain itu juga ada beberapa saran seperti ukuran media yang diperkecil agar tidak memberatkan *handphone* peserta didik yang kapasitasnya kecil, font huruf juga diperbesar lagi, serta ada juga perbaikan tata letak gambar dan font huruf agar tidak saling bertabrakan. Ada beberapa gambar yang masih harus direvisi sesuai alur cerita agar lebih mempermudah lagi dalam memvisualisasi cerita tersebut.

Komik digital lebih cocok untuk era modern zaman sekarang dibandingkan dengan komik cetak karena peserta didik sudah sangat bergantung dengan kecanggihan teknologi. Pemilihan gambar dan warna yang menarik juga menjadi keunggulan lain dalam pengembangan komik untuk media pembelajaran yang bisa diminati peserta didik (Setiani et al., 2021). Komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar atau lambang yang diujarkan dalam urutan yang disengaja, yang dikerjakan dengan menggunakan bantuan komputer (Rohmanurmeta & Dewi, 2019). Dengan adanya komik digital mampu memberikan fasilitas, menambah keinginan terus eksplor dan berpikir lebih kritis. Dengan adanya komik digital untuk membantu mempermudah pembelajaran, peserta didik akan lebih terasa menyenangkan (Wahid et al., 2021).

Standar kemenarikan media pembelajaran komik digital antara lain: tampilan fisik media pembelajaran; penggunaan media pembelajaran; kesesuaian gambar, animasi dan alur cerita; kesesuaian konsep; penggunaan bahasa dalam uraian materi; penyampaian materi (Mushlihah et al., 2018). Media pembelajaran komik yang bagus adalah yang memperhatikan beberapa kriteria berikut yaitu: mengetahui kepentingan dan kebutuhan peserta didik, sesuai dengan materi dalam tujuan pembelajaran, memperhatikan karakteristik peserta didik, mampu mempermudah memahami materi dengan bantuan gambar-gambar, memberikan kualitas pembelajaran yang bermakna, mampu menumbuhkan motivasi, media mudah di akses, mudah dibaca, mudah untuk di fahami maksud dan isinya (Riwanto & Wulandari, 2018).

Implementation (implementasi)

Tahap ini merupakan penerapan dari media komik digital yang dikembangkan peneliti setelah melalui tahapan validasi oleh ketiga validator. Kegiatan implementasi di lapangan dilaksanakan kepada 176 peserta didik di sepuluh sekolah di Kabupaten

Lamongan dengan kelas eksperimen sebagai kelas yang menerapkan media komik digital nussa rara serta 176 peserta di kelas kontrol sebagai pembanding tanpa adanya penerapan komik digital nussa rara. Dari kedua kelas tersebut akan dibandingkan minat bacanya untuk mengetahui keefektifan media komik digital nussa rara.

Tahap awal penerapan peserta didik dijelaskan petunjuk penginstalan serta penggunaan media. Peneliti juga telah menyediakan file petunjuk untuk dibaca peserta didik ataupun dengan bantuan orang tua di rumah. File dalam bentuk aplikasi android media komik digital Nussa Rara bisa diunduh melalui link berikut: https://s.id/komik_digital_nussa_rara. Setelah semua bisa menginstall aplikasi, kemudian proses selanjutnya adalah peserta didik menggunakan media komik digital untuk dibaca dan dipahami secara mandiri di rumah. Peneliti memantau melalui *whatsapp grup* kelas yang telah disediakan oleh guru. Peneliti fokus terhadap anak-anak jika terdapat yang mengalami kesulitan atau kendala dalam pengoperasian media serta jika terdapat yang kurang memahami materi.



Gambar 2. Peserta Didik Membaca Komik Digital Nussa Rara di Rumah

Setelah proses belajar menggunakan komik digital nussa rara untuk kelas eksperimen dan belajar menggunakan buku paket yang dimiliki oleh peserta didik untuk kelas kontrol, selanjutnya guru memberikan *post-test* berupa angket minat baca untuk seluruh responden baik kelas eksperimen maupun kelas kontrol. Berdasarkan hasil penyebaran angket minat baca peserta didik baik di kelas eksperimen maupun kelas kontrol diperoleh nilai sebagai berikut:

Tabel 8. Perhitungan Uji t

Data	t_{hitung}	t_{tabel}	P	Keterangan
<i>post-test</i>	2.806	1.960	0.005	$t_{hitung} > t_{tabel}$ = Signifikan

Berdasarkan hasil perhitungan yang dijelaskan pada tabel di atas, $t_{hitung} = 2.806$. kemudian dibandingkan dengan t_{tabel} dengan taraf signifikansi 5% didapatkan nilai t_{tabel} sebesar 1.960 yang artinya $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.806 > 1.960$). Hal ini membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat baca peserta didik menggunakan komik digital nussa rara dengan peserta didik yang tidak menggunakan komik digital nussa rara.

Sehingga dapat dibuktikan bahwa media komik digital nussa rara efektif diterapkan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah.

Media pembelajaran komik digital yang dikembangkan efektif digunakan sebagai media pembelajaran karena mendapatkan hasil yang baik saat proses uji coba produk. Media pembelajaran ini mampu menarik perhatian peserta didik dan dengan adanya komik digital minat baca peserta didik tersalurkan dengan baik. Selain itu, dengan media komik yang didesain sesuai kebutuhan peserta didik zaman sekarang yang senang dengan elektronik, mampu meningkatkan minat baca mereka (Kusumadewi et al., 2020). Minat baca peserta didik perlu ditumbuhkan sejak usia dasar dengan bantuan oleh guru. Banyak cara agar peserta didik dapat meningkat minat bacanya. Untuk itu, guru harus bisa melihat kondisi minat baca peserta didik dengan berbagai aspek dan ciri-cirinya (Mantu, 2021)

Aspek minat baca antara lain memiliki perasaan senang; ketertarikan peserta didik; perhatian peserta didik; keterlibatan peserta didik (Maharani, 2017). Ciri-ciri orang yang suka membaca antara lain: selalu ada keinginan untuk membaca; selalu semangat dalam kegiatan membaca; selalu membiasakan diri dan terus menerus untuk membaca; meluangkan waktu untuk membaca; koleksi buku yang dimiliki banyak; selalu mencari bacaan baru di perpustakaan atau toko buku dan dimanapun; memberikan tanda untuk hal-hal penting yang di dapat dalam membaca; terdapat kesadaran dari diri sendiri bahwa membaca dapat menambah banyakilmu; berdiskusi hasil yang mereka baca dengan yang lain (Gailey, 2014)

Penelitian sebelumnya mengatakan bahwa kemalasan merupakan alasan terbesar kenapa peserta didik malas membaca. Berdasarkan hasil penelitian terdahulu, responden dengan persentase sebesar 75% membaca hanya untuk ujian saja. Hal ini membuktikan bahwa peserta didik masih belum terbiasa setiap hari membaca dan hanya untuk kebutuhan ketika akan dilaksanakan ujian agar mendapat nilai yang bagus. Dibutuhkan beberapa tindakan untuk membiasakan peserta didik membaca dengan cara mengajak mengunjungi perpustakaan setiap hari, memberikan tugas *meresume* buku-buku agar terbiasa membaca. Hal ini akan sangat membantu menanamkan kebiasaan membaca kepada siswa (Owusu-Acheaw & Larson, 2014). Pembiasaan membaca tidak hanya di sekolah akan tetapi harus juga dengan membiasakan membaca di rumah. Untuk itu orang tua juga harus ikut andil dalam memberikan fasilitas bacaan yang lengkap untuk menumbuhkan kebiasaan membaca peserta didik (Gahir et al., 2022).

Evaluation (evaluasi)

Setelah selesai penerapan media di lapangan, peneliti mengevaluasi media dari setiap hasil validator dan respon dari peserta didik. Dari bukti angket yang disebarkan menunjukkan hasil uji kepraktisan media komik digital nussa rara yang dikembangkan. Hasil uji kepraktisan media komik digital nussa rara dilihat dari respon peserta didik dalam mengisi angket yang telah disediakan oleh peneliti setelah semua telah menggunakan media komik digital untuk belajar mandiri di rumah. Dari hasil perhitungan, diketahui bahwa kepraktisan media ini menurut responden adalah sebesar

94,86% yang artinya bahwa media komik digital nussa rara yang dikembangkan ini jika mengacu pada skala likert berada pada kategori sangat menarik. Komik digital nussa rara praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

Berdasarkan saran dari angket yang disebarkan kepada peserta didik terdapat *feedback* yang positif dari setiap komentar yang diberikan. Mayoritas peserta didik lebih semangat serta sangat antusias dalam membaca komik digital ini. Peserta didik yang awalnya malas membaca dan hanya bermain HP menjadi berminat membaca tiap *slide* dan mau memahami isi materi yang disampaikan dalam cerita. Hal ini menunjukkan bahwa media ini bermanfaat untuk peserta didik dalam menggunakan *handphone* sebagai sarana untuk belajar mandiri di rumah serta memberikan pengalaman baru dalam belajar membaca mandiri.

Setelah selesai penerapan media di lapangan, peneliti mengevaluasi media dari setiap hasil validator dan respon dari peserta didik. Dari bukti angket yang disebarkan menunjukkan kelayakan media yang dikembangkan serta telah memberikan kebermanfaatan dalam meningkatkan minat baca peserta didik. Sedangkan dari observasi peneliti dari penerapan media tersebut, peneliti menyimpulkan beberapa kelebihan media yang dikembangkan antara lain: (1) Komik digital dapat diakses melalui *handphone* peserta didik sehingga bisa membuat *handphone* menjadi media yang mendukung pembelajaran, (2) Komik digital dapat diakses secara *offline*, (3) Menggunakan karikatur yang digemari anak-anak usia sekolah dasar sehingga membuat semangat peserta didik, (4) Komik digital didukung dengan gambar dan warna yang mampu menarik minat peserta didik untuk membacanya, (5) Alur cerita dibuat sesuai kegiatan sehari-hari peserta didik, (6) Sebagai salah satu alternatif kegiatan belajar mandiri di rumah yang bermanfaat untuk peserta didik.

Komik elektronik merupakan suatu jawaban bagi guru yang ingin meningkatkan minat baca peserta didik Indonesia sebagai upaya dalam peningkatan sumber daya manusia di Indonesia. Dengan gemar membaca, peserta didik akan tau banyak ilmu pengetahuan. Mayoritas anak-anak akan bosan jika membaca buku yang banyak tulisan. Untuk itu komik sangat cocok untuk pembaca pemula usia sekolah dasar. Apalagi di era digital seperti sekarang yang mayoritas orang lebih memilih mendapatkan informasi dari gadget daripada buku. Harapan dari komik elektronik mampu menjadikan kenaikan minat baca anak Indonesia. Serta dapat sebagai batu loncatan untuk pembaca mampu membaca buku *full text* kedepannya (Nasution, 2019).

Penelitian lain juga menyatakan bahwa minat baca mampu meningkat dengan bantuan media komik. Signifikansi peningkatan terjadi ketika peserta didik mengalami perolehan nilai membaca lebih tinggi sebelum dan sesudah adanya media komik digital (Kusumadewi et al., 2020). Minat baca dapat dipengaruhi beberapa faktor yang salah satunya dengan memberikan fasilitas yang menarik agar mereka mau membaca. Untuk itu membiasakan membaca dengan komik dapat digunakan agar peserta didik tumbuh

rasa cinta dalam membaca. Ketika mereka sudah mau membaca dan terbiasa, maka mereka akan dengan sendirinya membaca tanpa diminta ataupun di paksa (Gailey, 2014).

D. Simpulan

Hasil pengembangan serta penerapan media komik digital untuk meningkatkan minat baca peserta didik diperoleh: 1) hasil uji kelayakan oleh ahli isi diperoleh hasil 97% berada pada kategori sangat baik. Hasil uji kelayakan oleh ahli media 94,67% dengan ketentuan pada kategori sangat baik. Hasil uji kelayakan oleh ahli pembelajaran dengan 10 validator guru kelas III MI persentasenya mendapatkan hasil 91,87% berada pada kategori sangat baik. Dari ketiga validator tersebut diperoleh hasil sangat baik, untuk itu media media komik digital layak untuk diterapkan kepada peserta didik. 2) media komik digital nussa rara efektif diterapkan kepada peserta didik Madrasah Ibtidaiyah dengan hasil uji keefektifan menggunakan uji-t dengan $t_{hitung} > t_{tabel}$ ($2.806 > 1.960$) membuktikan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan minat baca peserta didik menggunakan komik digital nussa rara dengan peserta didik yang tidak menggunakan komik digital nussa rara. 3) Hasil uji kepraktisan media komik digital nussa rara didapatkan sebesar 94,86% yang artinya bahwa media komik digital nussa rara yang dikembangkan ini jika mengacu pada skala likert berada pada kategori sangat menarik. Komik digital nussa rara praktis digunakan sebagai salah satu media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

Dari hasil penelitian yang dijelaskan tersebut terdapat beberapa kekurangan yang ditemukan oleh peneliti yaitu: 1) Komik digital yang disajikan dengan banyak gambar dan warna membuat peserta didik menjadi tidak menggemari buku bacaan yang tidak ada gambar di dalamnya; 2) Komik digital hanya terbatas dalam satu pembelajaran saja; 3) Tulisan dalam komik digital terlalu kecil jika diakses dalam *handphone* dengan layar yang kecil; 4) Pada beberapa *handphone* peserta didik tidak bisa memfungsikan menu Kembali ke halaman sebelumnya. Untuk itu peneliti memberikan saran antara lain: 1) media komik digital bisa diterapkan sebagai salah satu alternatif media untuk peserta didik belajar mandiri di rumah; 2) sebagai sarana yang baik untuk menumbuhkan minat baca peserta didik; 3) untuk peneliti selanjutnya dapat mengembangkan berdasarkan kelemahan-kelemahan yang ditemukan dalam penelitian ini.

Daftar Rujukan

- Amalia Rahmi, A., & Febrina Dafit. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51363>
- Apriliansi, S. P., & Radia, E. H. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Cerita Bergambar Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(4). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i4.492>
- Ernawati, Y., Rufii, & Waluyo, D. A. (2020). Komik Digital Ekonomi Untuk Generasi Milenial. *Jurnal Education and Development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan*,

- 8(2), 7–15. <https://doi.org/10.37081/ed.v8i2.1655>
- Farhan Saefudin Wahid, O., Mutaqin, A., & Muhadi Setiabudi, U. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Media Bina Ilmiah*, 16(5). <https://doi.org/10.33758/mbi.v16i5.1392>
- Fironika Kusumadewi, R., Ulia, N., & Sari, Y. (2020). Pengembangan Bahan Ajar Matematika Berbasis Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar. *Phenomenon*, 10(1). 10.21580/phen.2020.10.1.6339
- Gahir, S., Sahu, S., & Sahoo, S. (2022). Relationship between Study Habits and Academic Achievement of Secondary School Students. *Contemporary Research in Education and English Language Teaching*, 4(1). <https://doi.org/10.55214/26410230.v4i1.187>
- Gailey, A. (2014). Teaching attentive reading and motivated writing through digital editing. *CEA Critic*, 76(2). <https://doi.org/10.1353/cea.2014.0011>
- Harismawan, W. (2020). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1). <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.634>
- Kurt, S. (2019). An introduction to the addie model: Instructional design: The Addie approach. In *Independently Published*.
- Kusumadewi, R. F., Neolaka, A., & Yasin, M. (2020). Bahan Ajar Komik Matematika Berbasis Digital Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Phenomenon : Jurnal Pendidikan MIPA*, 10(1). <https://doi.org/10.21580/phen.2020.10.1.6339>
- Maharani, O. D. (2017). Minat Baca Anak-Anak Di Kampong Baca Kabupaten Jember. *Jurnal Review Pendidikan Dasar : Jurnal Kajian Pendidikan Dan Hasil Penelitian*, 3(1). <https://doi.org/10.26740/jrpd.v3n1.p320-328>
- Mantu, K. S. (2021). Pengelolaan Sudut Baca Dalam Menumbuhkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III SD Negeri 04 Popayato Barat. *Aksara: Jurnal Ilmu Pendidikan Nonformal*, 7(3). <https://doi.org/10.37905/aksara.7.3.877-884.2021>
- Maryani, Y. (2020). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Pada Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung. *Wistara: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 3(1). <https://doi.org/10.23969/wistara.v3.i1.2563>
- Mushlihah, K., Yetri, Y., & Yuberti, Y. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Multi Representasi Bermuatan Sains Keislaman dengan Output Instagram pada Materi Hukum Newton. *Indonesian Journal of Science and Mathematics Education*, 1(3). <https://doi.org/10.24042/ijjsme.v1i3.3595>
- Nadia Mardhatillah, Kadek Suranata, & Gusti Ayu Putu Sukma Trisna. (2022). Komik Video Digital (KOVID) Bernuansa Bali Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2). <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50331>
- Nasution, A. E. (2019). E-Kompen (Elektronik-Komik Pendek) sebagai solusi cerdas dalam meningkatkan minat baca masyarakat Indonesia di era digital. *IQRA` : Jurnal Ilmu Perpustakaan Dan Informasi (e-Journal)*. <https://doi.org/10.30829/iqra.v13i1.4365>

- Owusu-Acheaw, M., & Larson, A. G. (2014). Reading Habits Among Students and Its Effect On Academic Performance: A study of students of Koforidua Polytechnic. *Library Philosophy and Practice*, 2014(1).
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1).
- Rohmanurmeta, F. M., & Dewi, C. (2019). Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar. *Muaddib: Studi Kependidikan Dan Keislaman*, 1(2). <https://doi.org/10.24269/muaddib.v1i2.1213>
- Senjaya, R. P., Indriani, I., Mahdarani, N., Muharam, A., & Mustikaati, W. (2022). Pengembangan Media Komik Digital (MEKODIG) dalam Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Judikdas*, 1(2). <https://doi.org/10.51574/judikdas.v1i2.248>
- Setiani, D., Dewi, P. F. A., Delya, S. M., Rahmawati, V., & Dasmu, D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Fisika Digital Berbasis Line Webtoon Pada Pokok Bahasan Tekanan. *Jurnal Pendidikan Fisika*, 9(2). <https://doi.org/10.24127/jpf.v9i2.4008>
- Sukmanasa, E., Windiyani, T., & Novita, L. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar di Kota Bogor. *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*. <https://doi.org/10.30870/jpsd.v3i2.2138>
- Supriyanto, H., & Haryanto, S. (2017). Implementasi Gerakan Literasi Sekolah Dalam Menumbuhkan Minat Membaca Siswa Di SMP Negeri 2 Pleret Kabupaten Bantul. *Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan*, 5(2). <https://doi.org/10.30738/wd.v5i2.3376>
- Tahmidaten, L., & Krismanto, W. (2020). Permasalahan Budaya Membaca di Indonesia (Studi Pustaka Tentang Problematika & Solusinya). *Scholaria: Jurnal Pendidikan Dan Kebudayaan*, 10(1). <https://doi.org/10.24246/j.js.2020.v10.i1.p22-33>
- Yusmawati, Y., & Lubis, J. (2019). The Implementation of Curriculum by Using Motion Pattern-Based Learning Media for Pre-school Children. *JPUD - Jurnal Pendidikan Usia Dini*, 13(1). <https://doi.org/10.21009/10.21009/jpud.131.14>