

Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran Circ (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) Untuk Penguatan Literasi Membaca Fase C Bahasa Indonesia

Wahyu Romdhoni, Universitas PGRI Madiun

Heny Kusuma Widyaningrum, Universitas PGRI Madiun

Dewi Tryanasari, Universitas PGRI Madiun

✉ wahyu_2102101031@mhs.unipma.ac.id

Abstract: Observations at SDN 2 Mangkujayan showed that Indonesian language learning, especially in reading literacy, was still less effective. Several challenges were identified, including students being more attached to gadgets due to the digital era, learning media that failed to engage them, and comic media that lacked innovation. To address these issues, reading literacy must adapt to modern technological trends. This study applies the Research and Development (R&D) method, which focuses on creating or improving educational products. The ADDIE model was used in this research, consisting of five stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. In the analysis phase, researchers found that students struggled to understand the material. During the design phase, media concepts and research instruments were created. The development phase involved producing the digital comic media and validating it through expert review. Implementation was conducted by testing the media with both teachers and students. Finally, the evaluation phase measured how well students understood the material after using the media. The digital comic media was rated very valid by experts with a score of 85%, and received an excellent response from teachers with a perfect score of 100%, showing that it is highly suitable for supporting learning in the classroom.

Keywords: Digital comics, CIRC, Reading literacy

Abstrak: Berdasarkan observasi di SDN 2 Mangkujayan, ditemukan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia, khususnya literasi membaca, masih kurang optimal. Beberapa hambatan yang dihadapi antara lain: 1) pengaruh era digital yang membuat siswa lebih nyaman menggunakan gawai, 2) media pembelajaran yang kurang menarik, dan 3) kurangnya inovasi dalam media komik. Untuk mengatasi hal ini, diperlukan pembelajaran literasi membaca yang sesuai dengan perkembangan teknologi saat ini. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) yang bertujuan untuk mengembangkan atau menyempurnakan suatu produk. Salah satu model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap: analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, ditemukan bahwa siswa mengalami kesulitan memahami materi. Tahap desain mencakup pembuatan konsep media dan instrumen penelitian. Tahap pengembangan dilakukan melalui pembuatan media komik digital dan validasi ahli. Implementasi dilakukan melalui uji coba kepada guru dan siswa, sedangkan evaluasi bertujuan mengukur pemahaman siswa terhadap materi. Media komik digital yang dikembangkan dinyatakan sangat valid dengan skor 85% dari ahli, dan memperoleh respons sangat baik dari guru dengan nilai 100%, menunjukkan media ini layak digunakan dalam pembelajaran.

Kata kunci: Komik digital, CIRC, Literasi membaca



Copyright ©2025 Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar

Published by Universitas PGRI Madiun. This work is licensed under the Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital dan informasi saat ini mengalami transformasi yang sangat pesat, mengantarkan masyarakat dari era primitif menuju masyarakat informatif. Perkembangan tersebut semakin signifikan seiring dengan kemajuan era digital yang berdampak pada berbagai aspek kehidupan, termasuk dalam bidang pendidikan. Era digital saat ini pada lingkup dunia pendidikan memiliki banyak pengaruh salah satunya yaitu sumber daya manusia atau guru yang dituntut untuk aktif, kreatif, dan inovatif sesuai dengan kebutuhan yang salah satunya diiringi cepat dan pesatnya perkembangan digitalisasi teknologi dan informasi. Seseorang guru dengan salah satu kewajibannya yaitu dapat dan mampu mempersiapkan siswa dalam menghadapi era digital dengan salah satunya memanfaatkan teknologi, materi-materi pelajaran, dan pembelajaran yang dikemas menjadi satu.

Bukan hal baru bahwa pelajar Indonesia memiliki tingkat literasi membaca yang rendah. Negara ini masih kalah jauh dengan budaya literasi membaca di banyak negara di seluruh dunia, termasuk negara tetangganya Malaysia (Jaiman Madu, Jediut, & Paulus Ruteng, 2022). Hal ini menunjukkan bahwa SDM Indonesia masih rendah dan bahkan mengalami penurunan setiap tahun. Adanya dominasi budaya tutur (lisan) daripada budaya baca, situasi semakin memburuk (Naufal, 2021). Literasi terdapat di segala aspek lingkungan, salah satunya adalah lingkungan sekolah. Budaya literasi pada lingkungan sekolah sulit sekali khususnya pada mata pelajaran bahasa Indonesia penuh hambatan dan rintangan dalam pelaksanaannya (Amri & Rochmah, 2021).

Pembelajaran Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dianggap cukup menantang dalam dunia pendidikan, karena memuat banyak materi bacaan yang harus dipahami dan sering kali dianggap membosankan oleh sebagian besar siswa. Mata pelajaran bahasa Indonesia merupakan pelajaran yang bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk berkomunikasi dengan bahasa Indonesia dengan benar dan efektif, baik secara lisan maupun tulis, dan untuk menumbuhkan rasa apresiasi terhadap karya kesastraan Indonesia (Mailida Yulita, 2023). Menunjukkan betapa pentingnya bahasa Indonesia bagi masyarakat Indonesia yang sudah diatur dalam undang-undang, menetapkan bahwa bahasa Indonesia harus digunakan sebagai bahasa nasional, harus digunakan sebagai bahasa pengantar dalam pendidikan nasional, dan bahasa Indonesia harus digunakan di sekolah dasar, sekolah menengah, dan perguruan tinggi (Masrin, 2020). Dalam hal tersebut pembelajaran bahasa Indonesia dapat dilaksanakan sejak dini supaya mampu berkomunikasi dengan baik baik secara lisan maupun tulisan.

Hasil observasi yang dilakukan di SDN 2 Mangkujayan yaitu dalam pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia, adanya guru yang kurang dalam melaksanakan pembelajaran utamanya pada literasi membaca. Halangan dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada literasi membaca banyak ditemui. Penyebab dari halangan tersebut meliputi; 1) era digital yang berkembang pesat sehingga lebih nyaman menggunakan gawai; 2) media pembelajaran yang kurang menarik perhatian siswa dalam membaca; dan 3) media pembelajaran komik yang kurang inovatif. Halangan tersebut bisa diatasi dengan pembelajaran literasi membaca yang menyesuaikan era digital sekarang ini.

Pembelajaran literasi membaca bagi siswa tidak cukup dengan menyuarakan huruf, kata, kalimat, dan paragraf. Akan tetapi, setiap siswa berkewajiban memiliki keterampilan membaca yang baik supaya dapat memahami suatu informasi (Jaiman Madu et al., 2022). Tidak hanya siswa saja melainkan guru wajib memahami konsep dari pembelajaran literasi bagi siswanya. Tuntutan guru dalam kegiatan pembelajaran saat ini semakin banyak dengan era digital yang salah satunya adalah mengembangkan media pembelajaran literasi secara efektif, inovatif, dan kreatif (Suarni & Zikri, 2019). Berdasarkan hasil observasi guru memerlukan suatu inovasi media ajar yang mampu menarik perhatian siswa mengenai pembelajaran bahasa Indonesia. Penerapan media pembelajaran berbasis digital menjadi solusi untuk melengkapi dan memenuhi kebutuhan

belajar siswa. Media komik digital adalah media yang serasi dengan kegiatan literasi pada pembelajaran bahasa Indonesia.

Media pembelajaran komik digital pada pembelajaran bahasa Indonesia menjadi terobosan media ajar yang bisa dilaksanakan di sekolah dasar. Komik digital merupakan media pembelajaran komik berbasis digital yang berisi gambar dan teks dengan karakter atau tokoh tertentu sesuai dengan tema (Syahmi, Ulfa, & Susilaningsih, 2022). Pentingnya implementasi media komik digital adalah siswa menjadi lebih tertarik lagi dari sebelumnya dalam kegiatan belajar mengajar, bertambahnya motivasi belajar siswa, dan pemahaman siswa terhadap materi bertambah baik. Media pembelajaran komik digital memiliki hubungan yang saling keterkaitan dengan literasi membaca karena dapat meningkatkan keterampilan minat baca siswa. Penggunaan media komik digital dalam literasi membaca memperkaya informasi yang didapat dari isi bacaan pengaruhnya, siswa lebih mudah memahami isi bacaan. Media pembelajaran yang menarik pastinya akan lebih menarik dengan dipadukan oleh model pembelajaran yang sesuai. Implementasi model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) yang sesuai dan cocok terhadap penggunaan media.

Model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) merupakan model pembelajaran dengan siswa membaca sebuah bacaan atau cerita dengan sungguh-sungguh dan dapat memahami dan menceritakan kembali isi bacaan (Sudiarni, 2019). Dalam model pembelajaran CIRC, siswa harus secara bersamaan menguasai wacana dan kemampuan membaca (Ayu Kesumadewi, Gede Agung, Wayan Rati, & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, 2020). Model pembelajaran ini memiliki hubungan kuat dengan media komik digital dalam implementasinya, didasarkan pada penerapan langkah-langkah model pembelajaran CIRC dan nilai pretest dan posttest yang meningkat serta kinerja siswa dalam diskusi kelompok selama tindakan dua siklus dapat menunjukkan peningkatan keterampilan membaca dan hasil belajar (Melati Putri & Astuti, 2023). Perpaduan antara media komik digital yang dikemas secara menarik dan model pembelajaran CIRC dalam literasi membaca menambah pengalaman belajar yang interaktif dan efektif bagi siswa.

Penelitian model pembelajaran CIRC Nawawulan, Istiningsih, Khairl (2023) terhadap hasil belajar siswa membuktikan bahwa berpengaruh, hal ini berdasarkan Untuk membuktikan hal ini, perhitungan statistik dapat dilakukan dengan menggunakan rumus Paired sample t-test yang dibantu oleh aplikasi statistik SPSS 26 untuk Windows, Jika hasil nilai sig dua sisi lebih kecil dari 0,05, yaitu $<0,001$, maka dapat disimpulkan bahwa "ada pengaruh model pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) terhadap hasil belajar membaca pemahaman siswa V SDN 07 Woja. Penelitian pada media komik digital Sukmanasa (2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat siswa dalam belajar, dibuktikan dengan beberapa uji coba hingga akhirnya komik digital sudah memenuhi standar uji.

Berdasarkan tujuan penelitian maka dirumuskan yaitu untuk mengetahui proses pengembangan media pembelajaran komik digital menggunakan Model Pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) dalam penguatan literasi membaca fase C bahasa Indonesia dan untuk mengetahui kelayakan media pembelajaran komik digital menggunakan Model Pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) dalam penguatan literasi membaca fase C bahasa Indonesia.

METODE

Jenis penelitian dari penelitian ini yaitu penelitian pengembangan. Metode penelitian pengembangan atau *Research and Development* merupakan jenis penelitian yang bertujuan untuk mengembangkan atau membuat produk baru atau memperbaiki produk yang sudah ada. Metode ini mencakup serangkaian proses mulai dari perencanaan,

pengembangan, uji coba, dan evaluasi produk untuk memastikan bahwa produk tersebut efektif dan sesuai dengan kebutuhan atau masalah yang ingin diselesaikan. Media komik ini dikembangkan melalui metode penelitian *Research and Development* (R & D). Salah satu model pengembangan yang nantinya digunakan pada penelitian ini yaitu model ADDIE. Model ADDIE adalah sistem yang digunakan dalam desain, pengembangan, dan evaluasi program atau produk pembelajaran. Karena model ini memberikan struktur sistematis untuk pembuatan materi yang efektif dan efisien, ia sering digunakan dalam bidang pendidikan, pelatihan, dan pengembangan SDM. Model ADDIE terdapat 5 langkah antara lain yaitu: (1) *analyze*; (2) *design*; (3) *develop*; (4) *implementation*; and (5) *evaluate*.

Penelitian yang peneliti laksanakan berada di SDN 2 Mangkujayan di Jl. Jaksa Agung Suprpto No. 15, Ponorogo, Mangkujayan, Kec. Ponorogo, Kabupaten Ponorogo, Jawa Timur 63413. Penelitian ini dilaksanakan pada semester genap tahun ajaran 2024/2025. Subyek dari uji coba terhadap penelitian ini merupakan siswa kelas V Sekolah Dasar di Kabupaten Ponorogo. Populasi merupakan objek maupun subjek berdasarkan keunggulan serta karakteristik yang nantinya dapat ditentukan dan disimpulkan oleh peneliti. Penelitian dari populasi ini adalah siswa kelas V di Sekolah Dasar Kabupaten Ponorogo. Sampel yaitu bagian populasi jenuh yang dipilih untuk tujuan penelitian yang lebih khusus. Sampel pada penelitian ini yaitu siswa kelas V di SDN 2 Mangkujayan yang berjumlah 23 siswa. Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data antara lain yaitu dokumentasi proses pengembangan media, data kelayakan, dan angket respons guru dan siswa.

HASIL PENELITIAN

Pengembangan komik digital mengikuti model ADDIE, yang terdiri dari lima tahap utama, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Tahap analisis menunjukkan bahwa banyak siswa mengalami kesulitan memahami materi yang disampaikan oleh guru. Hal ini diperparah dengan penggunaan media komik terdahulu yang kurang representatif, sehingga menyebabkan siswa menjadi kurang termotivasi dan minim minat dalam belajar. Mayoritas siswa kelas V di SDN 2 Mangkujayan memiliki kecenderungan belajar secara visual, yakni lebih mudah memahami informasi yang disampaikan melalui media visual seperti gambar dan diagram. Hal ini terlihat dari hasil pengamatan peneliti, di mana siswa menunjukkan peningkatan fokus terhadap pembelajaran ketika diperlihatkan gambar. Berdasarkan hasil observasi, diketahui bahwa SDN 2 Mangkujayan telah menerapkan Kurikulum Merdeka pada mata pelajaran bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi peneliti terhadap sarana dan prasarana, diketahui bahwa fasilitas yang tersedia di kelas V SDN 2 Mangkujayan dapat digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Peneliti menemukan bahwa sekolah tersebut memiliki sarana dan prasarana yang memadai, seperti proyektor, LCD, komputer, printer, dan perangkat audio. Fasilitas ini sangat mendukung guru dan siswa dalam pemanfaatan media komik digital selama proses pembelajaran. Namun demikian, guru kelas V masih cenderung menggunakan media pembelajaran konvensional dan belum mengoptimalkan penggunaan fasilitas yang ada secara maksimal. Kemampuan guru dalam menggunakan media dari sarana dan prasarana yang tersedia masih belum mampu. Hal ini didasarkan pada kurangnya memanfaatkan sarana dan prasarana yang tersedia.

Tahap kedua yaitu desain, peneliti melaksanakan beberapa kegiatan, antara lain pembuatan konsep media komik digital dan penyusunan instrumen penelitian. Dalam penyusunan teks cerita rakyat, peneliti memilih cerita yang berasal dari daerah asalnya, yaitu Ponorogo. Cerita yang dipilih adalah "Asal-usul Reog Ponorogo," yang disusun berdasarkan versi aslinya serta disesuaikan dengan tujuan pembelajaran yang telah dirancang. Pada tahap ini, peneliti merancang ilustrasi yang diperlukan untuk mendukung teks cerita rakyat. Ilustrasi disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan disajikan secara menarik mengikuti alur cerita. Pemilihan warna dan gaya visual dilakukan dengan mempertimbangkan minat serta kebutuhan siswa, sehingga cerita menjadi lebih mudah

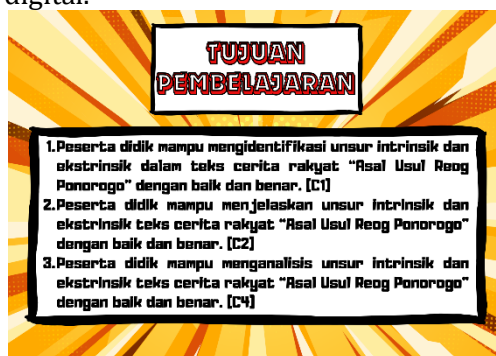
dipahami. Proses pembuatan ilustrasi ini dibantu dengan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*) dan sesuai kebutuhan komik digital menggunakan kata onomatope seperti bam, sreek, dan lain-lain. Pada langkah berikutnya, peneliti mengembangkan media komik digital yang dikemas dalam format *flipbook*. Pemilihan bentuk *flipbook* bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan, interaktivitas, dan antusiasme siswa dalam membaca. Peneliti menyusun kisi-kisi untuk instrumen validasi serta angket respons pengguna yang diisi oleh guru dan siswa guna menilai kelayakan media. Data dari angket validasi ahli dimanfaatkan untuk mengevaluasi apakah media pembelajaran layak digunakan atau tidak, sementara hasil angket respons pengguna ditujukan kepada guru dan siswa sebagai pengguna media, guna memperoleh masukan terkait kemudahan, kepraktisan, serta daya tarik media dalam mendukung proses pembelajaran.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan mencakup proses yang dilakukan peneliti dalam merancang dan merealisasikan media komik digital. Pada tahap ini, peneliti mulai mengembangkan media secara konkret. Setelah proses pengembangan selesai, media pembelajaran komik digital akan melalui tahap validasi oleh ahli bahasa dan materi serta ahli media pembelajaran. Pembuatan komik digital ini memadukan dua platform digital, yakni *Canva* dan *Heyzine*. Prosesnya dimulai dengan pemilihan teks cerita rakyat, pembuatan ilustrasi, lalu dikemas dalam bentuk *flipbook* menggunakan *heyzine*. Uraian terhadap media komik digital adalah sebagai berikut:



Gambar 1. Halaman judul

Menampilkan halaman judul komik digital yang berisi judul cerita dan background komik. Ilustrasi visual yang menarik guna menciptakan kesan awal yang menyenangkan. Dapat membangun minat baca siswa terhadap isi komik. merupakan halaman judul pada tampilan awal media komik digital.



Gambar 2. Halaman Tujuan pembelajaran

Menunjukkan halaman yang berisi tujuan pembelajaran dari media komik digital yang dikembangkan. Pada halaman ini, disampaikan secara jelas kompetensi yang ingin dicapai oleh siswa setelah mengikuti pembelajaran, seperti memahami isi cerita rakyat, mengidentifikasi unsur-unsur cerita, dan meningkatkan kemampuan membaca dengan baik. Penyajian tujuan pembelajaran disusun secara sistematis dan menggunakan bahasa yang sederhana agar mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Halaman ini berperan

penting sebagai panduan awal bagi siswa dalam memahami arah dan capaian dari kegiatan pembelajaran yang akan dilakukan.



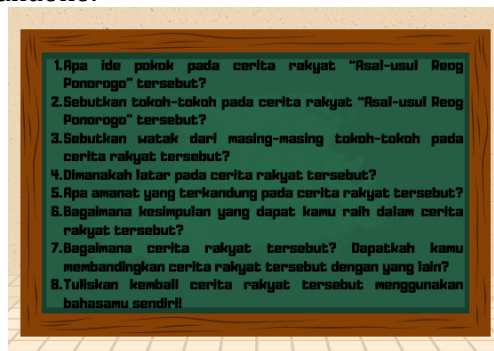
Gambar 3. Halaman awal cerita

Menampilkan halaman awal cerita dalam komik digital yang mulai memperkenalkan alur narasi, tokoh utama, serta latar tempat dan waktu. Penggunaan bahasa yang komunikatif dan ilustrasi yang ekspresif bertujuan untuk menarik perhatian siswa dan memudahkan mereka memahami isi cerita sejak bagian awal.



Gambar 4. Halaman akhir cerita

Menunjukkan halaman akhir cerita pada komik digital yang berisi penutupan alur cerita. Ilustrasi dan narasi dirancang dengan menarik untuk memberikan kesan mendalam kepada siswa serta memperkuat pemahaman mereka terhadap nilai-nilai yang terkandung dalam cerita. Akhir cerita ini menggambarkan Dewi Songgolangit yang hidup bahagia bersama Raja Klono Sewandono.



Gambar 5. Halaman Evaluasi

Memperlihatkan halaman evaluasi pada komik digital yang berisi lima soal evaluasi. Soal-soal tersebut disusun untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita dan materi yang telah disampaikan, serta sebagai bentuk refleksi atas pembelajaran yang telah dilakukan melalui media komik digital.

Setelah dihasilkan draft 1 media komik digital selanjutnya melaksanakan tahap validasi oleh ahli untuk menilai kelayakan media sebelum diimplementasikan dalam pembelajaran. Validasi dilakukan guna mengukur kelayakan media berdasarkan aspek

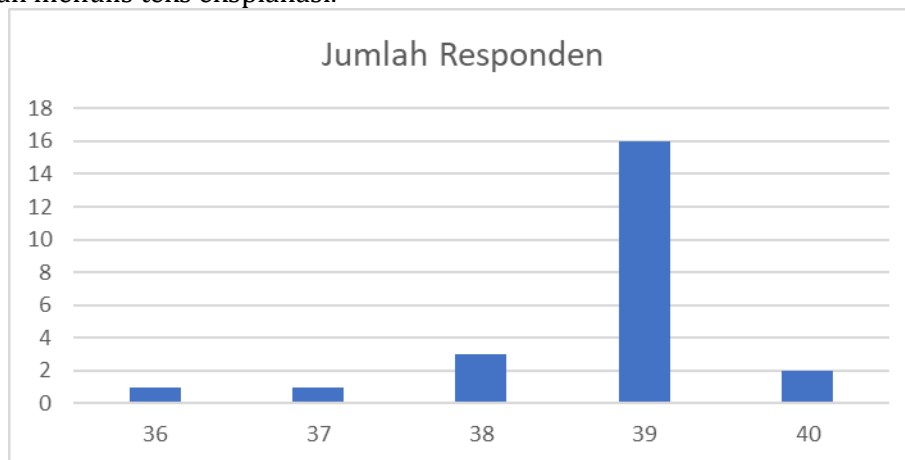
penting, yaitu aspek format yang mencakup kesesuaian desain, tampilan yang menarik, serta kemudahan penggunaan; aspek isi yang berfokus pada ketepatan dan relevansi materi pembelajaran; serta aspek kebahasaan yang menilai kejelasan dan ketepatan penggunaan bahasa dalam media. Adapun hasil skor penilaian dari validator ahli media disajikan dalam tabel berikut.

TABEL 1. Hasil validasi ahli

Aspek	Sub aspek	Validator 1 Skor yang diperoleh	Validator 2 Skor yang diperoleh	Skor Rata-rata
Format	Kesesuaian	12	16	87,5
	Kemenarikan	14	16	94,75
	Kemudahan	12	14	81,25
Isi	Materi Pembelajaran	15	19	85
Kebahasaan	Kejelasan	12	16	87,5
	Ketepatan	12	12	75
Presentase Kriteria		85		Sangat Valid

Hasil validasi ahli validator 1 dan 2 menunjukkan total skor dengan rata-rata pada aspek format yaitu kesesuaian 87,5%, kemenarikan 94,75%, kemudahan 81,25%. Format isi menunjukkan total skor dengan rata-rata yaitu 85%. Aspek Kebahasaan memiliki dua sub aspek dengan skor rata-rata yaitu kejelasan 87,5% dan ketepatan 75%. Media komik digital mendapatkan respons positif dari validator dengan kesimpulan layak untuk dipergunakan dengan revisi sesuai saran.

Tahap keempat implementasi dilakukan melalui beberapa langkah dalam proses penelitian pengembangan media komik digital yang telah dirancang dan kemudian digunakan oleh siswa. Sebelum digunakan secara menyeluruh, media komik digital terlebih dahulu diuji coba dalam skala terbatas. Uji coba terbatas melibatkan 3 siswa atau sekitar 10% dari total 23 siswa kelas V SDN 2 Mangkujayan. Data diperoleh melalui angket yang dirancang untuk mengetahui tanggapan pengguna terhadap penggunaan media komik digital. Angket respons siswa digunakan untuk mengetahui tanggapan terhadap media pembelajaran videduquiz dalam keterampilan menulis teks eksplanasi. Instrumen terdiri dari 10 pernyataan dengan skala penilaian 1 hingga 4, dan diisi oleh 16 siswa kelas V SDN 2 Mangkujayan. Berikut hasil angket respons siswa terhadap media videduquiz untuk keterampilan menulis teks eksplanasi.



Gambar 6. Hasil angket respons siswa

Hasil pengisian angket menunjukkan bahwa media memperoleh skor keseluruhan sebesar 891 dengan rata-rata persentase 96,85%, yang tergolong dalam kategori sangat

baik. Mayoritas siswa memberikan penilaian tinggi dan menyatakan bahwa media komik digital mudah digunakan, menarik, serta mempermudah mereka dalam memahami materi secara menyenangkan dan interaktif. Selain itu, media ini dinilai mampu mendorong motivasi serta meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam proses pembelajaran. Secara umum, respon siswa menunjukkan bahwa media videduquiz layak dimanfaatkan dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Secara keseluruhan, tanggapan siswa menunjukkan bahwa media videduquiz layak digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Angket respons guru diisi oleh guru kelas V yaitu Bapak Budi Hermawan, S.Pd pada SDN 2 Mangkujayan. Hasil angket respons yang diperoleh digunakan sebagai dasar dalam menilai media pembelajaran serta menentukan kelayakan penggunaan media komik digital. Angket respons guru terdiri dari 10 pertanyaan, kemudian guru memberikan tanggapan dengan memberikan tanggapan berupa mencentang skor pada skala 1-4. Berikut hasil angket respons guru terhadap media komik digital.

TABEL 2. Hasil angket respons guru

No.	Subjek	Jumlah Skor	Presentase	Kriteria
1.	BH	40	100	Sangat Baik
Jumlah		40		
Rata-rata		100		Sangat Baik

Hasil angket respons guru menunjukkan total skor 40 dari skor maksimal 40, dengan persentase 100% yang masuk dalam kategori sangat baik. Media komik digital mendapatkan respons positif dari guru. Guru menilai media tersebut layak digunakan tanpa perlu revisi. Namun, guru juga memberikan masukan berupa saran untuk melakukan pengembangan lebih lanjut pada media serta meningkatkan komunikasi dengan siswa.

Tahapan akhir dalam proses pengembangan media komik digital adalah tahap evaluasi. Pada tahap ini, data diperoleh melalui kegiatan penilaian yang bertujuan untuk mengukur tingkat pemahaman siswa terhadap materi yang telah disampaikan. Instrumen evaluasi tersebut disusun untuk menilai sejauh mana efektivitas media dalam membantu pencapaian tujuan pembelajaran.

PEMBAHASAN

Bab ini membahas hasil dari proses Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading And Composition*) Untuk Penguatan Literasi Membaca Fase C Bahasa Indonesia yang telah dilakukan berdasarkan tahapan model pengembangan ADDIE. Selain itu, bab ini juga menguraikan bagaimana media komik digital mampu meningkatkan pemahaman materi dan literasi membaca siswa, serta membandingkan temuan penelitian dengan teori dan hasil studi sebelumnya yang relevan. Dengan demikian, pembahasan ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh mengenai kelayakan dan manfaat penggunaan media komik digital dalam pembelajaran.

Pengembangan media komik digital dilakukan dengan memanfaatkan aplikasi *Canva* sebagai sarana untuk mendukung penguatan literasi membaca pada fase C mata pelajaran bahasa Indonesia. Proses pembelajaran memanfaatkan perangkat seperti gawai, laptop, dan LCD proyektor, yang mampu meningkatkan minat siswa karena memungkinkan mereka belajar secara mandiri maupun berkelompok melalui media komik digital. Adapun hasil dari pengembangan komik digital dengan aplikasi *Canva* untuk penguatan literasi membaca pada fase C bahasa Indonesia yaitu tahap awal dalam penelitian ini adalah tahap analisis, di mana peneliti melakukan observasi untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa, karakteristik siswa, kurikulum yang digunakan, serta ketersediaan sarana dan prasarana. Dari hasil analisis ini, ditemukan bahwa tingkat literasi membaca siswa kelas V SDN 2 Mangkujayan masih rendah. Banyak siswa merasa bosan, tidak fokus, kesulitan memahami materi, dan kurang termotivasi dalam belajar. Hal ini disebabkan oleh metode pembelajaran yang kurang interaktif sehingga tidak mampu menarik minat belajar siswa,

serta kurang optimalnya pemanfaatan fasilitas teknologi yang telah disediakan sekolah oleh guru. Hal itu sejalan dengan Ekayani (2017) menyatakan bahwa kemajuan IPTEK dapat memengaruhi pola pikir guru dalam memfasilitasi kebutuhan belajar siswa, salah satunya melalui penggunaan media pembelajaran yang menarik seperti tayangan atau tampilan visual, sehingga membantu siswa lebih mudah mengingat dan menyerap materi yang disampaikan.

Tahap desain dimulai dari dengan pembuatan konsep komik digital. Dalam pembuatan konsep komik digital ini peneliti memilih cerita rakyat yang berasal dari daerah asalnya, yaitu Ponorogo. Peneliti memilih warna dan gaya visual dengan menyesuaikan minat dan kebutuhan siswa agar cerita dapat lebih mudah dimengerti. Penggunaan ilustrasi bergaya kartun dalam komik dapat memberikan pengaruh positif terhadap tanggapan siswa (Nathasia Subroto & Qohar, 2020). Proses pembuatan ilustrasi dibantu menggunakan teknologi kecerdasan buatan (*Artificial Intelligence*). Hal ini sejalan dengan pendapat Soedarso (2015) yang menyatakan bahwa Ilustrasi atau gambar memiliki peran penting dan perlu dipilih serta disajikan dengan cermat, karena tidak hanya berfungsi sebagai pengantar bagi pembaca untuk memahami alur cerita, tetapi juga harus mampu merepresentasikan isi artikel secara singkat dan jelas, sesuai dengan konteks, serta menyampaikan makna yang mampu menggugah emosi pembaca. Setelahnya proses pembuatan ilustrasi, peneliti mengemas media komik digital dalam bentuk *flipbook* melalui aplikasi *Heyzine*. Pemilihan bentuk *flipbook* bertujuan untuk meningkatkan ketertarikan, interaktivitas, dan antusiasme siswa dalam membaca. Selanjutnya, peneliti menyusun instrumen penelitian yang digunakan oleh peneliti yaitu angket validasi ahli, angket respons pengguna, dan angket keterlaksanaan proses pembelajaran.

Tahap pengembangan dilakukan dengan merancang media komik digital sesuai dengan konsep yang telah dirancang sebelumnya, dan proses pembuatannya didukung oleh penggunaan aplikasi *Canva*. Aplikasi *Canva* menyediakan berbagai template dan fitur menarik yang memudahkan pengguna dalam membuat beragam produk kreatif, seperti komik, presentasi, modul, video pembelajaran, dan lainnya (Nurafrihan, Sukamanasa, Suchyadi³, Fkip, & #38; Pakuan, 2022). Setelah draf pertama media komik digital selesai dibuat, langkah berikutnya adalah melaksanakan proses validasi. Validasi ini dilakukan oleh dua orang ahli, yaitu ahli bahasa dan materi serta ahli media. Hasil dari validasi tersebut menunjukkan bahwa media komik digital tersebut dinyatakan layak untuk digunakan dalam mendukung penguatan literasi membaca.

Tahap implementasi dilakukan setelah media komik digital mengalami revisi. Berdasarkan hasil validasi, media dinyatakan layak digunakan dengan catatan beberapa perbaikan teknis. Setelah perbaikan dilakukan dan media disempurnakan menjadi versi kedua, implementasi dilaksanakan melalui uji coba di kelas V SDN 2 Mangkujayan. Media komik digital mendapat tanggapan sangat positif dari guru dan siswa. Media ini dinilai menarik, mudah diakses, serta efektif dalam mendukung proses pembelajaran. Guru juga menyatakan bahwa media tersebut mampu meningkatkan keterlibatan aktif siswa selama kegiatan belajar.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan mengenai Pengembangan Media Komik Digital Berbasis Model Pembelajaran CIRC (*Cooperative Integrated Reading and Composition*) untuk Penguatan Literasi Membaca Fase C Bahasa Indonesia, diperoleh berbagai temuan yang mendukung efektivitas media dalam proses pembelajaran. Seluruh tahapan pengembangan yang meliputi analisis kebutuhan, perancangan, pengembangan, implementasi, hingga evaluasi telah dilaksanakan secara sistematis untuk menghasilkan media pembelajaran yang layak dan sesuai dengan karakteristik siswa fase C. Adapun kesimpulan dari penelitian ini disajikan sebagai berikut.

Pada bagian ini dipaparkan mengenai simpulan hasil penelitian. Simpulan disertai dengan hal-hal yang belum tersentuh oleh penelitian serta memberikan saran bagi pembaca mengenai peluang penelitian selanjutnya.

1. Media komik digital untuk penguatan literasi membaca siswa fase C dikembangkan berdasarkan prosedur pengembangan model ADDIE. Tahapan pengembangan ADDIE terdiri dari 5 tahapan yaitu *analyze, design, development, implementation, dan evaluation*. Pada tahap analisis dilakukan analisis kebutuhan siswa, analisis karakteristik siswa, analisis kurikulum, dan analisis sarana dan prasarana. Tahap analisis bertujuan untuk mengidentifikasi kebutuhan siswa. Tahap desain merancang pemilihan konsep komik digital dan pembuatan instrumen penelitian. Tahap pengembangan berupa pembuatan media dan validasi ahli. Tahap implementasi berupa respons penggunaan dengan melakukan uji coba media dan melakukan uji kelayakan media berdasarkan angket respons pengguna yaitu guru dan siswa. Tahap terakhir yaitu evaluasi yang bertujuan menilai hasil belajar siswa untuk mengetahui seberapa paham siswa dalam memahami materi dan penguatan literasi membaca siswa setelah menggunakan media komik digital.
2. Kelayakan media komik digital untuk penguatan literasi membaca siswa pada fase C dilakukan melalui proses validasi ahli, penilaian angket respons guru dan siswa. Media komik digital memperoleh kevalidan dengan presentase 85% dengan kriteria sangat valid. Berdasarkan angket respons penggunaan yaitu guru memperoleh presentase sebesar 100% dengan kriteria sangat baik.

DAFTAR PUSTAKA

1. Amri, S., & Rochmah, E. (2021). *PENGARUH KEMAMPUAN LITERASI MEMBACA TERHADAP PRESTASI BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 13).
2. Ayu Kesumadewi, D., Gede Agung, A. A., Wayan Rati, N., & Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P. (2020). *MODEL PEMBELAJARAN CIRC BERBANTUAN MEDIA CERITA BERGAMBAR MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA SISWA SD*. 8(2), 303–314.
3. Ekayani, P. (2017). *PENTINGNYA PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN PRESTASI BELAJAR SISWA*. Retrieved from <https://www.researchgate.net/publication/315105651>
4. Jaiman Madu, F., Jediut, M., & Paulus Ruteng, S. (2022). MEMBENTUK LITERASI MEMBACA PADA PESERTA DIDIK DI SEKOLAH DASAR. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(3). <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i2.2436>
5. Mailida Yulita. (2023). Karakteristik Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *INNOVATIVE: Journal Of Social Science Research, Volume 3*, 5608–5615.
6. Masrin. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Siswa di SMA Labschool. *Jurnal Ilmiah Telaah, Vol.5, No.2*, 57–64. <https://doi.org/10.31764/telaah.v5i2.2630>
7. Melati Putri, M. L., & Astuti, S. (2023). Efektifitas Model Pembelajaran CIRC dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca dan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dan Kewirausahaan*, 12(1), 178–193. <https://doi.org/10.47668/pkwu.v12i1.1080>
8. Nathasia Subroto, E., & Qohar, A. (2020). *Efektivitas Pemanfaatan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika*. Retrieved from <http://journal.um.ac.id/index.php/jptpp/>
9. Naufal, H. A. (2021). LITERASI DIGITAL. *Perspektif*, 1(2), 195–202. <https://doi.org/10.53947/perspekt.v1i2.32>
10. Nawawulan, D., Istiningsih¹, S., & Khair¹, B. N. (2023). Pengaruh Model Pembelajaran CIRC (Cooperative Integrated Reading and Composition) Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Peserta Didik. *Journal of Classroom Action Research*, 5(1). <https://doi.org/10.29303/jcar.v5i1.2822>

11. Nurafrihan, S., Sukamanasa, E., Suchyadi³, Y., Fkip, P., & Pakuan, U. (2022). *PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERBASIS CANVA PADA MUATAN PELAJARAN BAHASA INDONESIA MATERI SUMBER ENERGI*.
12. Soedarso, N. (2015). *KOMIK: KARYA SASTRA BERGAMBAR* (Vol. 6).
13. Suarni, N., & Zikri, A. (2019). *LITERASI MEMBACA UNTUK MENINGKATKAN KARAKTER POSITIF SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 3). Retrieved from <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
14. Sudiarni, N. K. (2019). PENGARUH MODEL PEMBELAJARAN CIRC BERBANTUAN PENILAIAN PORTOFOLIO TERHADAP KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, Vol. 2 No. 1.
15. Sukmanasa, E. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR*. 3(2).
16. Syahmi, F. A., Ulfa, S., & Susilaningsih. (2022). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL BERBASIS SMARTPHONE UNTUK SISWA SEKOLAH DASAR. *JKTP: Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan*, 5(1), 81–90. <https://doi.org/10.17977/um038v5i12022p081>