

Artikel Asyharina 178620600138.pdf

by

Submission date: 05-Sep-2022 01:28PM (UTC+0700)

Submission ID: 1892938123

File name: Artikel Asyharina 178620600138.pdf (430.72K)

Word count: 6020

Character count: 31397



Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Berbasis Digital Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas IV Di SD Negeri Damarsi

Asyharina Maghfiroh ¹⁾, Kemil Wachidah, S.Pd.I., M.Pd²⁾

¹⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

* asyharinamaghfiroh@umsida.ac.id , kemilwachidah@umsida.ac.id

Abstract.

In this study, it aims to determine the influence of the use of digital-based comic learning media on the reading literacy of grade IV students of SD Negeri Damarsi. This research uses experimental research methods which are part of quantitative approach research is usually used to find the influence of a treatment on a subject or object. Experimental research with a quantitative approach in this study was used to determine the influence of the use of digital-based comic learning media on the reading literacy of grade IV students of SDN Damarsi. Learning media in experimental classes and reading text learning media in control classes. Both classes are assumed to be homogeneous in terms of equal learning ability and differ in terms of the treatment given. This research uses experimental research with a Quasi Experimental Research design. Data collection in this study used tests in the form of pre-test and post-test. And from the results of this study showed that there was a positive and significant influence after learning for 4 times and with the pre-test & post test activities, it was concluded that class IV A during the pre-test produced an average score of 72.27. For the results of the pre-test class IV B, the average score is 69.51. Then the two classes held a post test. Class IV A average resulting score was 88.53. For class IV B the average resulting score is 73.60.

Keywords: Digital-based Comic; Learning Media; Reading Literacy

Abstrak.

Dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media pembelajaran komik berbasis digital terhadap literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri Damarsi. Penelitian ini menggunakan metode penelitian eksperimen yang merupakan bagian dari penelitian pendekatan kuantitatif yang digunakan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan terhadap subjek atau objek. Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran komik berbasis digital terhadap literasi membaca siswa kelas IV SDN Damarsi. Media pembelajaran komik berbasis digital pada kelas eksperimen dan media pembelajaran teks bacaan pada kelas kontrol. Kedua kelas diasumsikan bersifat homogen ditinjau dari segi kemampuan belajar setara dan berbeda dari segi perlakuan yang diberikan. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain Quasi Eksperimental Research (Penelitian Eksperimen Semu). Pengumpulan data dalam penelitian ini menggunakan tes berupa *pre-test* dan *post-test*. Dan dari hasil penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat pengaruh yang positif dan signifikan Setelah dilakukannya pembelajaran selama 4 kali dan dengan adanya kegiatan pre test & post test dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas IV A sewaktu pre test menghasilkan rata-rata nilai 72,27. Untuk hasil pre test kelas IV B rata-rata nilainya 69,51. Lalu kedua kelas tersebut diadakannya post test. Kelas IV A rata-rata nilai yang dihasilkan adalah 88,53. Untuk kelas IV B rata-rata nilai yang dihasilkan adalah 73,60.

Kata Kunci: Komik Berbasis Digital, Literasi Membaca, Media Pembelajaran

I. PENDAHULUAN

Rendahnya minat baca dapat berdampak buruk baik dari diri siswa sendiri maupun orang lain penyebab utama rendahnya minat baca siswa bisa jadi dari lingkungan keluarga dan lingkungan sekolah yang kurang mendukung aktivitas membaca. Yang menyebabkan rendahnya minat baca yaitu, para orang tua tidak memberi dorongan kepada anak untuk mengutamakan membeli buku dari pada mainan. Peran seorang guru sangat mempengaruhi minat baca siswa^[1]. Hal tersebut menjadi tugas dari guru yang masih sangat kurang mendorong siswa untuk membaca. Secara umum, kegiatan membaca merupakan bagian dari keterampilan literasi yang perlu dimiliki siswa. Dengan mengembangkan minat baca, seseorang (siswa) dapat memperluas wawasan pengetahuan dan keterampilan berpikir yang berkaitan dengan pengembangan ilmu pengetahuan^[2]. Melalui membaca seseorang dapat menggali informasi, memperluas pengetahuan, memperkaya pengalaman, mengembangkan wawasan, dan mempelajari segala sesuatu.

Ada dua jenis komik yang dikenal luas, komik cetak dan komik digital. Komik cetak dan komik digital memberikan kesan yang berbeda. Hal ini terutama karena format komik itu sendiri, komik cetak dapat disimpan dalam format tertentu dan dikumpulkan dalam format fisik. Selain itu, kualitas komik cetak seringkali lebih terjaga. Komik digital, di sisi lain, memiliki bentuk buku komik cetak yang telah didigitalkan dan dibaca oleh perangkat elektronik tertentu^[3]. Komik digital memiliki banyak keunggulan dibandingkan komik cetak, termasuk lebih murah, lebih tahan lama, lebih interaktif, lebih dinamis, menawarkan tampilan yang berbeda untuk setiap seri, dan akses yang lebih mudah^[4].

Dari banyaknya penjabaran yang ada di atas, peneliti melakukan observasi awal di SDN Damarsi dan menemukan permasalahan yang serupa tentang menurunnya literasi membaca siswa kelas IV. Seringnya melakukan pembelajaran daring (dalam jaringan) peserta didik di sekolah tersebut semakin acuh terhadap belajar membaca atau mengkritisi suatu bacaan sehingga minat membaca peserta didik sangatlah kurang, meskipun begitu seiring dengan jalannya kemajuan teknologi yang ada di Indonesia, peserta didik bisa dikatakan sudah mampu menggunakan *gadget* dengan baik. Terlihat dari seringnya melakukan pembelajaran secara daring (dalam jaringan). Hal ini yang menjadikan peneliti mengambil penelitian yang memiliki keterkaitan tentang peningkatan literasi membaca siswa yang dikombinasikan dengan kemajuan teknologi dan berhubungan dengan media pembelajaran. Oleh karena itu, dalam konteks permasalahan di atas, peneliti ingin mengetahui bagaimana pengaruh penggunaan media pembelajaran komik digital terhadap literasi membaca. Peneliti memiliki ketertarikan untuk melakukan penelitian dengan judul “**Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Berbasis Digital Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri Damarsi.**”

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka masalah dalam penelitian ini adalah: “Apakah penggunaan media pembelajaran komik berbasis digital mempengaruhi literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri Damarsi? Berdasarkan penjelasan latar belakang dan mengacu penjelasan masalah di atas, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis pengaruh penggunaan media pembelajaran komik berbasis digital terhadap literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri Damarsi.

Istilah media berasal dari bahasa latin. Bahasa iatin merupakan bentuk jamak dari kata “media”, yang secara harfiah berarti mediasi atau rujukan. Pengertian umum adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan informasi dari sumber informasi kepada penerima informasi. Proses pendidikan dan pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi. Oleh karena itu, media yang digunakan untuk pembelajaran disebut media pembelajaran. Media pembelajaran juga mencakup beberapa sumber belajar yang menggabungkan perangkat lunak (materi pembelajaran) dan perangkat keras^[5].

Menurut pandangan ini, pengajar, serta radio dan televisi, digunakan sebagai media presentasi karena mereka membutuhkan dan menghabiskan banyak waktu untuk mengkomunikasikan berita kepada siswa^[6]. Adapun Djamarah dan Aswan^[7] mendefinisikan media sebagai alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai wahana penyalur informasi belajar atau penyalur pesan guna mencapai tujuan pembelajaran.

Media pembelajaran yang mendukung proses pembelajaran memiliki banyak fungsi. Menurut Levie & Lentz^[8] ciri-ciri fungsi media pembelajaran adalah: 1) Fungsi atensi, 2) Fungsi afektif, 3) Fungsi kognitif, 4) Fungsi kompensatoris. Fungsi media pembelajaran yang disampaikan (Suwardi, 2007) dalam bukunya Manajemen Pembelajaran diantaranya: 1) Media sebagai sumber belajar dan 2) media sebagai alat bantu.

Macam-macam media pembelajaran yang dapat digunakan dalam kegiatan belajar, dapat dikelompokkan sebagai berikut^[9]: 1) Bahan publikasi seperti koran, majalah dan buku, 2) Bahan bergambar berupa gambar, bagan (chart), peta, poster, foto, lukisan, grafik dan diagram, 3) Bahan pameran seperti bulletin board, papan flanel, papan magnet dan papan demonstrasi, 4) Bahan proyeksi seperti film, film strip, slide, transparansi, dan OHP, 5) Bahan rekaman audio seperti tape cassette, piringan hitam dan kaset, 6) Bahan produksi seperti kamera, tape recorder dan termofek

(untuk membuat transparansi), 6) Bahan siaran seperti program radio dan televisi, 7) Bahan pandang dengar (audio visual) seperti TV, film suara, slide bersuara dan video cassette, 8) Bahan model/benda tiruan seperti model irisan penampang batang, model torso tubuh manusia.

Ada beberapa kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih media menurut Munthe yaitu^[10]: 1) Sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, 2) Sempurna untuk mendukung isi pelajaran yang sifatnya berita, konsep, serta prinsip, 3) Praktis, luwes, dan bertahan, 4) Pendidik terampil menggunakannya, 5) Pengelompokan sasaran, 6) Mutu teknis.

Menurut Sudjana & Rivai terdapat beberapa kriteria dalam pemilihan media pembelajaran, yaitu^[11]: ketepatannya menggunakan tujuan pembelajaran, dukungan terhadap isi bahan pengajaran, kemudahan memperoleh media, keterampilan guru dalam memakai media, tersedia ketika menggunakannya, sesuai dengan taraf berpikir siswa. Selanjutnya ada beberapa kriteria umum yang dijadikan patokan dalam pemilihan media yang diungkapkan oleh Sleeman & Cobun yaitu tujuan instruksional, validitas, kualitas umum, kualitas pendengaran, ciri-ciri respons, program yang terstruktur, kesesuaian kehendak siswa, ketepatan waktu, karakter siswa, mudah diperbaiki, nilai praktis, ketersediaan dan keuangan^[12].

Sebelum munculnya televisi, komik menentukan gaya berpakaian, gaya rambut, makanan, perilaku dan sikap-sikap lainnya. Komik juga memberikan inspirasi pertunjukkan, musik, balet, film, serial radio dan televisi, lagu-lagu populer buku dan mainan^[13]. Bahasa dipenuhi dengan idiom dan kata yang diciptakan oleh komik. Contohnya kata kode untuk Pasukan Sekutu pada hari H adalah Mickey Mouse dan kata kunci untuk Gerakan Bawah Tanah Norwegia Underground adalah The Phantom^[14].

Media komik digital adalah visualisasi sebuah cerita dalam bentuk gambar kartun yang disusun dalam bentuk aplikasi komputer dan dibuat bermakna. Keuntungan menggunakan media pembelajaran komik digital adalah Anda dapat dengan mudah mendapatkan bacaan yang lebih menarik untuk merangsang minat baca peserta didik. Secara sederhana, komik bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya^[15] yaitu Produksi Digital (*Digital Production*) yaitu dari perspektif tidak hanya operasi dan proses pemrosesan digital, tetapi juga proses kreatif dan produksi komik yang dapat dieksekusi 100% di layar, dan Formulir Digital (*Digital Form*) merupakan bentuk digital mengacu pada komik yang bersifat digital. supaya, ia memiliki fitur tak terbatas

Komik didefinisikan sebagai gambar atau simbol yang disusun dalam urutan tertentu untuk memberikan informasi atau memperoleh tanggapan estetis dari pembaca^[16]. Komik adalah bentuk komik yang menerapkan suatu cerita secara berurutan yang bertujuan untuk mengungkapkan suatu tokoh, berkaitan erat dengan suatu gambaran, dan menghibur pembaca^[17]. Dari definisi tersebut dapat kita simpulkan bahwa komik adalah kumpulan gambar atau simbol yang tersusun dari beberapa urutan dan karakter yang teratur, termasuk rangkaian karakter naratif yang menyampaikan unsur hiburan.

Sebagian masyarakat menganggap bahwa artifak bersifat secara fisik tersebut hanyalah sebagai hasil daripada suatu kebudayaan. Pada umumnya pakar budaya dan ahli antropologi yakin bahawa definisi budaya yang tertua diberikan oleh Tylor dalam bukunya yang berjudul *Primitive Cultures*. Tylor menekankan konsep dan definisi budaya berdasar kepada teori evolusi dengan beranggapan bahwa, budaya sebagai keseluruhan yang kompleks. Model pengetahuan tersebut digunakan secara selektif oleh masyarakat untuk berkomunikasi, bersosial, saling membantu dan memahami, memelihara dan sebagai pedoman dalam bersikap serta bertindak ketika menghadapi lingkungan di sekitar demi memenuhi dan memaknai berbagai keperluan hidup^[18].

Reading literacy diartikan sebagai literasi membaca. Pada draf kerangka kerja PISA 2018 menjelaskan bahwa literasi membaca adalah memahami, menggunakan, mengevaluasi, merefleksikan, dan terlibat dalam teks untuk mencapai tujuan seseorang, mengembangkan pengetahuan dan potensi seseorang serta untuk berpartisipasi dalam masyarakat^[19].

Hipotesis adalah jawaban sementara terhadap rumusan persoalan penelitian, dimana rumusan masalah penelitian sudah dinyatakan pada bentuk kalimat pertanyaan. Dikatakan sementara, karena jawaban yang diberikan baru didasari di teori yg relevan, belum berdasarkan di berita-fakta empiris yang diperoleh melalui pengumpulan data^[20]. Peneliti menduga ada pengaruh pemanfaatan media pembelajaran komik berbasis digital terhadap literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri Damarsi.

II. METODE

Berdasarkan judul yang diangkat oleh peneliti yaitu “Pengaruh Pemanfaatan Media Pembelajaran Komik Berbasis Digital Terhadap Literasi Membaca Siswa Kelas IV SD Negeri Damarsi” maka penelitian ini tergolong penelitian eksperimen. Penelitian eksperimen yang merupakan bagian dari penelitian kuantitatif biasanya digunakan untuk mencari pengaruh dari suatu perlakuan terhadap subjek atau objek. Metode penelitian eksperimen merupakan penelitian eksperimen yang biasa digunakan untuk mencari pengaruh perlakuan tertentu terhadap yang lain dalam kondisi yang terkendali^[20].

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif merupakan pendekatan ilmiah yang digunakan untuk meneliti populasi atau sampel tertentu yang berlandaskan filsafat positivisme, yaitu filsafat yang memandang suatu realitas/gejala/fenomena itu dapat diklasifikasikan, relatif tetap, konkrit, teramati, terukur, dan hubungan gejala bersifat sebab akibat. Dalam analisis data guna menguji hipotesis yang telah ditetapkan menggunakan statistik karena bersifat kuantitatif dan data penelitiannya merupakan angka-angka^[20]. Penelitian eksperimen dengan pendekatan kuantitatif dalam penelitian ini digunakan untuk mengetahui pengaruh pemanfaatan media pembelajaran komik berbasis digital terhadap literasi membaca siswa kelas IV SDN Damarsi.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaruh suatu perlakuan terhadap sampel. Perlakuan yang dimaksud disini adalah penggunaan media pembelajaran komik berbasis digital pada kelas eksperimen dan media pembelajaran teks bacaan pada kelas kontrol. Kedua kelas diasumsikan bersifat homogen ditinjau dari segi kemampuan belajar setara dan berbeda dari segi perlakuan yang diberikan. Penelitian ini menggunakan penelitian eksperimen dengan desain *Quasi Eksperimental Research* (Penelitian Eksperimen Semu). Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimental Design* dengan menggunakan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen^[20].

Rancangan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini yaitu *Quasi Eksperimental Design* dengan menggunakan bentuk *Nonequivalent Control Group Design*. Desain ini mempunyai kelompok kontrol, tetapi tidak dapat berfungsi sepenuhnya untuk mengontrol variabel-variabel luar yang mempengaruhi pelaksanaan eksperimen^[20].

Variabel yang terus menerus berubah dan variabel besaran yang mempengaruhi jalannya hasil penelitian. Menurut Sumadi Suryabrata, variabel didefinisikan sebagai tanda-tanda yang menarik untuk observasi penelitian. Atau, dapat diartikan sebagai faktor yang mempengaruhi suatu peristiwa atau apapun yang sedang diselidiki. Dalam penelitian ilmiah, variabel adalah faktor atau konsep yang selalu berubah yang memiliki arti yang berbeda-beda. Dalam penelitian, variabel dikenal sebagai properti dan dikatakan mencerminkan atau mewakili suatu konsep atau konstruk dalam penelitian. Variabel bebas (x) adalah variabel yang mempengaruhi sesuatu yang lain. Dalam penelitian ini variabel x adalah "penggunaan media pembelajaran komik berbasis digital". Variabel terikat (y) adalah variabel yang merupakan hasil dari variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel y merepresentasikan "kemampuan membaca siswa kelas 4 SD".

Populasi merupakan sebuah wilayah generalisasi yang terdiri dari subyek dan objek yang memiliki karakteristik dan kualitas yang kemudian dipelajari oleh peneliti dan ditarik kesimpulannya. Pada penelitian ini yang dijadikan populasi adalah seluruh siswa kelas IV SD Negeri Damarsi. Sampel adalah bagian dari jumlah dan karakteristik yang dimiliki oleh populasi. Sampel dalam penelitian ini terdiri dari dua kelas yaitu kelas IV A dan IV B yang masing-masing kelas berjumlah 25 siswa sebagai kelas kontrol dan kelas eksperimen.

Tes adalah alat atau prosedur yang digunakan untuk mendeteksi atau mengukur sesuatu dengan cara dan aturan yang telah ditentukan sebelumnya. Tes dalam penelitian ini terdiri dari tes awal (*pre-test*) dan tes akhir (*post test*). Data peningkatan hasil belajar siswa diperoleh dari hasil belajar dari dua kelas, yakni kelas yang menggunakan media komik (kelas eksperimen) dan kelas yang tidak menggunakan media (kelas kontrol). Adapun untuk menganalisis data peningkatan hasil belajar siswa dilakukan dengan *test* dengan bantuan program SPSS. Sebelum soal diberikan ke siswa, soal diuji validitas dan reliabilitas terlebih dahulu. Validitas adalah ukuran yang menunjukkan tingkat-tingkat kevalidan suatu soal rumus yang dipakai dalam menguji tingkat validitas adalah rumus korelasi *product moment* yang dikemukakan oleh Pearson^[21]. Reliabilitas adalah suatu derajat atau tingkat konsistensi dari suatu soal^[22]. Penelitian ini untuk mencari reliabilitas soal menggunakan rumus Alpha. Perhitungan uji reliabilitas skala diterima, jika hasil perhitungan r_{hitung} lebih besar r_{tabel} 5%. Berdasarkan hasil olah data uji coba angket menggunakan SPSS. Suharsimi Arikunto^[21] menjelaskan bahwa instrumen dari penelitian memiliki reliabilitas dengan tingkat yang tinggi jika nilai koefisien (Cronbach's Alpha) $\geq 0,600$. Sugiyono dan Agus^[23] menyatakan uji normalitas menggunakan Kolmogorov Smirnov. Uji homogenitas digunakan untuk mengetahui homogenitas data mana varian dari beberapa populasi sama atau tidak. Uji ini digunakan sebagai prasyarat dalam uji beda. Pengumpulan data hasil skor masing-masing siswa dari hasil belajar sebelum dan sesudah pembelajaran baik dikelas eksperimen maupun dikelas kontrol. Perhitungan data menggunakan *independent sample t-test*^[24].

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Langkah awal penelitian adalah mengadakan pre test bagi 25 siswa kelas IV A SDN Damarsi Sidoarjo. Berikut hasil *pre test* nya. Dari data di bawah diketahui bahwa 8 (32%) siswa tidak tuntas dan 17 siswa tuntas (68%). Rata-rata pre test adalah 72,27.

Tabel 1 Hasil Pre Test Siswa Kelas IV A SDN Damarsi Sidoarjo

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total	Nilai
1	3	4	3	2	4	3	4	4	4	31	68.89
2	4	3	5	3	3	2	4	4	4	32	71.11
3	4	3	3	4	3	4	4	4	4	33	73.33
4	5	2	4	4	5	3	3	4	5	35	77.78
5	3	4	4	4	4	3	3	4	3	32	71.11
6	3	4	4	3	4	4	3	4	3	32	71.11
7	5	3	4	4	3	2	3	4	2	30	66.67
8	4	4	3	3	5	4	3	4	4	34	75.56
9	4	2	5	3	3	3	4	4	4	32	71.11
10	3	4	3	2	4	3	4	4	4	31	68.89
11	4	3	4	4	4	3	3	4	3	32	71.11
12	4	4	3	3	4	3	4	4	3	32	71.11
13	4	4	4	3	3	4	4	3	4	33	73.33
14	2	4	4	4	3	4	4	4	4	33	73.33
15	5	3	4	4	3	2	3	4	2	30	66.67
16	4	4	4	4	3	4	4	4	4	35	77.78
17	3	4	3	3	4	2	4	4	4	31	68.89
18	3	5	5	3	3	4	4	4	4	35	77.78
19	4	5	4	3	3	4	4	4	4	35	77.78
20	4	4	4	3	2	3	4	3	4	31	68.89
21	3	5	5	4	2	3	5	5	4	36	80.00
22	5	3	4	4	3	2	3	4	2	30	66.67
23	4	3	3	4	3	4	4	4	5	34	75.56
24	5	3	4	4	3	2	3	4	2	30	66.67
25	4	4	3	4	3	4	4	4	4	34	75.56

Hasil *pre test* Kelas IV B SDN Damarsi.

Tabel 2 Hasil Pre Test Siswa Kelas IV B SDN Damarsi Sidoarjo

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total	Nilai
1	3	4	3	2	4	3	4	4	4	31	68.89
2	3	3	4	3	3	2	4	4	4	30	66.67
3	4	3	4	4	3	4	4	4	4	34	75.56
4	4	3	2	4	5	3	3	4	5	33	73.33
5	4	3	4	4	4	3	4	3	3	32	71.11
6	3	4	2	3	4	3	3	4	3	29	64.44
7	3	3	4	4	3	4	3	4	2	30	66.67
8	3	3	4	3	5	4	3	2	4	31	68.89
9	3	2	3	3	3	4	3	4	4	29	64.44
10	4	2	3	2	4	3	4	2	4	28	62.22
11	4	3	2	4	4	3	3	4	3	30	66.67
12	4	3	4	3	4	3	3	4	3	31	68.89
13	4	3	2	3	3	3	2	3	4	27	60.00
14	4	3	4	4	3	4	2	3	4	31	68.89
15	5	3	4	4	3	4	3	2	2	30	66.67
16	4	4	4	4	3	4	3	4	4	34	75.56
17	3	4	3	3	4	4	3	2	4	30	66.67
18	3	5	5	3	3	4	3	4	4	34	75.56
19	4	5	4	3	3	4	4	4	4	35	77.78
20	4	4	4	3	2	3	4	3	4	31	68.89
21	3	5	5	4	2	3	5	5	4	36	80.00
22	5	3	4	4	3	2	3	4	2	30	66.67
23	4	3	3	4	3	4	4	4	5	34	75.56
24	5	3	4	4	3	2	3	4	2	30	66.67
25	4	4	3	2	3	4	4	4	4	32	71.11

Dari data di atas diketahui bahwa 16 (64%) siswa tidak tuntas dan 9 siswa tuntas (36%). Rata-rata pre test adalah 69,51. Setelah dilakukan pengajaran sebanyak 4 kali, di kelas penelitian hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.3. Berikut hasil post test di kelas IV A SDN Damarsi Sidoarjo.

Tabel 3 Hasil Post Test Siswa Kelas IV A SDN Damarsi Sidoarjo

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total	Nilai
1	5	4	5	5	4	4	4	4	4	39	86.67
2	5	5	4	4	4	4	5	5	4	40	88.89
3	5	4	4	4	5	5	4	4	4	39	86.67
4	5	4	5	4	5	4	4	4	5	40	88.89
5	5	4	5	5	4	4	5	4	5	41	91.11
6	5	5	4	4	3	4	5	5	5	40	88.89
7	5	4	4	5	5	5	4	4	4	40	88.89
8	5	5	5	4	5	4	4	5	5	42	93.33
9	5	4	5	4	4	5	5	4	5	41	91.11
10	5	4	4	4	4	4	5	4	4	38	84.44
11	5	4	4	5	4	4	4	4	4	38	84.44
12	5	5	5	4	3	4	4	5	4	39	86.67
13	5	4	5	4	5	5	5	4	3	40	88.89
14	5	5	4	4	5	4	5	4	5	41	91.11
15	5	4	4	5	4	5	4	4	5	40	88.89
16	5	4	5	4	4	4	4	5	4	39	86.67
17	5	4	5	5	3	4	5	4	4	39	86.67
18	5	5	4	4	3	4	5	5	5	40	88.89
19	5	4	4	4	4	4	5	4	4	39	86.67
20	5	5	5	5	4	4	4	4	4	40	88.89
21	5	4	5	4	4	5	5	5	4	41	91.11
22	5	4	4	4	5	3	5	4	4	38	84.44
23	5	4	4	4	5	4	4	5	5	40	88.89
24	5	5	5	5	4	4	5	5	4	42	93.33
25	5	4	5	4	4	5	4	4	5	40	88.89

Dari data di atas diketahui bahwa rata-rata post test adalah 88,53 dan 25 (100%) siswa tuntas. Setelah dilakukan pengajaran sebanyak 4 kali, di kelas kontrol hasil yang dapat dilihat pada tabel 4.4. Berikut hasil post test di kelas IV B SDN Damarsi Sidoarjo.

Tabel 4.4 Hasil Post Test Siswa Kelas IV B SDN Damarsi Sidoarjo

No	1	2	3	4	5	6	7	8	9	Total	Nilai
1	4	3	4	3	3	4	4	4	4	33	73.33
2	5	3	4	3	3	4	4	3	4	33	73.33
3	4	3	3	2	3	5	4	4	4	32	71.11
4	4	2	3	4	5	4	3	4	5	34	75.56
5	5	4	3	4	3	4	3	5	3	34	75.56
6	5	4	4	3	4	4	3	3	3	33	73.33
7	4	3	4	3	4	5	2	4	4	33	73.33
8	4	3	3	3	5	3	4	4	4	33	73.33
9	4	3	2	4	4	3	3	4	3	30	66.67
10	4	3	4	3	4	3	3	4	3	31	68.89
11	4	4	3	4	4	4	4	3	3	33	73.33
12	4	4	5	3	3	4	2	5	3	33	73.33
13	5	4	3	3	3	3	4	3	4	32	71.11
14	5	3	4	4	3	4	3	4	2	32	71.11
15	4	4	4	4	5	4	3	3	4	35	77.78
16	4	3	5	4	3	4	4	4	4	35	77.78
17	4	3	2	4	4	3	3	4	3	30	66.67
18	4	3	4	3	4	3	3	4	3	31	68.89
19	4	2	4	3	3	4	4	4	4	32	71.11
20	4	4	5	3	2	3	4	3	4	32	71.11
21	5	3	3	4	2	3	5	5	4	34	75.56
22	5	3	4	4	4	4	5	4	4	37	82.22
23	4	3	3	4	3	4	4	4	5	34	75.56
24	5	3	5	5	3	3	5	5	4	38	84.44
25	4	4	3	4	3	4	4	4	4	34	75.56

Dari data di atas diketahui bahwa rata-rata post test adalah 73,60 dan 4 (16%) siswa tidak tuntas dan 21 (84%) siswa tuntas belajarnya.

Dari hasil *pre test* di kelas IV A dan *pre test* di kelas IV B dilakukan uji Uji Levene's Test untuk mengetahui homogenitas di kedua kelas tersebut dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 5 Hasil Uji Rata-Rata Di Kelas IV A dan IV B

PrePost	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Pre Test	25	72.2676	4.06329	.81266
Post Test	25	69.5124	4.99137	.99827

Tabel 6 Hasil Uji Levene's Test Di Kelas IV A dan IV B

Levene's Test for Equality of Variances			t-test for Equality of Means					95% Confidence Interval of the Difference		
Nilai	Equal Variances assumed	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	Lower	Upper
		.645	.426	2.140	48	.037	2.75520	1.28723	.16705	5.34335
				2.140	46.103	.038	2.75520	1.28723	.16429	5.34611

Hasil Uji Homogenitas di kelas IV A dan IV B di atas menyatakan bahwa antara kelas IV A dan IV B *homogen* karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Dari hasil *pre test* di kelas IV A dan *pre test* di kelas IV B dilakukan Uji Kolmogorov-Smirnov untuk mengetahui normalitas di kedua kelas tersebut dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 7 Hasil Uji Jumlah Sampel Di Kelas IV A dan IV B

Frequencies		
PrePost	N	
Nilai Pre Test	25	
Post Test	25	
Total	50	

Tabel 8 Hasil Uji Kolmogorov-Smirnov Di Kelas IV A dan IV B

Test Statistics ^a		
		Nilai
Most Extreme Differences	Absolute	.320
	Positive	.000
	Negative	-.320
Kolmogorov-Smirnov Z		1.131
Asymp. Sig. (2-tailed)		.155

a. Grouping Variable: PrePost

Hasil Uji Normalitas di kelas IV A dan IV B di atas menyatakan bahwa antara kelas IV A dan IV B *normal* karena nilai signifikansi 0,994. Dari hasil *pre test* di kelas IV A dan *post test* di kelas IV A dilakukan uji Uji Levene's Test untuk mengetahui homogenitas di kedua kelas tersebut dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 9 Hasil Rata-Rata Pre Test dan Post Test Di Kelas IV A

PrePost	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
Nilai Pre Test	25	72.2676	4.06329	.81266
Post Test	25	88.5336	2.45750	.49150

Tabel 10 Hasil Uji t Pre Test dan Post Test Di Kelas IV A

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means								
Nilai	Equal variances assumed	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
		9.053	.004	-17.127	48	.000	-16.26600	.94973	-18.17556	-14.35644
				-17.127	39.486	.000	-16.26600	.94973	-18.18625	-14.34575

Perhitungan uji beda antara *Pre Test* dan *Post Test* Kelas penelitian (eksperimen) di atas menyatakan bahwa ada beda antara *Pre Test* dan *Post Test* Kelas penelitian karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Dari hasil *pre test* di kelas IV B dan *post test* di kelas IV B dilakukan uji Uji Levene's Test untuk mengetahui homogenitas di kedua kelas tersebut dengan hasil sebagai berikut:

Tabel 11 Hasil Rata-Rata Pre Test dan Post Test Di Kelas IV B

Nilai	PrePost	N	Mean	Std. Deviation	Std. Error Mean
	Pre Test	25	69.5124	4.99137	.99827
	Post Test	25	73.6000	4.17279	.83456

Tabel 12 Hasil Uji t Pre Test dan Post Test Di Kelas IV B

Levene's Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means								
Nilai	Equal variances assumed	F	Sig.	T	Df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
		1.499	.227	-3.141	48	.003	-4.08760	1.30117	-6.70377	-1.47143
				-3.141	46.538	.003	-4.08760	1.30117	-6.70590	-1.46930

Perhitungan uji beda antara *Pre Test* dan *Post Test* kelas bukan penelitian (kontrol) di atas menyatakan bahwa tidak ada beda antara *Pre Test* dan *Post Test* kelas kontrol karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05.

B. 2 Pembahasan

Pada hakikatnya belajar merupakan proses perubahan. Perubahan yang dimaksud adalah perubahan tingkah laku dari yang tidak tahu menjadi tahu, dari yang tidak paham menjadi paham, dari yang tidak bisa menjadi bisa dan dari yang tidak baik menjadi baik yang merupakan hasil dari suatu pengamatan. Hal tersebut didukung oleh Slavin^[25] yang berpendapat bahwa belajar merupakan perubahan individu yg disebabkan oleh pengalaman. Pengalaman yang didapat siswa dalam kegiatan pembelajaran merupakan hasil dari aktivitas siswa mengikuti pembelajaran. Dalam pemrolehan hasil belajar banyak faktor yang mempengaruhi. Ada 2 faktor yang mempengaruhi hasil belajar yaitu faktor *intern* dan faktor *ekstern*^[25]. Dalam penelitian ini faktor *intern* yang diteliti adalah kemampuan intelektual (kognitif) yaitu hasil belajar yang berupa *pretest* dan *posttest* serta emosional berupa aktivitas belajar siswa. Sedangkan faktor *ekstern* yang diteliti adalah penggunaan media pembelajaran komik berbasis digital.

Era digital saat ini memberikan kemudahan kepada guru dan peserta didik dalam pembelajaran. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi (TIK) di era digital semakin pesat, di antaranya merupakan android untuk pembelajaran meningkatkan literasi membaca yang diharapkan mampu meningkatkan pemahaman^[26]. Pemanfaatan android sebagai media pembelajaran komik berbasis digital membantu pembelajaran menjadi lebih bermakna karena dapat membantu mempermudah peserta didik memahami konsep materi pelajaran yang diajarkan. Peran utama dari media pembelajaran komik berbasis digital dalam proses pembelajaran merupakan menyediakan sumber belajar untuk mempermudah proses pembelajaran. Ini menuntut guru untuk memiliki kemampuan yang baik dalam penggunaan teknologi^[27].

Media pembelajaran berbasis android ini memiliki beberapa kelebihan yaitu memiliki tampilan desain yang menarik, baik dari segi warna, tulisan, gambar, maupun animasi. Media ini mudah dioperasikan dan dipahami serta mudah dimengerti siswa. Ikon yang ada dalam media ini dapat berfungsi dengan baik sesuai petunjuk penggunaan media^[28].

Pemanfaatan sumber belajar berbasis android bagi peserta didik dapat terjadi kapan saja dan di mana saja, tidak terbatas oleh ruang dan waktu. Proses penyampaian dan penyajian materi pembelajaran atau gagasan dapat menjadi lebih menarik dan menyenangkan sehingga pada akhirnya tercapai standar kompetensi yang menjadi tujuan pembelajaran. Berdasarkan kenyataan bahwa peserta didik lebih sering menghabiskan waktunya untuk menggunakan android, diharapkan android dapat digunakan untuk meningkatkan pemahaman^[29].

Setelah dilakukannya pembelajaran selama 4 kali dan dengan adanya kegiatan *pre test & post test* dapat ditarik kesimpulan bahwa kelas IV A sewaktu *pre test* menghasilkan rata-rata nilai 72,27 dengan hasil 8 (32%) siswa tidak tuntas dan 17 (68%) siswa tuntas. Untuk hasil *pre test* kelas IV B rata-rata nilainya 69,51 dengan 16 (64%) siswa tidak tuntas dan 9 (36%) siswa tuntas. Lalu kedua kelas tersebut diadakannya *post test*. Kelas IV A rata-rata nilai yang dihasilkan adalah 88,53 dengan 25 (100%) siswa tuntas. Sedangkan untuk kelas IV B rata-rata nilai yang dihasilkan adalah 73,60 dengan 4 (16%) siswa tidak tuntas dan 21 (84%) siswa tuntas. Dan hasil dari uji homogenitas menyatakan bahwa antara kelas IV A & IV B *homogen* karena nilai signifikansi sebesar 0,426 lebih besar dari 0,05. Dilanjutkan hasil dari uji normalitas menyatakan bahwa antara kelas IV A & IV B *normal* karena nilai signifikansi 0,155 lebih besar dari 0,05. Lalu untuk perhitungan uji beda antara pretest & posttest kelas penelitian (eksperimen) didapat signifikansi sebesar 0,004 yang menyatakan bahwa ada beda antara pretest & posttest kelas penelitian (eksperimen) karena nilai signifikansi lebih kecil dari 0,05. Hasil dari perhitungan uji beda antara pretest & posttest kelas bukan penelitian (kontrol) didapatkan signifikansi sebesar 0,227 menyatakan bahwa tidak ada beda antara pre test & posttest kelas kontrol karena nilai signifikansi lebih besar dari 0,05. Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik berbasis digital berpengaruh signifikansi terhadap literasi membaca siswa kelas IV SDN Damarsi Sidoarjo

V. KESIMPULAN

Kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan hasil serta pembahasan penelitian, maka dapat disimpulkan sebagai berikut: penggunaan media komik digital berpengaruh terhadap literasi membaca siswa kelas IV SDN Damarsi. Penggunaan media komik digital berpengaruh terhadap literasi membaca siswa kelas IV SDN Damarsi, sehingga disarankan pengembangan pada mata pelajaran lain untuk memanfaatkan komik. Peneliti selanjutnya disarankan mengembangkan untuk materi dan mata pelajaran yang lain. Saran bagi guru, sebaiknya mempergunakan media yang telah dikembangkan ini karena dinyatakan bermanfaat digunakan dalam pembelajaran. Guru dan siswa disarankan mempergunakan hasil pengembangan ini untuk memenuhi kebutuhan media pembelajaran. Saran bagi sekolah dan warga sekolah untuk dapat memanfaatkan media yang telah dikembangkan ini, karena media yang telah dikembangkan ini efektif.

REFERENSI

- [1] Elendiana, M. *Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa Sekolah Dasar*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 2(1), 54–60. <https://doi.org/10.31004/jpdk.v1i2.572>. 2020
- [2] Hamsir. *Jurnal Penelitian dan Penalaran*. In Jurnal Penelitian dan Penalaran (Vol. 4, Issue 2). 2017
- [3] Petersen, Robert S. *Comics, Manga, and Graphic Novels: A History of Graphic Narratives*. Westport: Praeger Publisher . 2011.
- [4] McCloud, Scott. *Reinventing Comic*. Diterjemahkan oleh D.T.W. Palar. Mencipta Ulang Komik. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia. 2008
- [5] Muhson, A. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Teknologi Informasi. *Jurnal Pendidikan Akuntansi Indonesia*, 8(2). <https://doi.org/10.21831/jpai.v8i2.949>.2010.
- [6] Susanto, Heri dan Helmi Akmal. 2019. *Media Pembelajaran Sejarah Era Teknologi Informasi (Konsep Dasar, Prinsip Aplikatif, Dan Perancangannya)*. Banjarmasin: Program Studi Pendidikan Sejarah Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Lambung Mangkurat 2019
- [7] Djamarah, Syaiful Bahri, & Zain, Aswan. *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta : PT. Rineka Cipta. 2006.
- [8] Kustandi, C., & Sutjipto, B. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia. 2011.
- [9] Nadjurodin, A.. *Modul Diklat Berjenjang Jenjang Sekolah : Umum Materi Diklat : Kependidikan*. *Journal Academia Accelerating the World's Research*, 1, 1–29. 2015
- [10] Munthe, mukhtar, napitupulu.. *Pengaruh Model Pembelajaran Dan Minat Belajar Menggunakan Komputer Terhadap Hasil Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Melakukan Prosedur Administrasi*. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi Dalam Pendidikan*, 5(1), 14–26. <https://doi.org/https://doi.org/10.24114/jtikp.v5i1.12519>.2018
- [11] Ahmad Rivai, Nana Sudjana. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru Algesindo. 2016.
- [12] Sleeman, P. J., Cobun T.C. & Rockwell D.M. *Instructional Media and Technology*. New York: Longman Inc., 1979.
- [13] Danesi, Marcel. *Pesan Tanda dan Makna : Buku Teks Dasar Mengenai Semiotika dan Teori Komunikasi*. Yogyakarta: Jalasutra. 2010.

- [14] Patricia, F. D.. Analisis Semiotika Komunikasi Visual Buku “Memahami Komik” Scott Mccloud. *Jurnal Studi Komunikasi (Indonesian Journal of CommunicationsStudies)*, 2(2),278–289. <https://doi.org/10.25139/jsk.v2i2.702>. 2018
- [15] Ikhtiaroh, Nur. Kreasi Komik Digital Bawang Merah dan Bawang Putih Sebagai Media Pendidikan Karakter untuk Anak Sekolah Dasar. *Arty: Jurnal Seni Rupa* Vol.1 No.1. 2012.
- [16] Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) Dalam Pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal PANCAR*, 2(1), 14–18. 2018
- [17] Daryanto. Model Pembelajaran. Bandung: PT Sarana Tutorial NuraniSejahtera. 2011.
- [18] Sumrahadi, A., & Suryandari, R. Y. Praktik Filantropi Sosial Bagi Pembangunan Aktiviti Seni Dan Budaya: Suatu Wacana. *Geografia - Malaysian Journal of Society and Space*, 9(3), 95–106. 2017
- [19] Ma'mun Zahrudin1 , Shalahudin Ismail2 , Qiqi Yulianti Zakiah . Policy Analysis Of Implementation Of Minimum Competency Assessment As An Effort To Improve Reading Literacy Of Students In Schools. *Paedagoria : Jurnal Kajian, Penelitian dan Pengembangan Kependidikan* <http://journal.ummat.ac.id/index.php/paedagoria> Prefix DOI: 10.31764. 2021.
- [20] Sugiyono. Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D. Bandung: Alfabeta. 2019.
- [21] Arikunto, Suharsimi. *Manajemen Penelitian*. Jakarta: Rineka Cipta 2013.
- [22] Arifin, Zainal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Remaja Rosdakarya. 2013.
- [23] Sugiyono & Agus Susanto. *Cara Mudah Belajar SPSS & Lisrel*. CV. Alfabeta: 2015.
- [24] Purwanto. *Evaluasi Hasil Belajar*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar. 2011.
- [25] Rifa'i, Achmad dan Catharina Tri Anni. *Psikologi Pendidikan*. Semarang: Pusat Pengembangan MKU/MKDK-LP3 Universitas Negeri Semarang. 2012.
- [26] Irwanto. Penggunaan Smartphone dalam Pembelajaran Kimia SMA. *Holistik Journal For Islamic Social Sciences*. Cirebon: IAIN Syekh Nurjati Cirebon. Agustus 2017.
- [27] Yuliatwati, Lilik. Pemanfaatan Mobile Assisted Language Learning (MALL) Melalui Aplikasi Berbasis Android dalam Pembelajaran Bahasa Inggris Secara Mandiri. *Prosiding. Seminar Nasional Kaluni Volume 1-2018 Gedung Guru DKI Jakarta 21 April 2018*. Jakarta: Keluarga Alumni Universitas Indraprasta PGRI. 2018
- [28] Muiyaroah, Siti.. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android dengan menggunakan Aplikasi Adobe Flash CS 6 pada Mata Pelajaran Biologi. *Jurnal UNES Innovative Journal of Curriculum and Educational Technology IJCET* 6 (2) 2017. Semarang: UNES. 2017
- [29] Jumalis, Mila.. Aplikasi Pembelajaran Smart Hijaiyyah Berbasis Augmented Reality. *IlkomMakassar: ILKOM Jurnal Ilmiah* Volume 10 Nomor 1, April 2018. Makassar: Universitas Muslim Indonesia. 2018

Artikel Asyharina 178620600138.pdf

ORIGINALITY REPORT

13%

SIMILARITY INDEX

14%

INTERNET SOURCES

4%

PUBLICATIONS

2%

STUDENT PAPERS

PRIMARY SOURCES

1	jurnalteknodik.kemdikbud.go.id Internet Source	3%
2	journal.ikipsiliwangi.ac.id Internet Source	3%
3	eprints.uny.ac.id Internet Source	2%
4	Submitted to Universitas Sanata Dharma Student Paper	2%
5	lib.unnes.ac.id Internet Source	2%
6	www.scribd.com Internet Source	2%

Exclude quotes On

Exclude bibliography On

Exclude matches < 2%