

Pengembangan Media Komik Berbasis *FlipBook* Berorientasi Pada Keterampilan Pemahaman Bacaan Materi Bahasa Indonesia Kelas III Sekolah Dasar

Yulia Permata Sari, Dewi Indrapangastuti

Universitas Sebelas Maret

yuliapermata@student.uns.ac.id

Article History

accepted 10/11/2025

approved 4/12/2025

published 23/12/2025

Abstract

Indonesia's reading skills and interest are very low that compared to other countries. According to the language literacy survey conducted by PISA (2022), Indonesia ranks 70 out of 80 countries with a reading score of 359. There are several competencies possessed to improve reading skills. One of them is the competence of understanding. The study aimed to (1) describe the conditions and needs of flipbook-based comic to oriented towards reading comprehension skills of Indonesian language for third grade elementary school students, (2) produce flipbook-based comic that was feasible to improve reading comprehension skills of Indonesian language for third grade elementary school students, and (3) analyse the effectiveness of flipbook-based comic to improve reading comprehension skills of Indonesian language for third grade elementary school students. It was a development research or R&D (Research and Development). The results indicated that: First, the development of flipbook-based comic used ADDIE development models and procedures. Second, flipbook-based comic media was feasible in learning. Third, flipbook-based comic was effective in learning. It concludes that the developed media is feasible and effective in learning. This can be seen from the results of the N-gain test, Effect Size, the average student score that increases, and the Expert Validation Test.

Keywords: Comic, *FlipBook*, Comprehension, Reading

Abstrak

Keterampilan dan minat membaca negara Indonesia masih sangat rendah dibandingkan negara-negara lain. Menurut survei literasi bahasa yang dilakukan oleh PISA (2022), menempatkan Indonesia berada di peringkat 70 dari 80 negara dengan skor membaca sebesar 359. Ada beberapa kompetensi yang harus dimiliki untuk meningkatkan keterampilan membaca, salah satunya yaitu kompetensi memahami. Penelitian ini bertujuan untuk (1) mendeskripsikan kondisi dan kebutuhan media komik berbasis *flipbook* berorientasi pada keterampilan pemahaman bacaan materi bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 1 Kebumen, (2) menghasilkan media komik berbasis *flipbook* yang layak digunakan berorientasi pada keterampilan pemahaman bacaan materi bahasa Indonesia siswa kelas III SD, serta (3) menganalisis keefektifan penggunaan media komik berbasis *flipbook* berorientasi pada keterampilan pemahaman bacaan materi bahasa Indonesia siswa kelas III SD. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*). Hasil penelitian ini adalah: Pertama, pengembangan media komik berbasis *flipbook* dengan menggunakan model dan prosedur pengembangan ADDIE. Kedua, media komik berbasis *flipbook* layak digunakan dalam pembelajaran. Ketiga, media komik berbasis *flipbook* efektif digunakan dalam pembelajaran. Kesimpulan dari penelitian ini adalah proses pengembangan dilakukan secara terstruktur dan terarah, media yang dikembangkan layak dan efektif digunakan dalam pembelajaran. Hal tersebut dapat dilihat dari hasil uji N-gain, Effect Size, rata-rata nilai siswa yang meningkat, dan Uji Validasi Ahli.

Kata kunci: Komik, *FlipBook*, Pemahaman, Bacaan



PENDAHULUAN

Negara Indonesia memiliki lebih dari 700 bahasa yang digunakan di masing-masing daerahnya. Adanya keberagaman bahasa yang ada untuk itu masyarakat dituntut menguasai satu bahasa sebagai bahasa nasional dan pemersatu. Salah satu mata pelajaran wajib yang diajarkan kepada siswa mulai dari sekolah dasar hingga perguruan tinggi adalah bahasa Indonesia. Menurut Ali (2020, hlm. 41) yang mengutip pernyataan Atmazaki bahwa mata pelajaran Bahasa Indonesia salah satunya bertujuan agar siswa memiliki kemampuan berkomunikasi secara efektif dan efisien sesuai dengan etika yang berlaku baik secara lisan maupun tulis. Keterampilan berbahasa yang kuat memungkinkan individu untuk berpartisipasi secara aktif dalam lingkungan kerja yang multikultural, menjalin hubungan yang kuat dengan orang lain, dan berinteraksi dengan teknologi yang terus berkembang (Savage & Petter, 2017, hlm. 36).

Menurut Aziezah (2022, hlm. 95) bahwa ruang lingkup keterampilan berbahasa mencakup empat aspek yaitu mendengarkan atau menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Jenis kegiatan dengan melibatkan komponen-komponen berupa memahami, menceritakan, dan menafsirkan arti dengan melibatkan indra penglihatan, perasaan, serta daya ingat merupakan definisi dari kegiatan membaca. Dengan membaca seseorang mendapatkan banyak pengetahuan baru yang dapat diimplementasikan di kehidupannya untuk menyelesaikan masalah yang ada. Siswa sekolah dasar harus menguasai kemampuan membaca secara bertahap mulai dari membaca permulaan, membaca lancar, hingga literasi membaca yang melibatkan pemahaman dan evaluasi teks. Kriteria ini penting agar siswa dapat memahami materi pelajaran dengan baik, mengembangkan kemampuan berpikir kritis, dan mencapai keberhasilan belajar yang optimal sesuai dengan tuntutan kurikulum dan kebutuhan abad 21. Namun faktanya keterampilan dan minat membaca negara Indonesia masih sangat rendah dibandingkan negara-negara lain. Menurut survei literasi bahasa yang dilakukan oleh PISA (2022), menempatkan Indonesia berada di peringkat 70 dari 80 negara dengan skor membaca sebesar 359. Ada beberapa kompetensi yang harus dimiliki oleh pembaca dalam keterampilan membaca, salah satunya yaitu kompetensi memahami.

Pemahaman bacaan penting untuk dikuasai oleh siswa sebagai salah satu keterampilan mata pelajaran bahasa Indonesia. Kompetensi memahami penting untuk mengembangkan pemahaman siswa terhadap teks yang mereka baca. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperoleh banyak informasi baru yang tentunya masih membutuhkan penyaringan. Dalam membaca siswa dapat memperoleh bermacam-macam informasi yang belum tentu diketahui kebenarannya. Dengan adanya keterampilan pemahaman bacaan ini, siswa dapat memilih informasi mana saja yang diperlukan serta meminimalisir terjadinya perbedaan persepsi antara penulis dengan pembaca (siswa). Menurut Joshi, dkk (2017, hlm. 1601) mengemukakan *“Reading comprehension (RC) systems aim to answer any question that could be posed against the facts in some reference text.”* Artinya sistem pemahaman bacaan bertujuan untuk menjawab pertanyaan apa pun yang dapat diajukan berdasarkan fakta-fakta yang terdapat dalam teks referensi.

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara guru kelas III SD Negeri 1 Kebumen pada tanggal 8, 9, dan 11 November 2024, pemahaman bacaan siswa kelas III masih tergolong rendah. Hasil *pre-test* kelas III SD Negeri 1 Kebumen belum tuntas, dilihat dari perbandingan nilai tuntas *pre-test* dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Bahasa Indonesia yaitu kelas III A (Kontrol) sebesar 39,3% dan kelas III B (Eksperimen) sebesar 28,6%. Dari data tersebut menunjukkan bahwa ketuntasan nilai *pre-test* masih dibawah 50%. Hal ini dapat terjadi karena motivasi belajar dan minat baca siswa yang kurang. Guru kelas III SD Negeri 1 Kebumen hanya

menggunakan buku sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga menyebabkan motivasi belajar dan minat baca siswa yang kurang. Menurut Rahman (2021, hlm. 299) bahwa motivasi belajar merupakan hal penting yang harus dimiliki oleh setiap siswa. Motivasi belajar dapat membuat siswagiat belajar secara yakin dan sadar bahwa belajar dapat memberikan banyak kebaikan dan manfaat sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai dengan lebih baik. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar masih belum optimal.

Permasalahan-permasalahan di atas apabila tidak diatasi, akan menyebabkan keterampilan pemahaman bacaan siswa semakin buruk. Perlu adanya upaya untuk meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan yang dimiliki siswa. Salah satu upaya yang dapat dilakukan adalah dengan memanfaatkan media pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan, hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan dari proses kegiatan belajar mengajar. Menurut Zaini (2017, hlm.15) bahwa penggunaan media dalam proses belajar mengajar tidak dapat dipisahkan satu sama lain, karena media pembelajaran difungsikan sebagai alat untuk membuat kegiatan belajar mengajar tersebut berjalan secara efektif dan kualitas belajar siswapun meningkat. Menurut Utomo (2023, hlm 3636) bahwa penggunaan media pembelajaran interaktif dapat memberikan pengalaman belajar yang menarik dan menyenangkan, sehingga motivasi belajar meningkat.

Media berbasis visual atau gambar merupakan salah satu jenis media yang dapat digunakan oleh guru sebagai penunjang kegiatan pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan di awal pembelajaran dapat tercapai dengan efisien. Komik merupakan salah satu media berbasis visual atau gambar. Menurut Daulay dan Nurmalina (2021, hlm. 29) yang mengutip pernyataan Rohani bahwa komik adalah bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara popular dan mudah dimengerti. Pembuatan komik biasanya digambar secara manual atau digital menggunakan aplikasi khusus, namun seiring berkembangnya teknologi komik dapat dibuat dengan berbantuan *Artificial Intelligence (AI)*. Dengan pemanfaatan teknologi komik dapat diakses dimana saja dan kapan saja dalam bentuk digital atau berbasis *website*. Penggunaan *website* pada komik bertujuan untuk memudahkan seseorang dalam mengakses dan membaca. *Flipbook* adalah *website* yang dapat dimanfaatkan untuk pengembangan komik berbasis digital.

Latar belakang di atas menjadi salah satu alasan penelitian yang bertujuan mewujudkan pengembangan media komik berbasis *flipbook* materi bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Hal ini merupakan salah satu solusi untuk dapat meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan siswa kelas III sekolah dasar. Terdapat gambar-gambar animasi yang disusun membentuk suatu cerita atau narasi yang berkaitan dengan kehidupan sehari-hari siswa dan dilengkapi percakapan dalam bentuk balon dialog yang bertujuan untuk memperkuat ingatan dan meningkatkan pemahaman bacaan siswa. Pemilihan bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah bahasa Indonesia, mudah dipahami dan merupakan kosa kata sehari-hari. Selain itu dalam pengembangan media komik berbasis *flipbook* terdapat latihan soal dalam bentuk *game wordwall* agar menarik perhatian siswa, memperkuat keterampilan pemahaman bacaan, dan siswa dapat lebih aktif dalam pembelajaran. Tujuan dari pengembangan media ini yaitu untuk mendeskripsikan kondisi dan kebutuhan media komik berbasis *flipbook* berorientasi pada keterampilan pemahaman bacaan materi bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 1 Kebumen, untuk menghasilkan media komik berbasis *flipbook* yang layak digunakan untuk keterampilan pemahaman bacaan materi bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 1 Kebumen, dan untuk menganalisis keefektifan

penggunaan media komik berbasis *flipbook* untuk keterampilan pemahaman bacaan materi bahasa Indonesia kelas III SD Negeri 1 Kebumen.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau R&D (*Research and Development*) dengan menggunakan model dan prosedur pengembangan ADDIE yaitu *Analysis* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implementation* (Implementasi atau Penerapan), dan *Evaluation* (Evaluasi)..

Tabel 1 Tabel Keterangan Tahapan Model ADDIE

| Tahap | Keterangan |
|--|---|
| <i>Analysis</i> (Analisis) | Analisis kebutuhan dengan cara mengidentifikasi masalah, mencari solusi yang tepat, dan menilai kemampuan yang dimiliki oleh siswa. |
| <i>Design</i> (Desain) | Membuat rancangan pengembangan produk yang akan dibuat. |
| <i>Development</i> (Pengembangan) | Membuat atau memproduksi pengembangan produk yang telah direncanakan sebelumnya.. |
| <i>Implementation</i> (Implementasi atau Penerapan) | Menerapkan atau mengujicobakan pengembangan produk yang telah dibuat. |
| <i>Evaluation</i> (Evaluasi) | Melakukan penilaian berupa kelayakan dan keefektifan produk yang telah dikembangkan. |

Jenis data yang digunakan yakni data kualitatif dan data kuantitatif. Sumber data yang digunakan yakni validasi materi dilakukan oleh dosen PGSD Kebumen FKIP UNS yang ahli di bidangnya dan sudah menempuh pendidikan minimal S2. Validator ahli materi pada penelitian dan pengembangan ini adalah Dr. Suhartono, M.Pd., yang merupakan dosen pengampu mata kuliah Pendidikan Bahasa Indonesia. Validator ahli media yaitu Dr. Murwani Dewi Wijayanti, M.Pd., yang merupakan dosen pengampu mata kuliah Media Pembelajaran. Validator ahli bahasa yaitu Dr. Rokhmaniyah, M.Pd., merupakan dosen pengampu mata kuliah Fonologi, Morfologi, dan Dasar-dasar Sastra Indonesia. Sedangkan untuk uji keterbacaan guru dilakukan oleh Eka Nurhayati, S.Pd., selaku guru wali kelas III B (kelas eksperimen) SD Negeri 1 Kebumen. Uji validasi ahli dan uji keterbacaan guru dilaksanakan di bulan Januari 2025. Instrumen pengumpulan data yang digunakan yaitu observasi, wawancara, angket, *pre-test*, dan *post-test*. Teknik analisis data yang digunakan yaitu analisis data kualitatif dan kuantitatif. Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan mengelompokan data produk pengembangan berupa saran, kritik, serta komentar kemudian data tersebut dideskripsikan menggunakan kata-kata. Teknik analisis data kualitatif dilakukan dengan mengelompokan data produk pengembangan berupa saran, kritik, serta komentar kemudian data tersebut dideskripsikan menggunakan kata-kata.

Penelitian dan pengembangan yang dilakukan oleh peneliti memperoleh hasil berupa produk pengembangan media komik berbasis *flipbook* untuk meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan materi bahasa Indonesia siswa kelas III sekolah dasar. Menurut Kaniawati, dkk. (2023, hlm. 22) bahwa media pembelajaran merupakan alat atau bahan yang digunakan untuk mempermudah guru dan siswa dalam menjalankan suatu kegiatan pembelajaran. Pada dasarnya tujuan dari media pembelajaran adalah menyalurkan pesan dan merangsang perasaan serta keinginan siswa untuk belajar. Dengan demikian, efisiensi pembelajaran dan tercapainya tujuan pembelajaran dipengaruhi oleh penggunaan media yang kreatif serta inovatif.

Penggunaan media pembelajaran dikemas sekreatif mungkin oleh seorang guru dengan tujuan terciptanya proses kegiatan belajar mengajar yang menyenangkan sehingga dapat menarik dan mengarahkan perhatian siswa untuk berkonsentrasi pada pembelajaran. Terdapat banyak media pembelajaran yang kreatif serta inovatif dan dapat menarik perhatian siswa, salah satunya media komik. Menurut Daulay dan Nurminalina (2021, hlm. 29) yang mengutip pernyataan Rohani bahwa komik adalah bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara popular dan mudah dimengerti.

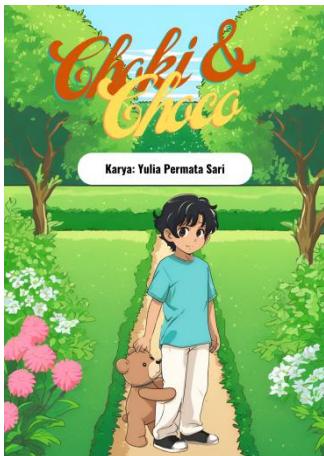
HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Analisis Kebutuhan Pengembangan Media Komik Berbasis *FlipBook* Berorientasi Pada Keterampilan Pemahaman Bacaan Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas III SD Negeri 1 Kebumen diperoleh informasi bahwa SD Negeri 1 Kebumen menggunakan kurikulum merdeka sebagai pedoman dasar pembelajaran. Informasi lain yang didapat yakni guru mengalami kesulitan saat proses pembelajaran karena karakteristik siswa kelas III yang dan media yang digunakan masih bersifat konvensional atau umum yang kurang sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa. Buku bacaan yang digunakan cenderung berupa tulisan-tulisan saja serta materi yang disajikan kurang sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa, sehingga siswa lebih mudah bosan dan tidak dapat memahami isi bacaan. Sebagai contoh pada Bab 6 Bola-bola Coklat terdapat dua materi pokok yaitu poster promosi dan wawancara. Materi yang disajikan dikaitkan dengan contoh bacaan kewirausahaan yang di dalamnya secara umum menggambarkan materi poster promosi berupa hal-hal yang perlu diperhatikan saat membuat poster promosi; wawancara berupa struktur laporan hasil wawancara; dan materi tambahan yaitu makna kosa kata baru, kalimat langsung, serta tidak langsung. Dalam buku bacaan tersebut tidak dijelaskan mengenai pengertian poster promosi, tujuan dibuat poster promosi, jenis-jenis poster promosi, contoh poster promosi lain yang dekat dengan lingkungan siswa, pengertian wawancara, sebutan tokoh dalam wawancara beserta tugasnya, serta hal-hal yang perlu diperhatikan (sebelum, saat, dan sesudah) wawancara. Contoh bacaan yang disajikan dalam buku kurang dekat dengan lingkungan siswa. Oleh karena itu, dengan adanya media komik yang berkaitan langsung dengan kehidupan sehari-hari siswa, siswa dapat lebih mudah memahami isi bacaan atau materi yang ada.

Siswa kelas III SD Negeri 1 Kebumen memiliki karakter aktif berbicara serta gaya belajar visual dan kinestetik (senang bereksperimen). Selanjutnya keterampilan pemahaman bacaan yang dimiliki oleh siswa kelas III SD Negeri 1 Kebumen khususnya pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih tergolong rendah. Hal tersebut dapat dilihat dari nilai tuntas *pre-test* dengan Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) Bahasa Indonesia di masing-masing kelas belum terdapat 50% siswa yang sudah tuntas. Salah satu faktor yang mempengaruhi keterampilan pemahaman bacaan siswa yaitu media yang digunakan. Guru kelas III SD Negeri 1 Kebumen hanya menggunakan buku sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia sehingga menyebabkan motivasi belajar dan minat baca siswa yang kurang. Dengan demikian penggunaan media pembelajaran pada proses kegiatan belajar mengajar masih belum optimal. Penggunaan media pembelajaran sangatlah diperlukan, hal ini dilakukan untuk merangsang pola pembelajaran yang dapat menunjang keberhasilan dari proses kegiatan belajar mengajar. Hal tersebut tidak sejalan dengan karakteristik dan kebutuhan siswa kelas III SD Negeri 1 Kebumen.

2. Kelayakan Media Komik Berbasis *FlipBook* Berorientasi Pada Keterampilan Pemahaman Bacaan Siswa Kelas III Sekolah Dasar



Link produk: <https://bit.ly/ChocoChokiKomik>

Kelayakan media komik berbasis *flipbook* dapat dilihat dari hasil penilaian validasi ahli (materi, media, serta bahasa), respon guru, dan respon siswa. Penilaian tersebut mengacu pada beberapa aspek kelayakan yaitu aspek materi (isi), aspek kebahasaan, dan aspek media (kegrafikan).

Tabel 2. Kriteria Validasi

| Interpretasi | Presentase (%) |
|--------------|----------------|
| Tidak layak | 0%-20% |
| Kurang Layak | 21%-40% |
| Cukup Layak | 41%-60% |
| Layak | 61%-80% |
| Sangat Layak | 81%-100% |

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil uji validasi, dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis *flipbook* yang dikembangkan peneliti "Sangat Baik" untuk diujicobakan atau digunakan sebagai media pembelajaran. Hasil penilaian tersebut dapat dilihat dari presentase skor oleh ahli materi sebesar 84% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" atau "Sangat Layak", penilaian ahli media sebesar 96% masuk dalam kategori "Sangat Baik" atau "Sangat Layak", dan penilaian ahli bahasa sebesar 92% masuk dalam kategori "Sangat Baik" atau "Sangat Layak".

Hasil penilaian produk yang dilakukan melalui pengisian angket respon guru masuk dalam kategori " Sangat Baik" atau "Sangat Layak". Hasil penilaian tersebut dapat dilihat dari presentase skor pada angket respon guru sebesar 99% yang termasuk dalam kategori "Sangat Baik" atau "Sangat Layak" dan penilaian dari angket respon siswa sebesar 96% masuk dalam kategori "Sangat Baik" atau "Sangat Layak". Berdasarkan data yang diperoleh dari guru dan siswa, dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis *flipbook* sesuai untuk digunakan sebagai media pembelajaran dan memudahkan siswa dalam memahami isi bacaan.

3. Keefektifan Media Komik Berbasis *FlipBook* Berorientasi Pada Keterampilan Pemahaman Bacaan Siswa Kelas III Sekolah Dasar

Media komik merupakan salah satu jenis media yang digunakan sebagai penunjang kegiatan belajar mengajar dalam bentuk gambar serta alur cerita yang disajikan dengan bentuk percakapan dalam *dialog bubble* untuk menyampaikan isi cerita atau informasi kepada pembaca. Melalui gambar, percakapan, dan adanya cerita yang dikemas sesuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa dapat membantu

siswa dalam pemahaman bacaan. Menurut Masri (2019, hlm. 6) bahwa apabila dalam komik dimasukan persepsi pelajaran, maka secara permanen dalam ingatan siswa terdapat pelajaran yang mereka pelajari yang kemudian dapat dengan mudah mereka pahami. Media komik berbasis *flipbook* yang diujicobakan atau digunakan harus terbukti efektif untuk dapat meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan pada siswa kelas III sekolah dasar.

Terdapat dua subjek kelompok yaitu satu kelompok eksperimen yang mendapatkan perlakuan dan satu kelompok lagi kontrol yang tidak mendapatkan perlakuan. Perlakuan yang dimaksud adalah penggunaan media komik berbasis *flipbook*. Kelompok kontrol merupakan siswa kelas III A SD Negeri 1 Kebumen, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Subjek dari kelompok kontrol berjumlah 27 siswa yang terdiri dari 11 orang siswa laki-laki dan 26 siswa perempuan. Sedangkan kelompok eksperimen merupakan siswa kelas III B SD Negeri 1 Kebumen, Kecamatan Kebumen, Kabupaten Kebumen. Subjek dari kelompok eksperimen berjumlah 28 siswa yang terdiri dari 11 siswa laki-laki dan 17 siswa perempuan.

Kefektifan produk yang dikembangkan dapat diketahui dengan membandingkan rata-rata nilai *pre-test* dan *post-test* dari kelas kontrol serta kelas eksperimen dan diperkuat dengan uji *n-gain* dan uji *effect size*.

Tabel 3. Kategori Perhitungan N-gain

| Kategori | Rata-rata N-gain Ternomanilasi |
|----------|----------------------------------|
| Rendah | $N\text{-gain} \leq 0,30$ |
| Sedang | $0,30 < N\text{-gain} \leq 0,70$ |
| Tinggi | $0,70 < N\text{-gain} \leq 1,00$ |

Tabel 4. Kategori Perhitungan Effect Size

| Kategori | Rata-rata |
|--------------|--------------------|
| Sangat besar | $d \geq 1,3$ |
| Besar | $0,8 \leq d < 1,3$ |
| Sedang | $0,5 \leq d < 0,8$ |
| Kecil | $0,2 \leq d < 0,5$ |

Sumber: Samosir, dkk. (2024, hlm. 48)

Rata-rata nilai kelas kontrol (III A) pada pertemuan 1 yakni *pre-test* sebesar 65,31 dan *post-test* sebesar 80,13. Rata-rata nilai kelas eksperimen (III B) pada pertemuan 1 yakni *pre-test* sebesar 67,97 dan *post-test* sebesar 93,34. Sedangkan rata-rata nilai kelas kontrol (III A) pada pertemuan 2 yakni *pre-test* sebesar 67,90 dan *post-test* sebesar 82,10. Rata-rata nilai kelas eksperimen (III B) pada pertemuan 2 yakni *pre-test* sebesar 69,16 dan *post-test* sebesar 96,44. Hasil uji *N-gain* pada penelitian dan pengembangan ini yaitu:

Tabel 5. Tabel Hasil Uji N-gain Pertemuan 1

| No | Kelas | Rata-rata Nilai N-gain Ternomalasi (%) | Keterangan |
|----|------------|--|------------|
| 1. | Kontrol | 52,15 | Sedang |
| 2. | Eksperimen | 84,50 | Tinggi |

Tabel 6. Tabel Hasil Uji N-gain Pertemuan 2

| No | Kelas | Rata-rata Nilai N-gain Ternomalasi (%) | Keterangan |
|----|------------|--|------------|
| 1. | Kontrol | 54,90 | Sedang |
| 2. | Eksperimen | 90,34 | Tinggi |

Pada uji *n-gain* pada pertemuan 1 yakni di kelas kontrol diperoleh presentase skor sebesar 52,15% yang masuk dalam kategori sedang dan di kelas eksperimen diperoleh presentase skor sebesar 84,50% yang masuk dalam kategori tinggi. Uji *n-gain* pada pertemuan 2 yakni di kelas kontrol diperoleh presentase skor sebesar 54,90% yang masuk dalam kategori sedang dan di kelas eksperimen diperoleh presentase skor sebesar 90,34% yang masuk dalam kategori tinggi. Hasil uji *effect size* pertemuan 1 diperoleh nilai sebesar 0,83 yang masuk dalam kategori besar. Sedangkan hasil uji *effect size* pertemuan 2 diperoleh nilai sebesar 1,30 yang masuk dalam kategori sangat besar. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik berbasis *flipbook* efektif dan memberikan kontribusi besar dalam meningkatkan keterampilan pemahaman bacaan siswa kelas III sekolah dasar.

SIMPULAN

Kesimpulan yang diperoleh yaitu media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa buku teks berisi tulisan-tulisan saja. Sedangkan karakteristik siswa kelas III SD Negeri 1 Kebumen aktif berbicara dan cenderung menyukai gaya belajar visual. Sehingga perlu adanya penggunaan media pembelajaran yang efektif sesuai dengan karakteristik dan kebutuhan siswa agar tidak merasa cepat bosan serta dapat menarik perhatian siswa. Pengembangan media komik berbasis *flipbook* berorientasi pada keterampilan pemahaman bacaan materi bahasa Indonesia dibuat dengan memperhatikan karakteristik serta kebutuhan siswa kelas III SD Negeri 1 Kebumen. Pengembangan media komik berbasis *flipbook* layak dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran yang berorientasi pada keterampilan pemahaman bacaan siswa kelas III sekolah dasar pada materi bahasa Indonesia. Hal tersebut dapat dilihat dari peningkatan nilai rata-rata *pre-test* dan *post-test* yang lebih signifikan pada kelas eksperimen (III B) dibandingkan kelas kontrol (III A). Melalui penelitian dan pengembangan ini diharapkan siswa dapat belajar dengan mandiri dan aktif dalam kegiatan belajar mengajar melalui pemanfaatan media komik berbasis *flipbook* yang telah dikembangkan seuai dengan karakteristik serta kebutuhan siswa, guru diharapkan dapat mengembangkan media komik berbasis *flipbook* lainnya dengan cakupan materi yang lebih luas, diharapkan sekolah dapat mendukung dan memfasilitasi guru dalam mengembangkan media komik berbasis *flipbook* lainnya, dan hasil penelitian dan pengembangan ini dapat dijadikan acuan untuk penelitian dan pengembangan selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia dan Sastra (Basastra) di Sekolah Dasar. *PERNIK*, 3(1), 35-44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Aziezah, R. K. (2022). Penggunaan Media Gambar Seri sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Menulis Karangan Cerita pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. PTK: *Jurnal Tindakan Kelas*, 2(2), 94-100. <https://doi.org/10.53624/ptk.v2i2.56>
- Badan Pengembangan Bahasa dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan. (2019). *Pengembangan Bahasa dan Perbukuan*. Kementerian Pendidikan Nasional.
- Daulay, M. I & Nurminalina. 2021. Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma : Pendidikan, Bahasa dan Sastra PBSI Universitas Cokroaminoto Palopo*, 7 (1) 26-35. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Joshi, M, dkk. (2017). TriviaQA: A Large Scale Distantly Supervised Challenge Dataset for Reading Comprehension. *Jurnal Washington edu*. 1601-1611. <https://doi.org/10.18653/v1/P17-1147>

- Kaniawati, E., Mardani, M. E., Lestari, S. N., Nurmilah, U., & Setiawan, U. (2023). Evaluasi Media Pembelajaran. *Journal of Student Research*, 1(2), 18-32.
- Pemerintah Indonesia. *Undang-undang Dasar (UUD) Bab XV Pasal 36 Tahun 1945 tentang Bahasa Nasional*. Kongres Bahasa Indonesia. Jakarta.
- Rahman, A., Pd, M., Nurhadi, S. P. I., Sy, S. E., & SH, M. S. (2021). *Model Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Berbasis Riset*. Guepedia. 299.
- Samosir, C. M., Siagian, A. F., & Simarmata, R. K. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Berbasis Masalah Terhadap Keterampilan Berpikir Kreatif Siswa Pada Mata Pelajaran IPA Kelas V UPTD SD Negeri 124385 JL. SAWI Pematangsiantar. *Pengembangan Penelitian Pengabdian Jurnal Indonesia (P3JI)*, 2(4), 44-54. <https://jurnal.migascentral.com/index.php/p3ji/article/view/279>
- Savage, T., & Peter, S. (2017). Language Skills and the 21st Century Workforce: Exploring the Gap between Academic Preparation and Workforce Demands. *Journal of Education and Work*, 30(1), 34-50. <https://doi.org/10.1177/2158244019900176>
- Utomo, F. T. S. (2023). Inovasi Media Pembelajaran Interaktif Untuk Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran Era Digital Di Sekolah Dasar. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 8(2), 3635-3645. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i2.10066>
- Zaini, H., & Dewi, K. (2017). Pentingnya media pembelajaran untuk anak usia dini. *Raudhatul Athfal: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 1(1), 81-96.