

MEDIA KOMIK CERITA ANAK SEBAGAI INOVASI PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MADRASAH IBTIDA'YAH

A. Muhammad¹, Sukirman², Muh. Agil Amin³
Institut Agama Islam Negeri Palopo^{1,2,3}
Email: muhammadandhy83@gmail.com

Corresponding author:

A. Muhammad
IAIN PALOPO
Email: muhammadandhy83@gmail.com

Abstrak: Media pembelajaran berperan penting dalam proses pendidikan karena membantu menyampaikan pesan dan meningkatkan pemahaman siswa. Salah satu media yang efektif untuk meningkatkan minat membaca adalah komik, yang menggabungkan teks dan ilustrasi menarik sehingga lebih mudah dipahami siswa. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri dari tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Instrumen pengumpulan data meliputi angket praktikalitas siswa, angket praktikalitas guru, serta angket minat baca yang digunakan sebelum dan sesudah penggunaan media komik. Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk menilai kepraktisan media, efektivitas penggunaan, serta perubahan tingkat minat baca siswa. Uji praktikalitas melibatkan 28 siswa dan satu guru sebagai responden. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik dinilai sangat praktis, mudah digunakan, dan efektif dalam mendukung pembelajaran. Berdasarkan angket siswa, minat baca meningkat secara signifikan dari 36% sebelum penggunaan media menjadi 81% setelah penggunaan media, dengan peningkatan sebesar 45%. Temuan ini mengindikasikan bahwa media komik cerita anak memiliki pengaruh kuat dalam meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar serta layak digunakan sebagai alternatif media pembelajaran literasi.

Kata kunci: Komik; Minat Baca; Media Pembelajaran

Abstract: Learning media plays an important role in the educational process because it helps convey messages and improves student understanding. One effective medium for increasing reading interest is comics, which combine text and interesting illustrations so that students are easier to understand. This study aims to develop children's story comic media to increase reading interest in grade III students of MI DDI 1 Palopo. The study used the Research and Development (R&D) method with the ADDIE model consisting of the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. Data collection instruments included a student practicality questionnaire, a teacher practicality questionnaire, and a reading interest questionnaire used before and after the use of comic media. Data were analyzed descriptively and quantitatively to assess the practicality of the media, the effectiveness of use, and changes in the level of student reading interest. The practicality test involved 28 students and one teacher as respondents. The results showed that comic media was considered very practical, easy to use, and effective in supporting learning. Based on the student questionnaire, reading interest increased significantly from 36% before the use of the media to 81% after the use of the media, with an increase of 45%. These findings indicate that children's comics have a strong influence on increasing elementary school students' interest in reading and are suitable as an alternative medium for literacy learning.

Keywords: Comics; Reading Interest; Learning Media

PENDAHULUAN

Rendahnya minat baca siswa sekolah dasar masih menjadi salah satu persoalan serius dalam dunia pendidikan Indonesia. Berbagai temuan menunjukkan bahwa banyak siswa belum menjadikan aktivitas membaca sebagai kebutuhan maupun kebiasaan belajar yang menyenangkan. Kemendikbud (2019) melaporkan bahwa kemampuan literasi dasar siswa SD masih berada pada kategori rendah, ditandai oleh rendahnya kemampuan memahami bacaan dan

kurangnya minat untuk membaca secara mandiri. Bahkan dalam Asesmen Nasional Berbasis Literasi (ANBK), sebagian siswa mengalami kesulitan memahami teks yang sederhana karena kurangnya keterlibatan dalam aktivitas membaca sejak dini (Kemendikbudristek, 2021). Kondisi ini memperlihatkan adanya ketimpangan antara tuntutan kurikulum yang menekankan penguatan literasi dengan realitas di sekolah yang masih belum mendukung terciptanya budaya membaca secara optimal.

Permasalahan rendahnya minat baca dipengaruhi oleh beberapa faktor, antara lain terbatasnya media pembelajaran yang menarik, metode pembelajaran yang masih dominan verbal, serta kurangnya bahan bacaan yang sesuai dengan dunia anak (Mustafa & Herlina, 2020). Ketika siswa dihadapkan pada bacaan panjang tanpa dukungan visual yang menarik, mereka cenderung mengalami kejenuhan, kesulitan memaknai isi bacaan, dan kurang termotivasi untuk membaca. Faktor lingkungan seperti minimnya fasilitas literasi, tidak tersedianya bahan bacaan bervariasi, serta kurangnya dukungan keluarga juga memperburuk kondisi minat baca siswa (Wulandari & Kurniasari, 2021). Dengan demikian, diperlukan media pembelajaran inovatif yang mampu menghadirkan pengalaman membaca yang menyenangkan, mudah dipahami, dan sesuai dengan karakteristik perkembangan anak.

Salah satu media yang dinilai efektif dalam meningkatkan minat baca adalah media komik cerita anak. Komik sebagai media pembelajaran visual menggabungkan teks dan gambar sehingga dapat membantu siswa memahami informasi secara lebih cepat dan menarik. Komik mampu menstimulus imajinasi, meningkatkan fokus, memperjelas alur cerita, serta membangun hubungan emosional antara siswa dengan tokoh cerita (Pratiwi & Rachmawati, 2020). Dari sudut pandang psikologi belajar, komik mampu mengaktifkan gaya belajar visual-auditori sehingga mempermudah transfer informasi ke dalam memori jangka panjang.

Penelitian-penelitian sebelumnya juga menunjukkan efektivitas media komik dalam mendukung pembelajaran. Hidayat & Nurjanah (2021) membuktikan bahwa komik meningkatkan motivasi dan minat baca siswa secara signifikan karena menyajikan pembelajaran yang lebih menyenangkan. Rachmawati & Asy'ari (2022) menemukan bahwa komik berbasis cerita anak mampu meningkatkan kemampuan literasi dasar, terutama dalam memahami pesan dalam teks. Sementara itu, Prasetyo & Anisa (2021) mengungkapkan bahwa penggunaan komik dalam pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan keaktifan siswa, memperkuat pemahaman isi cerita, dan membuat pembelajaran lebih interaktif. Temuan tersebut menunjukkan bahwa media komik berpotensi besar sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa madrasah ibtidaiyah.

Kondisi ini menunjukkan perlunya pengembangan media yang inovatif, menarik, dan kontekstual untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III Madrasah Ibtidaiyah. Media komik cerita anak dipandang sebagai solusi yang relevan karena sesuai dengan karakteristik perkembangan kognitif siswa tingkat dasar yang berada pada tahap operasional konkret, di mana mereka lebih mudah memahami informasi melalui visual dan cerita yang dekat dengan kehidupan mereka. Selain itu, komik dapat mendukung pelaksanaan Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang menekankan penyediaan lingkungan belajar yang kaya akan bahan bacaan menarik.

Dengan demikian, pengembangan media komik cerita anak sebagai inovasi pembelajaran menjadi sangat penting untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III Madrasah Ibtida'iyah. Penelitian ini tidak hanya berupaya menghasilkan media komik yang layak digunakan, tetapi juga menganalisis efektivitasnya dalam meningkatkan minat baca siswa sehingga dapat menjadi referensi dalam perbaikan strategi pembelajaran berbasis literasi di Sekolah Dasar maupun Madrasah Ibtida'iyah.

METODE

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Metode ini dipilih karena penelitian bertujuan menghasilkan produk berupa media komik cerita anak dan menguji kevalidan serta kepraktisannya sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa. Pada tahap *Analysis*, peneliti melakukan identifikasi kebutuhan, analisis masalah, dan analisis karakteristik siswa sehingga diperoleh gambaran kesenjangan pembelajaran dan kebutuhan media yang sesuai. Tahap *Design* meliputi perumusan tujuan belajar, penyusunan skenario pembelajaran, serta perancangan media komik yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas III. Selanjutnya pada tahap *Development*, peneliti mengembangkan produk komik, melakukan uji validasi oleh ahli bahasa dan ahli media, kemudian merevisi produk sesuai masukan validator hingga dinyatakan layak. Tahap *Implementation* dilakukan dengan menerapkan media komik pada proses pembelajaran di kelas III MI DDI 1 Palopo untuk menguji tingkat kepraktisan dan respons siswa terhadap media. Tahap terakhir, *Evaluation*, dilakukan untuk menilai apakah media yang dikembangkan efektif dan sesuai dengan tujuan awal penelitian.

Penelitian dilaksanakan di MI DDI 1 Palopo, Jl. Datuk Sulaiman No.57, kelurahan Pontap, Kecamatan Wara Timur, Kota Palopo, pada bulan Januari hingga Februari 2025. Subjek penelitian terdiri dari dua kelompok, yaitu para validator (ahli bahasa, ahli media, serta guru kelas III), dan peserta didik kelas III sebanyak 28 siswa (11 laki-laki dan 17 perempuan). Objek penelitian adalah media komik cerita anak yang dikembangkan. Teknik pengumpulan data meliputi observasi untuk melihat aktivitas siswa selama pembelajaran, wawancara tidak terstruktur dengan guru kelas III untuk menggali kebutuhan media, angket analisis kebutuhan dan angket uji kepraktisan bagi guru dan siswa, serta dokumentasi untuk melengkapi bukti penelitian. Instrumen penelitian terdiri atas lembar validasi ahli bahasa, lembar validasi ahli media, angket respons guru, dan angket respons siswa yang digunakan untuk menilai kevalidan dan kepraktisan media komik.

Analisis data dilakukan secara deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif digunakan untuk mengolah data berupa masukan, kritik, dan saran yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan komentar validator, kemudian dijadikan dasar revisi produk. Analisis kuantitatif digunakan untuk mengolah data hasil angket validasi dan angket praktikalitas menggunakan persentase penilaian. Analisis kevalidan dilakukan dengan mempertimbangkan hasil penilaian ahli bahasa dan ahli media, sedangkan analisis kepraktisan diperoleh dari angket siswa dan guru untuk mengetahui sejauh mana media komik mudah digunakan dan efektif dalam pembelajaran. Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan

membandingkan minat baca individu siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran. Seluruh hasil analisis tersebut digunakan untuk menyimpulkan kelayakan media komik cerita anak sebagai inovasi pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo. Berikut rumus untuk menghitung nilai persentase.

$$\text{Presentase} = \frac{\sum \text{Skor per item}}{\text{Skor maksimum}} \times 100\%$$

HASIL DAN PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III.B MI DDI 1 Palopo, diketahui bahwa siswa di kelas tersebut mengalami permasalahan terkait minat baca. Siswa lebih tertarik mengerjakan tugas menulis dan menggambar dibandingkan membaca buku pelajaran. Rendahnya minat baca ini salah satunya disebabkan oleh tampilan buku pelajaran yang didominasi oleh tulisan tanpa ilustrasi pendukung, sehingga kurang menarik bagi siswa. Meskipun demikian, terdapat sekitar 10 siswa yang tetap menunjukkan minat membaca dan aktif ketika diminta mempelajari kembali materi yang telah dijelaskan. Kondisi ini menunjukkan adanya ketimpangan minat baca antar siswa, sekaligus menjadi tantangan besar bagi guru dalam mengelola pembelajaran yang efektif dan menarik.

Untuk menjawab permasalahan tersebut, telah dirancang produk media pembelajaran berupa komik cerita anak menggunakan model pengembangan ADDIE sebagaimana dijelaskan pada Bab III. Media yang dikembangkan diharapkan mampu menyesuaikan kebutuhan lapangan dan menarik minat baca siswa melalui penyajian visual, alur cerita, serta ilustrasi yang lebih ramah bagi usia sekolah dasar. Tahap analisis pengembangan yang dilakukan mencakup identifikasi kebutuhan, karakteristik siswa, serta kondisi kelas secara keseluruhan untuk memastikan media yang dihasilkan relevan dan tepat guna. Tabel 1 menjelaskan mengenai analisis kebutuhan yang dilakukan.

Tabel 1 Analisis Kebutuhan

No	Analisis	Hal yang akan dianalisis	Instrumen
1	Analisis kinerja	Menganalisis masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran.	Wawancara guru
2	Analisis ketersediaan sumber belajar	Menganalisis sumber belajar yang digunakan guru	Wawancara dan angket siswa

Hasil uji praktikalitas yang melibatkan 28 siswa kelas III MI DDI 1 Palopo menunjukkan bahwa media komik cerita anak memperoleh respons sangat positif dari siswa maupun guru. Para siswa menilai media komik tersebut sangat praktis karena mudah digunakan, mampu menghemat waktu pembelajaran, serta membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat. Guru juga menyatakan bahwa media ini relevan dengan kebutuhan siswa dan mendukung pelaksanaan pembelajaran yang lebih efektif, menyenangkan, serta interaktif. Temuan ini sejalan dengan pendapat Astari & Rahma (2021) yang menyatakan bahwa media berbasis ilustrasi mampu

meningkatkan perhatian dan keterlibatan siswa karena menggabungkan unsur visual, cerita, dan alur yang menarik bagi pembaca usia sekolah dasar.

Jika dikaji berdasarkan tahapan model ADDIE, keberhasilan media ini pada aspek praktikalitas menunjukkan bahwa tahapan analisis, desain, dan pengembangan telah dilakukan secara tepat. Pada tahap *Analysis*, kebutuhan siswa terhadap media yang menarik, penuh gambar, dan mudah dipahami teridentifikasi dengan baik, terutama mengingat minat baca mereka sebelumnya berada pada angka 36%. Pada tahap *Design*, komik dirancang dengan mempertimbangkan bahasa sederhana, ilustrasi berwarna, alur cerita yang dekat dengan kehidupan siswa, serta tata letak yang ramah anak. Tahap *Development* menghasilkan produk komik yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli bahasa, sehingga kualitas isi dan tampilannya terjamin.

Implementasi dalam tahap *Implementation* menunjukkan bahwa media dapat digunakan dengan mudah saat pembelajaran berlangsung, tanpa menimbulkan kesulitan teknis maupun instruksional. Tahap *Evaluation* memperlihatkan peningkatan signifikan pada minat baca siswa, yaitu dari 36% menjadi 81%, atau meningkat sebesar 45%. Pencapaian ini menunjukkan bahwa komik mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi intrinsik membaca, serta memudahkan mereka memahami materi bacaan. Hasil ini selaras dengan temuan penelitian Putri & Siregar (2022) yang menunjukkan bahwa komik efektif dalam meningkatkan keterlibatan siswa dan minat baca karena penyajiannya lebih konkret dan visual. Selain itu, Susanti & Wijaya (2023) menegaskan bahwa media komik dapat meningkatkan keterampilan literasi dasar karena memperkuat hubungan antara teks dan gambar sehingga mempermudah pemahaman cerita.

Secara keseluruhan, meningkatnya minat baca hingga 81% membuktikan bahwa media komik cerita anak tidak hanya layak secara teori, tetapi juga efektif secara praktis dalam meningkatkan literasi siswa. Hasil analisis ini menguatkan bahwa pengembangan media dengan model ADDIE mampu menghasilkan produk yang terstruktur dan sesuai kebutuhan lapangan, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Dengan demikian, media komik cerita anak layak direkomendasikan sebagai alternatif inovatif untuk mendukung Gerakan Literasi Sekolah dan meningkatkan kualitas pembelajaran di tingkat MI/SD.

SIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik cerita anak menggunakan model ADDIE di kelas III MI DDI 1 Palopo, dapat disimpulkan bahwa media ini valid, praktis, dan efektif digunakan untuk meningkatkan minat baca siswa. Validasi oleh ahli bahasa, ahli media, serta guru menunjukkan bahwa media komik memiliki kualitas baik dari aspek tampilan, isi, bahasa, dan kelayakan penggunaan. Hasil implementasi di kelas juga memperlihatkan respons positif dari siswa, yang menilai media ini mudah digunakan, menarik, dan membantu mereka memahami materi dengan lebih cepat. Peningkatan minat baca siswa dari 36% menjadi 81% atau sebesar 45% membuktikan bahwa media komik mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menyenangkan dan mendorong keterlibatan aktif siswa dalam kegiatan membaca. Sejalan dengan itu, guru disarankan memanfaatkan media komik sebagai alternatif inovatif dalam pembelajaran

Bahasa Indonesia, sementara sekolah diharapkan memberikan dukungan melalui penyediaan sarana literasi yang memadai. Pengembang media dapat memperluas variasi cerita dan tema komik, termasuk mengadaptasikannya dalam bentuk digital. Penelitian selanjutnya dapat menguji efektivitas media komik dalam aspek literasi lain, seperti pemahaman bacaan atau kemampuan menulis, sehingga hasil penelitian dapat memberikan kontribusi lebih luas dalam pengembangan media pembelajaran di sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Ananda, Nadya Metha, Kukuh Andri Aka, and Ita Kurnia. 2023. Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, No. 2 (Maret 2, 2023): 954. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>
- Astari, F., & Rahma, M. (2021). *Pengembangan media komik untuk meningkatkan minat baca siswa sekolah dasar*. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 8(2), 112–120.
- Fatimah, Nunung, and Surya Ningsyih. 2021. Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7.4
- Hidayat, R., & Nurjanah, L. (2021). Efektivitas komik digital dalam meningkatkan motivasi dan minat baca siswa SD. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 45–55.
- Ilham, Muhammad, and Marlini Marlini. 2019. "Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa." *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan* 8, No. 1 (Juni 4, 2019): 204. <https://doi.org/10.24036/107327-0934>
- Kemendikbud. (2019). *Asesmen kompetensi minimum dan survei karakter*. Pusat Penilaian Pendidikan.
- Mustafa, P., & Herlina, M. (2020). Faktor penyebab rendahnya minat baca siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi dan Bahasa*, 5(1), 23–31.
- Prasetyo, A., & Anisa, R. (2021). Penggunaan media komik sebagai alternatif pembelajaran literasi di sekolah dasar. *Jurnal Inovasi Pendidikan Dasar*, 6(2), 98–108.
- Pratiwi, S., & Rachmawati, Y. (2020). Komik edukasi sebagai media pembelajaran abad 21 untuk meningkatkan literasi visual siswa. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi Pembelajaran*, 4(3), 145–155.
- Putri, N., & Siregar, L. (2022). Pengaruh media komik terhadap peningkatan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Ilmu Pendidikan*, 14(1), 55–64.
- Rahmawati, S., & Asy'ari, H. (2022). Penerapan media komik untuk meningkatkan kemampuan literasi baca tulis siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 7(2), 76–88.
- Susanti, T., & Wijaya, I. (2023). Media komik sebagai pendukung keterampilan literasi siswa di era digital. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar*, 9(2), 130–142.
- Yudie, N. (2024). *Pancasila sebagai dasar negara dan ideologi bangsa Indonesia*. Jakarta: Media Sains Indonesia.