Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488

Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK UNTUK KETERAMPILAN MENYIMAK BAHASA INDONESIA

Lyra Faidzatul Pratomo[1], Afakhrul Masub Bakhtiar[2], Iqnatia Alfiansyah
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Gresik, Indonesia
lyrafaidzatulpratomo02@gmail.com , afakh@umg.ac.id , iqnatia@umg.ac.id

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk (1) Mendeskripsikan proses pengembangan Komik Gresik Kotaku sebagai media pembelajaran keterampilan menyimak Bahasa Indonesia melalui model ADDIE, (2) Mendeskripsikan kelayakan dan keefektifan Komik Gresik Kotaku sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia, (3) Mendeskripsikan respon peserta didik terhadap Komik Gresik Kotaku sebagai media pembelajaran untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia.Penelitian ini merupakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation). Penelitian ini dilakukan di UPT SD Negeri 53 Gresik pada semester genap. Subjek penelitian ini adalah 34 peserta didik kelas IV. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli media, ahli materi, angket respon peserta didik, lembar soal tes, dan wawancara.Hasil penelitian pengembangan ini adalah (1) Media Komik Gresik Kotaku untuk keterampilan menyimak dilaksanakan melalui 5 tahapan model ADDIE, (2) Hasil kevalidan media Komik Gresik Kotaku dilihat dari hasil validasi tim ahli yaitu ahli media sebesar skor 92,1% dikategorikan sangat valid dan ahli materi sebesar 95,2% dikategorikan sangat valid, (3) Hasil Keefektivitas media Komik Gresik Kotaku yang diperoleh dari hasil tes belajar peserta didik mendapatkan persentse sebesar 97% dikategorikan sangat valid (4) Angket respon peserta didik mendapatkan nilai 99,4% berkategori sangat baik dan berdampak positif dalam proses pembelajaran.

Kata kunci: Media, Komik, Keterampilan Menyimak

Abstract

This research is a Research and Development (R&D) type, using the ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, and Evaluation) model. This research was conducted at UPT SD Negeri 53 Gresik during the even semester. The subjects of this research were 34 fourth-grade students. Data collection techniques used were media expert validation questionnaires, material expert validation questionnaires, student response questionnaires, test sheets, observation, and interviews.The results of this development research are: (1) The 'Komik Gresik Kotaku' media for listening skills was developed through the 5 stages of the ADDIE model, (2) The validity results of the 'Komik Gresik Kotaku' media, based on expert team validation, showed a score of 92.1% from media experts, categorized as very valid, and 95.2% from material experts, categorized as very valid, (3) The effectiveness of the 'Komik Gresik Kotaku' media, obtained from student learning test results, achieved a percentage of 97%, categorized as very valid, (4) The student

Article History
Received: Agustus 2025
Reviewed: Agustus 2025
Published: Agustus 2025

Plagirism Checker No 234
Prefix DOI : Prefix DOI : 10.8734/Sindoro.v1i2.365
Copyright : Author
Publish by : Sindoro

This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License

response questionnaire yielded a score of 99.4%, categorized as very good, and showed a positive impact on the learning process.
Keywords : Media, Comic, Listening Skills

PENDAHULUAN

Belajar merupakan kewajiban bagi setiap manusia untuk memperoleh ilmu yang dapat diperoleh dari berbagai sumber seperti buku, pendidik, maupun lingkungan sekitar. Proses belajar tidak hanya menambah pengetahuan, tetapi juga meningkatkan kepandaian, mengubah perilaku, serta cara berpikir seseorang menjadi lebih positif. Menurut Arifin (2017), belajar adalah suatu proses perubahan perilaku yang relatif permanen sebagai hasil interaksi dengan lingkungan, di mana perubahan tersebut melibatkan proses kognitif dan mencakup aspek pengetahuan, keterampilan, maupun sikap.

Dalam proses pembelajaran, media memiliki peran yang sangat penting. Sadiman (2014) menjelaskan bahwa media pembelajaran adalah penghubung atau perantara pesan dari pendidik ke peserta didik, yang mampu merangsang pikiran, minat, dan perhatian peserta didik sehingga proses belajar menjadi lebih efektif. Media pembelajaran merupakan sarana fisik yang dapat menyajikan pesan pembelajaran untuk memotivasi peserta didik agar lebih aktif. Oleh karena itu, media menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan belajar mengajar.

Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa media pembelajaran yang digunakan di sekolah masih terbatas, khususnya untuk keterampilan menyimak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Padahal, di era perkembangan teknologi dan pendidikan saat ini, pengembangan media pembelajaran yang kreatif dan menarik sangat dibutuhkan untuk meningkatkan kualitas pembelajaran. Salah satu media yang potensial untuk digunakan adalah media grafis seperti komik.

Daryanto (2013) menyebutkan bahwa komik adalah bentuk kartun yang mampu menyampaikan cerita secara berurutan dengan gambar yang menarik sehingga efektif dalam menarik perhatian pembaca, termasuk peserta didik. Komik dapat menjadi sarana pembelajaran yang menyenangkan karena menggabungkan unsur visual dan teks, memudahkan pemahaman isi cerita, serta memotivasi siswa untuk belajar.

Keefektifan media komik dalam pembelajaran telah dibuktikan melalui berbagai penelitian, antara lain oleh Nurmasari et al. (2023) tentang pengembangan komik cerita rakyat untuk keterampilan menyimak siswa SD, Suwarti et al. (2020) tentang komik berbasis kearifan lokal untuk memahami dongeng, dan Riani MP (2023) tentang komik berbasis kearifan lokal pada mata pelajaran seni budaya. Semua penelitian tersebut menunjukkan bahwa media komik layak dan efektif digunakan dalam kegiatan belajar mengajar.

Dalam penelitian ini, penulis mengembangkan media komik untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia dengan topik sejarah Kota Gresik. Pemilihan topik ini didasarkan pada belum adanya komik anak yang membahas sejarah daerah tersebut. Komik akan dikemas secara menarik dengan bahasa yang komunikatif untuk siswa sekolah dasar, dilengkapi QR Code berisi pertanyaan terkait isi bacaan, sehingga pembelajaran lebih interaktif.

Penggunaan media komik diharapkan dapat membantu siswa meningkatkan keterampilan menyimak, menambah pengetahuan, serta menumbuhkan rasa ingin tahu terhadap sejarah lokal. Komik juga dinilai sesuai dengan karakteristik anak usia sekolah dasar yang cenderung menyukai media bergambar, berwarna, dan menyenangkan. Dengan media ini, peserta didik yang sebelumnya mengalami kesulitan memahami bacaan diharapkan dapat lebih termotivasi untuk menyimak, memahami isi cerita, serta mengembangkan keterampilan bahasa mereka secara optimal.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

KAJIAN TEORI

A. Landasan Teori

a. Pengembangan

Pengembangan dalam KBBI bermakna perluasan atau upaya memperluas sesuatu. Dalam konteks pembelajaran, pengembangan adalah proses penggunaan keterampilan teknologi untuk menciptakan atau memperbaiki bahan, media, atau alat sehingga lebih efektif dari sebelumnya. Model desain instruksional ADDIE menjadi acuan utama, dengan lima tahapan (Analyze, Design, Develop, Implement, Evaluate) yang berfokus pada tugas otentik, pengetahuan kompleks, dan pemecahan masalah nyata. Dengan demikian, pengembangan dapat dipahami sebagai proses sistematis untuk menghasilkan produk baru yang mampu **meningkatkan mutu pembelajaran.**

b. Media Pembelajaran

Media berasal dari kata Latin *medium*, yang berarti perantara atau penghubung pesan. Dalam pembelajaran, media digunakan untuk mempermudah penyampaian materi dari pendidik ke peserta didik secara efektif, efisien, dan menarik. Menurut Gagne & Briggs, media mencakup semua bentuk perantara seperti buku, kaset, video, film, slide, foto, grafik, televisi, dan komputer. Media pembelajaran tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai faktor penentu keberhasilan belajar karena membantu siswa memahami materi secara lebih jelas.

c. Jenis Media

1. Media Visual
   Mengandalkan indera penglihatan, seperti gambar, diagram, papan tulis, dan proyektor. Dapat memotivasi siswa dan memperjelas konsep.
2. Media Audio
   Menyampaikan pesan melalui suara, seperti radio, rekaman, dan piringan suara. Berfungsi untuk melatih keterampilan menyimak dan mempengaruhi emosi serta motivasi siswa.
3. Media Audio Visual
   Menggabungkan unsur gambar dan suara, contohnya video pembelajaran dan film edukatif, sehingga melibatkan dua indera sekaligus.

d. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Kemp & Dayton, manfaat media pembelajaran antara lain:

1. Menyeragamkan penyampaian materi.
2. Meningkatkan interaktivitas antara guru dan siswa.
3. Menumbuhkan sikap positif terhadap materi.
4. Mengubah konsep abstrak menjadi konkrit.

e. Teori Dasar Media Pembelajaran

Teori Edgar Dale tentang *Cone of Experience* menyatakan bahwa pembelajaran lebih efektif jika diawali dari pengalaman yang konkrit menuju abstrak. Semakin konkrit pengalaman belajar (misalnya melalui demonstrasi langsung), semakin besar pemahaman yang diperoleh siswa. Media pembelajaran membantu menjembatani pengalaman abstrak menjadi konkrit.

B. Hakikat Komik

1. Pengertian Komik

Berakar dari bahasa Yunani *komikos* yang berarti bersuka ria atau humor, komik adalah perpaduan gambar dan teks dalam urutan tertentu untuk menyampaikan cerita. Komik memiliki kekuatan menarik perhatian, menyampaikan pesan, dan mempermudah pemahaman pembaca.

2. Karakteristik Komik

Menurut Aprilia, karakteristik komik meliputi:Penggambaran karakter.Ekspresi wajah. Balon kata untuk dialog, Garis kata yang menghidupkan gambar,Latar cerita, Panel sebagai urutan gambar.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

3. Struktur Komik
- Penokohan – Pemberian sifat, perilaku, dan karakter tokoh.
- Alur – Rangkaian peristiwa yang saling berkaitan.
- Tema dan Moral – Pesan atau nilai yang ingin disampaikan.
- Gambar dan Bahasa – Kombinasi visual dan verbal yang saling melengkapi.

4. Macam-Macam Komik
- Komik Strip – Beberapa panel dengan ide utuh.
- Komik Buku – Cerita lengkap dalam format buku.
- Komik Online – Versi digital yang biasanya dibuat dengan aplikasi tertentu.

5. Fungsi Bahan Ajar Komik

Sebagai media pembelajaran, komik mempermudah penyampaian materi karena bersifat visual dan naratif, serta mampu menarik minat baca siswa.

6. Kelebihan dan Kekurangan

Kelebihan: mudah digunakan, menarik, bisa diakses kapan saja.
Kekurangan: perlu pendampingan guru dan perangkat tambahan jika berisi audio.

7. Komik Buku

Ukuran umum: A5, B5, F4, Pocket Size, atau ukuran khusus. Ukuran B5 dipilih karena ideal untuk siswa SD: tidak terlalu besar/kecil, mudah dibawa, cukup ruang untuk ilustrasi, dan biaya cetak terjangkau.

C. Keterampilan Menyimak SD Kelas IV

Menyimak adalah proses aktif mendengarkan dan memahami pesan yang disampaikan secara lisan.
Jenis menyimak:
- Ekstensif – Memahami inti atau garis besar isi.
- Intensif – Memahami detail dengan bimbingan guru.

Manfaat menyimak: menambah pengetahuan, memperkaya kosakata, meningkatkan wawasan, menumbuhkan kepekaan sosial.
Faktor yang mempengaruhi:
- Internal – Fisik, motivasi, psikologis, jenis kelamin, pengalaman.
- Eksternal – Lingkungan dan peran sosial.

D. Penelitian Relevan

1. Nurmasari et al. (2023) – Komik cerita rakyat meningkatkan keterampilan menyimak, hasil validasi dan efektivitas “Sangat Layak”.
2. Suwarti et al. (2020) – Komik berbasis kearifan lokal membantu memahami pesan dongeng, hasilnya sangat valid dan efektif.
3. Riani MP (2023) – Komik seni budaya berbasis kearifan lokal, hasilnya valid dan efektif.

Persamaan: Ketiganya menggunakan model ADDIE dan media komik untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.
Perbedaan: Penelitian ini fokus pada sejarah Gresik dan dilengkapi fitur audio via QR Code.

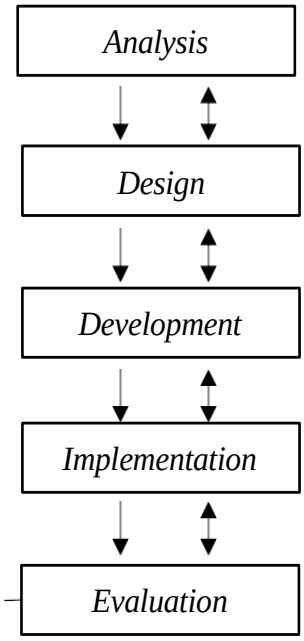
METODE

Jenis Penelitian

Penelitian ini termasuk penelitian dan pengembangan (Research and Development / R&D) yang bertujuan menghasilkan produk pendidikan serta menguji kelayakan dan validitasnya. Mengacu pada Borg & Gall (1989), R&D adalah proses yang digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Menurut Richey & Klein (Waruwu, 2024), penelitian pengembangan melibatkan tahapan desain, pengembangan, dan evaluasi secara sistematis untuk menghasilkan dasar empiris suatu produk, baik berupa produk pembelajaran maupun non-pembelajaran, termasuk revisi dari produk yang sudah ada. Sejalan dengan pendapat tersebut, Gay (Fachri & Aslami, 2023) menegaskan bahwa penelitian pengembangan berfokus pada pembuatan produk efektif untuk sekolah, bukan pada pengujian teori.Model

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

pengembangan yang digunakan adalah ADDIE karena memiliki alur yang jelas dan terstruktur dalam mengembangkan media pembelajaran. ADDIE terdiri dari lima tahapan utama: Analyze (analisis kebutuhan), Design (perancangan), Development (pengembangan), Implementation (pelaksanaan), dan Evaluation (evaluasi).



Bagan Model ADDIE Robert Maribe Branch dalam (Lubis, 2018)

Tempat dan Waktu Penelitian

Penelitian dilakukan di UPT SDN 53 Gresik pada semester 2 tahun ajaran 2024/2025

Subjek Penelitian

Subjek penelitian adalah media komik sejarah singkat Kota Gresik untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia, yang diuji cobakan kepada 34 siswa kelas IV UPT SDN 53 Gresik.

Fokus Penelitian

Fokus penelitian adalah mengembangkan bahan ajar komik muatan Bahasa Indonesia yang memuat sejarah singkat Kota Gresik. Media ini dirancang untuk melatih keterampilan menyimak siswa sekolah dasar dan diuji pada 34 siswa kelas IV.

Prosedur Penelitian (Model ADDIE)

1. Analyze
   Analisis kebutuhan dilakukan melalui wawancara dan observasi dengan guru kelas IV.Identifikasi masalah pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya keterampilan menyimak.Analisis media pembelajaran yang sudah digunakan serta respon siswa terhadap media tersebut.
2. Design
   Membuat storyline atau naskah komik.Menentukan karakter, penokohan, dan sketsa awal komik.Menyusun instrumen validasi untuk ahli media dan ahli materi.Menyusun lembar angket respon siswa.
3. Development
   Membuat komik sesuai desain.Melakukan validasi oleh ahli media dan ahli materi untuk memastikan kualitas, kesesuaian isi, dan daya tarik media.Melakukan revisi sesuai masukan validator.
4. Implementation
   Uji coba komik yang telah divalidasi kepada siswa kelas IV.Memberikan pertanyaan terkait isi komik untuk mengukur pemahaman siswa.Mengamati perbedaan respons sebelum dan sesudah penggunaan media.
5. Evaluation

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Menggunakan angket respon siswa untuk menilai efektivitas media.Merekap dan menganalisis hasil jawaban siswa.Menarik kesimpulan terhadap kelebihan dan kekurangan media.

Teknik Pengumpulan Data

1. Wawancara
   Digunakan untuk menggali informasi dari guru kelas IV terkait permasalahan pembelajaran Bahasa Indonesia, keterampilan menyimak, media yang digunakan sebelumnya, serta potensi penggunaan komik.
2. Angket
   Dibagikan kepada siswa, ahli media, dan ahli materi. Angket untuk ahli digunakan untuk menilai kelayakan media, sedangkan angket untuk siswa digunakan untuk mengukur respon dan minat terhadap komik.
3. Validasi Ahli Materi
   Menilai kesesuaian isi komik dengan materi pembelajaran, kelengkapan, sistematika, serta keterpahaman bahasa.
4. Validasi Ahli Media
   Menilai aspek desain, ukuran, keamanan, keterbacaan, ketahanan, dan daya tarik visual media.
5. Respon Peserta Didik
   Mengukur tingkat ketertarikan, pemahaman, dan motivasi belajar setelah menggunakan komik.

Instrumen Pengumpulan Data

1. Instrumen utama adalah angket dan wawancara. Kisi-kisi angket disesuaikan untuk setiap responden:
   a. Ahli Media: Desain menarik, ukuran sesuai, praktis digunakan, pemilihan huruf, keamanan, ketahanan, kerapian, dan pemilihan gambar.
   b. Ahli Materi: Kesesuaian materi, daya tarik, kemudahan penyampaian, sistematika, kesesuaian dengan karakteristik siswa, bahasa sesuai perkembangan, serta kemampuan menambah wawasan siswa.
   c. Siswa: Tampilan komik, kesenangan belajar, motivasi, relevansi isi, kemudahan memahami materi, kejelasan informasi, bahasa sederhana, dan keterbacaan huruf.

Analisis dan Keabsahan Data

Analisis Kelayakan Media

Data yang didapatkan dari angket validasi ahli media dan ahli materi terhadap kelayakan media komik sejarah singkat Kota Gresik untuk keterampilan menyimak Bahasa Indonesia dianalisis menggunakan uji deskripsi persentase.Tingkatan kategori hasil persentase media dapat dikonversikan dalam tabel berikut ini

Tabel Kriteria Penilaian Ahli Untuk Kelayakan Media

No	Persentase	Kriteria
1.	0% - 25%	Tidak Valid
2.	26% - 50%	Kurang Valid
3.	51% - 75%	Valid
4.	76% - 100%	Sangat Valid

(Widoyoko, 2012)

Analisis Respon Peserta Didik

Data penilaian yang di dapatkan dari angket yang diberikan pada guru kelas terhadap media pembelajaran komik untuk keterampilan menyimak bahasa indonesia dianalisis sebagai berikut

$$P\frac{f}{n}\ X\ 100\%$$

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Keterangan:
P = Presentase skor penilaian
f = Skor yang diperoleh
n = Skor maksimal yang diharapkan

Tabel Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No	Nilai	Skor
1.	Ya	1
2.	Tidak	0

Tabel Kriteria Penilaian Angket Respon Peserta Didik

No	Interval Skor	Kriteria
1.	81% - 100%	Sangat Baik
2.	61% - 80%	Baik
3.	41% - 60%	Cukup Baik
4.	21% - 40%	Kurang Baik
5.	0% - 20%	Tidak Baik

(Indriani et al., 2022)

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Tahap Analisis (Analyze)

Tahap ini dilakukan untuk mengetahui secara mendalam kebutuhan pembelajaran, kondisi siswa, dan materi yang akan dikembangkan. Analisis mencakup tiga hal utama, yaitu kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa.

- Analisis Kebutuhan:Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas IV UPT SDN 53 Gresik, ditemukan bahwa media pembelajaran yang digunakan selama ini masih terbatas dan belum mampu membangkitkan minat belajar siswa, khususnya pada keterampilan menyimak dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia. Siswa cenderung mudah bosan jika hanya diberikan teks bacaan tanpa dukungan visual yang menarik. Guru menyampaikan bahwa dibutuhkan media yang memadukan aspek visual dan teks, sehingga siswa dapat memahami isi bacaan dengan lebih mudah. Dari berbagai alternatif, media komik dipilih karena dianggap paling dekat dengan dunia anak, menyenangkan, dan mampu menggabungkan unsur cerita dan gambar secara harmonis. Komik juga dapat digunakan untuk menyampaikan informasi sejarah atau budaya lokal dengan cara yang ringan dan mudah diingat.
- Analisis Kurikulum dan Materi: Sekolah telah menerapkan Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran kontekstual dan interaktif. Materi pembelajaran yang diambil dalam pengembangan media ini adalah Tema 5 “Pahlawanku”, Subtema 1 “Perjuangan Para Pahlawan”. Pemilihan tema ini didasarkan pada kesesuaiannya dengan tujuan pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV, yakni mengembangkan keterampilan menyimak, memahami isi bacaan, dan menumbuhkan rasa bangga terhadap sejarah bangsa.
- Analisis Peserta Didik:Siswa kelas IV umumnya berada pada tahap perkembangan operasional konkret menurut teori Piaget, sehingga pembelajaran lebih efektif jika disajikan melalui media yang bersifat visual, konkret, dan menarik. Berdasarkan observasi, siswa lebih antusias ketika pembelajaran melibatkan gambar atau cerita bergambar dibandingkan teks panjang. Selain itu, beberapa siswa menunjukkan kesulitan dalam memahami inti bacaan jika hanya membaca teks, sehingga media komik diharapkan dapat membantu mereka memvisualisasikan isi cerita, mengaitkan dengan pengalaman pribadi, dan lebih fokus dalam menyimak.

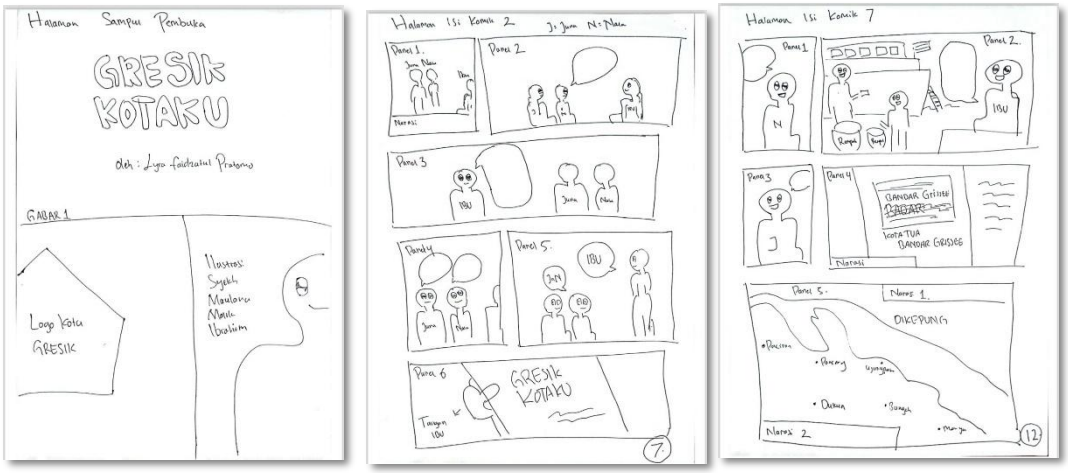
Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

2. Tahap Desain (Design)

Tahap desain mencakup perencanaan isi materi, alur cerita, dan tampilan visual komik yang akan dibuat.

- Pengumpulan Sumber Materi
  Materi komik diperoleh dari berbagai referensi sejarah lokal, termasuk buku "Sejarah Kota Gresik 1896–1916", jurnal ilmiah, e-book sejarah, dan situs resmi Pemerintah Kabupaten Gresik. Informasi yang dipilih adalah yang relevan dengan pembelajaran siswa sekolah dasar, mudah dipahami, dan memiliki nilai edukasi tinggi.
- Perencanaan Konten dan Alur Cerita:
  Proses desain diawali dengan pembuatan storyline yang menggambarkan perjalanan tokoh-tokoh pahlawan dari Gresik, dilanjutkan dengan penentuan ide cerita dan judul, pembuatan karakter utama dan pendukung, penyusunan naskah, dan pembuatan storyboard. Pada tahap ini, alur cerita disesuaikan dengan tingkat kemampuan membaca siswa, menggunakan bahasa sederhana, namun tetap memperhatikan kaidah bahasa yang benar.
- Struktur dan Desain Visual Komik:
  Komik diberi judul "Gresik Kotaku" dengan ukuran kertas B5 (portrait). Struktur komik terdiri dari cover depan, kata pengantar, daftar isi, petunjuk penggunaan, pendahuluan, isi cerita komik, daftar pustaka, dan cover belakang. Cover depan didesain dengan warna lembut untuk menarik perhatian tanpa terasa mencolok, sedangkan isi komik menggunakan warna yang lebih tajam agar ilustrasi lebih hidup. Pemilihan font mempertimbangkan keterbacaan oleh anak-anak, serta variasi font digunakan untuk membedakan dialog, narasi, dan keterangan tambahan.
- Fitur Interaktif:
  Untuk membuat media lebih menarik, ditambahkan QR Code yang berisi rekaman suara penjelasan materi dan pertanyaan interaktif. Hal ini memungkinkan siswa mendapatkan pengalaman belajar multi-sensori (visual dan auditori) secara bersamaan.

Berikut adalah dokumentasi sketsa dari cover dan isi desain awal Komik "Gresik Kotaku" di kertas:



Gambar Desain Awal Media Komik Gresik Kotaku

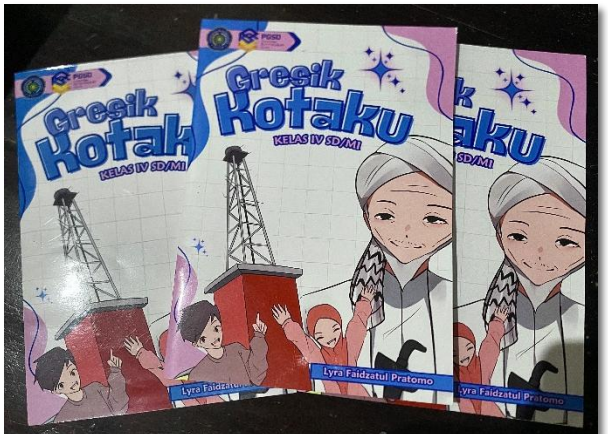
3. Tahap Pengembangan (Development)

Tahap ini melibatkan pembuatan komik, validasi ahli, dan revisi berdasarkan masukan.

- Pembuatan Media:
  Komik dibuat dengan menggabungkan ilustrasi digital dan teks di Canva. Ilustrasi awal berupa sketsa kemudian diwarnai secara digital oleh ilustrator. Proses ini cukup memakan waktu karena peneliti sempat mengalami kendala pergantian ilustrator hingga dua kali, sehingga keseluruhan proses ilustrasi memakan waktu sekitar tiga bulan.

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

Setelah ilustrasi selesai, teks dialog dan narasi dimasukkan, QR Code ditambahkan, halaman diurutkan, file disimpan dalam format PDF, dan kemudian dicetak.
Berikut dokumentasi buku komik "Gresik Kotaku" setelah dicetak :



Gambar Komik Gresik Kotaku Setelah Dicetak

- Validasi Media dan Materi:
  - Ahli Media: Dua dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik melakukan penilaian terhadap aspek desain, keterbacaan, kesesuaian ilustrasi, dan kualitas cetakan. Hasil penilaian mendapatkan skor 90,6% dan 93,7%, dengan rata-rata 92,1% (kategori "Sangat Valid").
  - Ahli Materi: Dua guru kelas IV menilai kesesuaian isi komik dengan kurikulum, kebenaran materi, dan kejelasan bahasa. Hasil penilaian adalah 96,8% dan 93,7%, dengan rata-rata 95,2% (kategori "Sangat Valid").
- Revisi Media:
  Berdasarkan masukan ahli media, font dibuat lebih bervariasi untuk membedakan bagian narasi, dialog, dan penekanan kata tertentu.

Tahap Implementasi (Implementation)

Media komik "Gresik Kotaku" diuji coba di kelas IV UPT SDN 53 Gresik sesuai dengan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang telah disusun.

- Pelaksanaan Uji Coba:
  Guru memandu siswa untuk membaca dan menyimak isi komik, kemudian mengajak mereka berdiskusi tentang isi cerita. Siswa juga diarahkan untuk menggunakan QR Code untuk mendengarkan penjelasan tambahan. Setelah itu, siswa mengikuti tes hasil belajar untuk mengukur tingkat pemahaman mereka, serta mengisi angket respon terhadap media.

dokumentasi kegiatan pembelajaran dengan mengimplementasikan produk media Komik "Gresik Kotaku":

Gambar Penerapan Media Komik Gresik Kotaku

Sindoro
CENDIKIA PENDIDIKAN
ISSN: 3025-6488
Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

- Hasil Tes Belajar:
  Dari 34 siswa yang mengikuti tes, 33 siswa tuntas dengan nilai ≥ KKM (75) dan hanya 1 siswa yang belum tuntas. Ketuntasan klasikal mencapai 97%, menunjukkan bahwa media sangat efektif dalam meningkatkan keterampilan menyimak.
- Respon Siswa:
  Berdasarkan angket, dari skor maksimal 340 diperoleh skor 338 atau 99,4%, termasuk kategori "Sangat Baik". Siswa merasa media komik ini menarik, mudah dipahami, dan membuat pembelajaran lebih menyenangkan.

Tahap Evaluasi (Evaluation)

Evaluasi dilakukan untuk menilai validitas, efektivitas, dan daya tarik media.

- Validitas: Media memperoleh skor rata-rata 92,1% dari ahli media dan 95,2% dari ahli materi, keduanya termasuk kategori "Sangat Valid".
- Efektivitas: Ketuntasan belajar klasikal mencapai 97%, jauh di atas batas minimal keberhasilan.
- Daya Tarik: Respon positif siswa mencapai 99,4%, menunjukkan bahwa media ini tidak hanya bermanfaat tetapi juga disukai siswa.
- Kesimpulan: Media komik "Gresik Kotaku" terbukti valid, efektif, dan menarik. Media ini layak digunakan dalam pembelajaran keterampilan menyimak Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Pembahasan

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbentuk Komik "Gresik Kotaku" menggunakan model pengembangan ADDIE yang meliputi lima tahapan, yaitu analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti melakukan serangkaian kegiatan untuk mengetahui kondisi nyata di lapangan, termasuk kebutuhan pembelajaran baik dari sisi guru maupun peserta didik. Proses analisis dilakukan melalui observasi langsung di kelas dan wawancara dengan wali kelas IV UPT SD Negeri 53 Gresik, Ibu Zulfanah Faridah, S.Pd., Gr. Analisis ini meliputi analisis kebutuhan peserta didik dan guru, analisis kurikulum yang digunakan, serta analisis materi yang relevan dengan pembelajaran. Selain itu, dilakukan pula analisis karakteristik peserta didik untuk mengetahui gaya belajar yang dominan, sehingga media yang dikembangkan dapat sesuai dengan preferensi belajar mereka. Informasi yang diperoleh pada tahap ini kemudian menjadi acuan penting dalam merancang desain dan konten komik pada tahap berikutnya.

Tahap perancangan atau desain dilakukan dengan memanfaatkan data hasil analisis sebagai landasan penyusunan konten dan bentuk media. Peneliti mengumpulkan materi pembelajaran dari berbagai sumber, seperti buku cetak, e-book, situs web, dan jurnal yang relevan dengan tema sejarah Kota Gresik. Materi tersebut kemudian disusun menjadi naskah storyline yang ringkas namun informatif, disesuaikan dengan tingkat perkembangan kognitif siswa sekolah dasar. Selanjutnya, peneliti membuat ilustrasi yang sesuai dengan storyline, mengacu pada peristiwa dan objek yang berkaitan dengan sejarah lokal. Dalam tahap ini, peneliti menentukan struktur komik yang terdiri dari cover, isi, dan cover belakang. Komik dirancang dengan ukuran B5 portrait, menggunakan warna soft pada cover untuk memberi kesan lembut dan menarik, serta warna tajam pada isi untuk menonjolkan detail gambar dan teks. Seluruh proses desain dibantu dengan aplikasi Canva agar hasil akhir memiliki kualitas visual yang menarik dan konsisten.

Tahap pengembangan dilakukan dengan mencetak komik yang telah dirancang dan kemudian mengujikannya kepada ahli media dan ahli materi. Uji validasi ahli media dilakukan oleh dua dosen PGSD Universitas Muhammadiyah Gresik, yaitu Bapak Ismail Marzuki, S.Ag., M.Pd., dan Bapak Fajar Agus Hari Firmansyah, S.Pd., M.Pd., yang memberikan penilaian berdasarkan lembar validasi dan rubrik penilaian yang telah disiapkan. Hasil validasi ahli media menunjukkan persentase rata-rata sebesar 92,1% dengan kategori "Sangat Valid", dengan saran

Vol. 17 No 9
Palagiarism Check 02/234/67/78
Prev DOI : 10.9644/sindoro.v3i9.252

perbaikan berupa penggunaan font yang lebih beragam agar tampilan komik lebih bervariasi dan menarik. Uji validasi ahli materi dilakukan oleh Ibu Zulfanah Faridah, S.Pd., selaku wali kelas, dan Ibu Ismi Hidliyatur Rohmah, S.Pd., selaku guru pengganti kelas IV. Hasil penilaian ahli materi menunjukkan persentase rata-rata sebesar 95,2% dengan kategori "Sangat Valid" dan tanpa revisi, sehingga komik dinyatakan siap untuk digunakan dalam kegiatan pembelajaran.

Tahap implementasi dilakukan dengan melaksanakan proses pembelajaran di kelas IV sesuai RPP yang telah disusun sebelumnya. Peserta didik mempelajari materi sejarah Kota Gresik menggunakan komik yang dikembangkan, dan pada akhir pembelajaran dilakukan tes hasil belajar untuk mengukur pemahaman mereka. Hasil tes menunjukkan bahwa 97% siswa mencapai ketuntasan belajar, membuktikan bahwa media ini efektif membantu pencapaian tujuan pembelajaran. Selain itu, untuk mengetahui kelayakan media dari sudut pandang pengguna, diberikan angket respon kepada seluruh siswa. Angket yang berisi 10 pernyataan terkait kejelasan isi, tampilan visual, dan kemudahan penggunaan komik ini diisi oleh 34 siswa. Hasilnya menunjukkan skor rata-rata 99,4% dengan kategori "Sangat Baik", menandakan bahwa siswa sangat antusias dan menyukai media pembelajaran ini.

Tahap evaluasi dilakukan dengan mengkaji kembali hasil uji validasi, implementasi, dan respon peserta didik. Secara keseluruhan, media Komik "Gresik Kotaku" dinyatakan sangat valid, efektif, dan layak digunakan. Media ini tidak hanya membantu siswa memahami materi, tetapi juga memotivasi mereka untuk mengasah keterampilan menyimak, menambah pengetahuan tentang sejarah lokal, dan meningkatkan interaksi dalam proses pembelajaran. Kelebihan media ini terletak pada adanya integrasi teknologi QR Code yang menghubungkan siswa ke sumber audio berisi pertanyaan terkait isi komik, sehingga pembelajaran menjadi multimodal dengan memadukan aspek visual dan auditori. Selain itu, pengangkatan tema sejarah lokal Kota Gresik membuat pembelajaran lebih kontekstual, menumbuhkan rasa bangga terhadap daerah asal, dan sejalan dengan semangat Kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis kearifan lokal. Kebaruan media ini juga terletak pada fungsinya yang menggabungkan pembelajaran bahasa Indonesia dengan muatan lokal sejarah, berbeda dari penelitian sebelumnya yang cenderung mengangkat cerita rakyat atau dongeng. Meski demikian, terdapat beberapa keterbatasan, seperti kurang optimalnya pemanfaatan QR Code di sekolah dengan keterbatasan perangkat digital atau akses internet, serta keterbatasan cakupan materi yang bersifat regional sehingga memerlukan penyesuaian jika digunakan di daerah lain.

SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan pada media Komik "Gresik Kotaku" dapat disimpulkan bahwa:

1. Pengembangan media Komik "Gresik Kotaku" pada mata pelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model penelitian ADDIE dengan menggunakan 5 tahapan. Tahapan tersebut meliputi analisis (analyze), desain (design), pengembangan (development), implementasi (implementation), dan evaluasi (evaluation).
2. Kelayakan media Komik "Gresik Kotaku" dapat dilihat dari:
   a. Validitas, pada media Komik yang telah dikembangkan peneliti ada sebuah tahapan validasi yang dilakukan oleh validator ahli media dan validator ahli materi. Validasi ahli media memperoleh rata-rata skor 92,1% dan hasil dari validasi ahli materi memperoleh rata-rata skor 95,2% sehingga dari kedua hasil uji validitas tersebut media Komik "Gresik Kotaku" dikategorikan sangat valid.
   b. Efektivitas, untuk mengetahui hasil ketuntasan belajar peserta didik peneliti juga melalukan Tes Hasil Belajar (THB). Dari tes ini diperoleh hasil presentase belajar peserta didik 97%. Sehingga dapat dikatakan media Komik "Gresik Kotaku" efektif untuk diterapkan di kegiatan pembelajaran Sekolah Dasar.

c. Respon peserta didik, untuk mengetahui hasil respon peserta didik terhadap media Komik "Gresik Kotaku", peneliti mengarahkan peserta didik untuk mengisi sebuah angket respon yang berisi 10 butir pernyataan setelah uji coba media. Pengisian angket respon peserta didik mendapatkan hasil 99,4% dengan kriteria sangat baik

3. Kebaruan dari media komik "Gresik Kotaku" terletak pada dua aspek utama, yaitu:
   a. Isi materi komik yang mengangkat sejarah lokal Kota Gresik disajikan secara ringkas, menarik, dan sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik Sekolah Dasar. Hal ini memberikan nilai tambah berupa peningkatan pengetahuan peserta didik terhadap sejarah daerahnya dan membangun kecintaan terhadap budaya local.
   b. Integrasi teknologi berupa QR Code yang dapat dipindai untuk mengakses audio penjelasan dan pertanyaan terkait isi bacaan. Inovasi ini memungkinkan media komik digunakan dalam pembelajaran multimodal (visual dan auditori), yang belum ditemukan pada media serupa dalam penelitian terdahulu. Fitur ini juga terbukti mampu menarik perhatian, meningkatkan minat belajar, serta melatih keterampilan menyimak peserta didik.

Berdasarkan hasil uraian diatas ditinjau dari tahapan validasi, tes dan angket respon peserta didik dapat diambil kesimpulan bahwa media komik "Gresik Kotaku" valid, efektif, dan berkriteria sangat baik untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Media ini tidak hanya berfungsi sebagai bahan ajar yang menyenangkan, tetapi juga mampu memotivasi peserta didik untuk berlatih keterampilan menyimak, serta memperluas pengetahuan mereka mengenai sejarah lokal melalui pendekatan yang inovatif dan kontekstual

REFERENSI

Aprilia, H. M. (2021). *Media Komik Berbasis Kearifan Lokal Kelud Untuk Materi IPS Siswa Sekolah Dasar*. Pembelajaran Adaptif dan Pemanfaatan IPTEK untuk Mendukung Pelaksanaan MBKM.

Apriyulianti, S., Istiningsih, S., Rahmatih, A. N., & Astria, F. P. (2023). Pengembangan Media ScrapbookBerbasis Kearifan Lokal Suku Sasak pada Mata Pelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan MIPA*.

Baharudin, H. H. (2021). Pengembangan Modul Pembelajaran Menggunakan Aplikasi Teknologi Android Berdasarkan Papan Putih Interaktif Terhadap Kemahiran Membaca Kanak-kanak Prasekolah: Ulasan Kerangka Teori. *jurnal pendidikan bitara UPSI*, 14 (1).

Basri, R. U. (2021). Al-Ishlah Youtube Sebagai Media Pembelajaran PAI di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Pendidikan Islam*, 19 (2).

Cahyadi. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 35-42.

Cahyani, I. (2017). Penerapan Media Komik Dalam Pembelajaran Menuis Cerita Pendek. *Journal UPI*.

Daryanto. (2013). Pengembangan Media Pembelajarn Berbasis Komik. *e journal raden intan*, 127.

Eliyanti. (2016). Pengelolaan Pembelajaran dan Pengembangan Bahan. *Pedagogi Jurnal Penelitian Pendidikan*, 3.

Kemendikbud. (2022). Panduan Implementasi Kurikulum Merdeka. Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi Republik Indonesia.

Kustiyono. (2019). *Upaya Meningkatkan Prestasi Belajar Peserta Didik Kelas VI Sekolah Dasar Negeri Anyelir 1 Kota Depok Pada Mata Pelajaran IPA Tema Ciri-ciri Khusus Makhluk Hidup Melalui Metode Students Teams Achievement Divisions (STAD) dan Media Audio Visual*.

Lubis, M. A. (2018). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Model Problem Based Learning. *Jurnal Tematilk*, 206.

Mayasari, A. P. (2021). Pengaruh Media Visual Pada Materi Pembelajaran Terhadap Motivasi Belajar Peserta Didik. *Jurnal Tahsinia 2 (2)*, 173-179.

Metawu, A. S. (2021). S truktur Komik Biografi Hasan Al-Banna Karya Abu Fathiya dan Kontribusinya Terhadap Peragaman Sastra Anak. *Jurnal Bahasa, Sastra, dan Budaya*, 11 (1).

Nurdiyani. (2019). *Implementasi Media Visual dan Audiovisual Terhadap Pembelajaran Anak Usia Dini di Era Revolusi Industri 4.0*. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Nurhayati, N. A. (2018). Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika Bagi Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Imajinasi*, 2 (2).

Nurhayati, T. H. (2019). *Pengembangan Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA (The Development of Digital Comic Media on Learning of Civic Education in Senior High School)*. Banten: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa.

Putri, A. H. (2022). Pengaruh Penggunaan Media Audio Visual Dalam Mengembangkan Minat Belajar Siswa di Sekolah. *Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 1 (2).

Rahadian, S. &. (2021). Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia. *Agastya, Jurnal Sejarah Dan Pembelajarannay*, 136.

Rosalinda, H. S. (2019). Nilai Nasionalisme Dalam Komik Rengasdengklok. *jurnal desain 6 (2)*, 89-98.

Sadiman. (2014). Media Pendidikan. *Rajawali Pers*.

Satrianawati. (2018). *Media Dan Sumber Belajar*. Deepublish.

Setiyawan, H. (2021). Pemanfaatan Media AudioVisual dan Media Gambar Pada siswa Kelas V. *Jurnal Prakarsa Paedagogia*, 2 (3).

Subayani, N. W., Afifa, M. D., & Umam, N. K. (2023). Pengembangan Media Scrapbook Sistem Peredaran Darah Manusia Kelas V di Sekolah Dasar. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik*.

Sudrajat. (2015). Model Pembelajaran Langsung. *(Direct Instrictions)*.

Susliana, D., & Wahyuni, S. (2019). Pengembangan Media Pembelajaran Scrapbook untuk Meningkatkan Pemahaman Materi Struktur Bumi dan Dinamikanya. *Unnes Physics Education Journal*.

Sutrisno, B. (2021). Pengembangan Media Komik Cerita Rakyat Sebagai Bahan Ajar. *Jurnal Pengembangan Media Pembelajaran*, 67-74.

Tubagus, M. (2023). *Buku Ajar Media Pembelajaran Online*. Manado: IAIN Manado Press.

Wati. (2016). *Ragam media pembelajaran.* Kata pena.

Yuliati, R. (2023). Inovasi Media Pembelajara Berbasis QR Code. *Jurnal teknologi pendidikan*, 33-42.