

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR ‘AKU BISA’ UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
PESERTA DIDIK KELAS I MI AL-HAYATUL ISLAMIYAH
KEDUNGKANDANG KOTA MALANG**

OLEH

PUTRI NIRMALA ARUM

NIM. 220103110042



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM
MALANG**

2026

SKRIPSI

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR ‘AKU BISA’ UNTUK
MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN
PESERTA DIDIK KELAS I MI AL-HAYATUL ISLAMIYAH
KEDUNGKANDANG KOTA MALANG**

OLEH

PUTRI NIRMALA ARUM

NIM. 220103110042



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM**

MALANG

2026

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jalan Gajayana no. 50 Malang
Website: <https://pgmi.itk.uin-malang.ac.id/> email: pgmi@uin-malang.ac.id

SURAT PERSETUJUAN UJIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd

NIP : 197402282008011003

Selaku Dosen Pembimbing menerangkan bahwa:

Nama : Putri Nirmala Arum

NIP : 220103110042

Judul : Pengembangan Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' untuk
Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta
Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota
Malang.

Telah melakukan konsultasi dan pembimbingan skripsi sesuai ketentuan yang berlaku sebagai syarat mengikuti Ujian Skripsi. Selanjutnya, sebagai dosen pembimbing memberikan persetujuan kepada mahasiswa tersebut untuk mengikuti ujian skripsi sesuai mekanisme dan ketentuan yang berlaku.

Demikian surat keterangan ini, untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Dosen Pembimbing

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
NIP. 197402282008011003

Mengetahui,
Ketua Program Studi

Ahmad Abtokhi, M.Pd
NIP. 197610032003121004

LEMBAR PENGESAHAN

LEMBAR PENGESAHAN

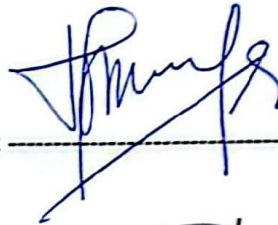
Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang” oleh Putri Nirmala Arum ini telah dipertahankan di depan sidang penguji dan dinyatakan “Lulus” pada tanggal 26 Mei 2026.

Dewan Penguji

Tanda Tangan

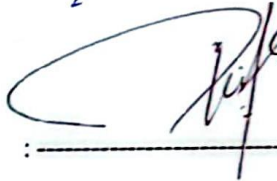
Ketua Penguji

Dr. Dwi Masdi Widada, S.S., M.Pd
NIP. 198205142015031003

: 

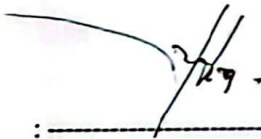
Anggota Penguji

Nuril Nuzulia, M.Pd.I.
NIP. 19900423201608012014

: 

Sekretaris Sidang

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd
NIP. 197402282008011003

: 

Mengesahkan

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan



Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

NOTA DINAS PEMBIMBING

Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd

Dosen Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NOTA DINAS PEMBIMBING

Malang, 22 Mei 2026

Hal : Skripsi Putri Nirmala Arum

Lamp : 4 (Empat) Eksemplar

Yang Terhormat

Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

Di Malang

Assalamu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan beberapa kali bimbingan, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan, dan telah membaca skripsi mahasiswa tersebut dibawah ini:

Nama : Putri Nirmala Arum

NIM : 220103110042

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang.

Maka selaku pembimbing, berpendapat bahwa skripsi tersebut sudah layak untuk diajukan untuk diujikan. Demikian, mohon dimaklumi adanya.

Wa'alaikumsalam Wr.Wb

Pembimbing



Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.
NIP. 197402282008011003

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Putri Nirmala Arum
NIM : 220103110042
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’
untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca
Permulaan Peserta Didik Kelas 1 MI Al-Hayatul
Islamiyah Kedungkandang Kota Malang.

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi ini merupakan karya saya sendiri, bukan plagiasi dari karya yang telah ditulis atau diterbitkan orang lain. Adapun pendapat atau temuan orang lain dalam skripsi ini dikutip atau dirujuk sesuai kode etik penulisan karya ilmiah dan dicantumkan dalam daftar rujukan. Apabila di kemudia hari ternyata skripsi ini terdapat unsur-unsur plagiasi, maka saya bersedia untuk diproses sesuai dengan peraturan yang berlaku. Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan tanpa adanya paksaan dari pihak manapun.

Malang, 22 Mei 2026

Hormat saya,



Putri Nirmala Arum

NIM. 220103110042

MOTTO

أَنَا عِنْدَ ظَنِّ عَبْدِي بِي، فَإِنْ ظَنَّ بِي خَيْرًا فَلَهُ، وَإِنْ ظَنَّ شَرًّا فَلَهُ

"Aku sesuai dengan persangkaan hamba-Ku kepada-Ku. Jika ia berprasangka baik kepada-Ku, maka kebaikan baginya. Jika ia berprasangka buruk, maka keburukan baginya."

(HR. Bukhari & Muslim)

“And it's fine to fake it till you make it. Till you do. Till it's true.”

-Taylor Swift-

LEMBAR PERSEMBAHAN

Bismiillahirrahmanirrahim.

Puji syukur yang tiada terhingga atas segala nikmat, petunjuk, kelancaran dan kemudahan yang Allah subhanahu wa ta'ala berikan, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik. Skripsi ini peneliti persembahkan dengan penuh cinta dan rasa terima kasih yang mendalam kepada:

1. Kedua orang tua tercinta, Alm. Bapak Jamaluddin dan Ibunda saya Nor Zubaidah yang selalu memberikan mendoakan untuk kebaikan anaknya, memberikan kasih sayang dan motivasi. Serta mendukung anaknya untuk mencapai cita-cita.
2. Adikku, Satrio Bimantoro Wicaksono, yang telah menjadi bagian dari perjalanan hidup peneliti serta memberikan semangat tersendiri selama proses penyusunan skripsi ini.
3. Kepada bapak Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku dosen pembimbing yang dengan sabar dan tulus membimbing penulis dari awal hingga akhir proses penyelesaian skripsi

Semoga segala kebaikan dan pengorbanan yang telah diberikan mendapatkan balasan yang melimpah dari Allah SWT. Keluarga adalah istana dan sumber inspirasi terbesar dalam hidup saya.

KATA PENGANTAR

Assalamu 'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Segala puji bagi Allah Subhanahu Wa Ta'ala atas limpahan rahmat, taufik dan hidayah-Nya, sehingga peneliti diberikan kesehatan, kemudahan, serta kelancaran dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan kelas 1 MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang”. Peneliti menyadari bahwa skripsi ini tidak akan dapat diselesaikan tanpa bantuan, dukungan, dan doa dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Prof. Dr. Hj. Ilfi Nur Diana, M.Si., CAHRM., CRMP. Selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA. selaku Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang
3. Ahmad Abtokhi, M.Pd. Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang
4. Dr. Indah Aminatuz Zuhriyah, M.Pd selaku dosen wali yang telah mendampingi peneliti selama menempuh studi serta memberikan nasihat dan arahan dalam proses akademik.
5. Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd selaku dosen pembimbing yang telah dengan sabar dan sepuh hati membimbing, mengarahkan serta memberi nasihat selama proses penyusunan skripsi sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik.
6. Vannisa Aviana Melinda, M.Pd selaku validator media, Nurul Shofiah, M.Pd. selaku validator materi dan Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd., selaku validator Bahasa, yang telah berkenan meluangkan waktu untuk memberikan penilaian, saran serta masukan untuk proses pengembangan produk yang lebih baik.

7. Seluruh dosen Program Studi Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan yang telah memberikan ilmu, bimbingan dan motivasi selama masa perkuliahan, sehingga menjadi bekal yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi.
8. Kepala Madrasah, wali kelas 1, peserta didik kelas 1 dan seluruh keluarga besar MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang yang dengan tulus memberikan izin serta bersedia menjadi subjek dalam penelitian sehingga penelitian ini dapat terlaksana dengan baik dan lancar.
9. Kepada Dita Rafida selaku teman kerja, terima kasih atas kebersamaan yang diberikan kepada peneliti selama masa perkuliahan hingga penyusunan skripsi. Berbagai momen di luar rutinitas kerja dan perkuliahan menjadi penyemangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
10. Citra Hapsari Ayuningtyas, Ifatul Mardhiyah, dan Novita Tri Agustin selaku teman-teman seperjuangan di perkuliahan yang saling mengingatkan, memberi dukungan, pengalaman dan waktu yang dijalani bersama selama masa perkuliahan.
11. Kepada tema-teman kos: Azizah, Della, Iva, Nina, dan Hafizah terima kasih telah berbagi momen kebersamaan, termasuk kebiasaan bernyanyi bersama di sela-sela penyelesaian tugas, akan menjadi kenangan indah yang selalu dikenang.
12. Seluruh pihak yang tidak dapat peneliti sebutkan satu persatu yang telah membantu memberikan pemikiran demi kelancaran dan keberhasilan penyusunan skripsi ini
13. Terakhir, untuk diri sendiri terima kasih karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai.

Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi pengembangan ilmu pengetahuan dan Pendidikan, Khususnya di bidang yang terkait.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Malang, 22 Mei 2026

Penulis

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN

Penulisan transliterasi Arab-Latin dalam tesis ini menggunakan pedoman transliterasi berdasarkan keputusan bersama Menteri Agama RI dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan RI no. 158 tahun 1987 dan no. 0543 b/U/1987 yang secara garis besar dapat diuraikan sebagai berikut:

A. Huruf

ا = a	ز = z	ق = q
ب = b	س = s	ك = k
ت = t	ش = sy	ل = l
ث = ts	ص = sh	م = m
ج = j	ض = dl	ن = n
ح = <u>h</u>	ط = th	و = w
خ = kh	ظ = zh	ه = h
د = d	ع = ’	ء = ,
ذ = dz	غ = gh	ي = y
ر = r	ف = f	

B. Vokal Panjang

Vokal (a) Panjang = ā

Vokal (i) Panjang = ī

Vokal (u) Panjang = ū

C. Vokal Dipotong

أو = aw

أي = ay

أو = ū

أي = ī

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN SKRIPSI..... i

LEMBAR PENGESAHAN ii

NOTA DINAS PEMBIMBING iii

LEMBAR PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN iv

MOTTOv

LEMBAR PERSEMBAHAN..... vi

KATA PENGANTAR..... vii

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB LATIN ix

DAFTAR ISI.....x

DAFTAR TABEL xii

DAFTAR GAMBAR..... xiii

DAFTAR LAMPIRAN..... xiv

ABSTRAKxv

ABSTRACT..... xvi

الملخص..... xvii

BAB I PENDAHULUAN.....1

 A. Latar Belakang Masalah1

 B. Rumusan Masalah.....7

 C. Tujuan Pengembangan.....8

 D. Manfaat Pengembangan.....8

 E. Asumsi dan Keterbatasan.....10

 F. Spesifikasi Produk11

 G. Orisinalitas Pengembangan12

 H. Definisi Istilah14

 I. Sistematika Penelitian.....15

BAB II TINJAUAN PUSTAKA16

 A. Kajian Teori16

 1. Pengembangan Media Komik Bergambar16

 2. Kemampuan Membaca Permulaan.....25

 B. Perspektif Teori Dalam Islam33

 C. Kerangka Berpikir.....38

BAB III METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN39

 A. Jenis Penelitian.....39

 B. Model Pengembangan.....39

C. Prosedur Pengembangan.....	40
D. Uji Coba Produk	44
E. Instrumen Pengumpulan Data.....	47
F. Teknik Pengumpulan Data.....	51
G. Teknik Analisis Data.....	52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN	55
A. Hasil Pengembangan Media	55
B. Hasil Implementasi Media	77
C. Hasil Keefektifan Media.....	78
BAB V PEMBAHASAN	81
A. Proses Pengembangan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’	81
B. Implementasi Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’	85
C. Efektivitas Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’	87
BAB VI PENUTUP	90
A. Kesimpulan	90
B. Saran	91
DAFTAR PUSTAKA.....	93
LAMPIRAN.....	98
BIODATA MAHASISWA	125

DAFTAR TABEL

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian.....12

Tabel 3. 1 Kisi Kisi Validasi Ahli Media48

Tabel 3. 2 Kisi Kisi Validasi Ahli Materi49

Tabel 3. 3 Kisi Kisi Validasi Ahli Bahasa50

Tabel 3. 4 Kriteria Uji Validatas Media.....53

Tabel 3. 5 Kriteria Uji N-Gain.....54

Tabel 4. 1 *Storyboard*57

Tabel 4. 2 Komentar dan Saran Validator Media69

Tabel 4. 3 Revisi Hasil Validasi Media70

Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Validator Materi.....72

Tabel 4. 5 Revisi Hasil Validasi Materi.....72

Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Validator Bahasa74

Tabel 4. 7 Revisi Hasil Validasi Bahasa.....74

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir.....38

Gambar 3. 1 Skema Tahapan Model ADDIE39

Gambar 4. 1 Cover Komik Bergambar 'Aku Bisa'.....62

Gambar 4. 2 Tujuan Pembelajaran Komik Bergambar 'Aku Bisa'63

Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan Komik Bergambar 'Aku Bisa'.....64

Gambar 4. 4 Do'a Sebelum Belajar Komik Bergambar 'Aku Bisa'65

Gambar 4. 5 Materi Huruf Komik Bergambar 'Aku Bisa'65

Gambar 4. 6 Cerita Komik Bergambar 'Aku Bisa'.....66

Gambar 4. 7 Profil Pengembang Komik Bergambar 'Aku Bisa'67

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian	98
Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian	99
Lampiran 3 Validasi Ahli Media	100
Lampiran 4 Validasi Ahli Materi.....	103
Lampiran 5 Validasi Ahli Bahasa	106
Lampiran 6 Soal Pretest	109
Lampiran 7 Soal Posttest	113
Lampiran 8 Foto Kegiatan	117
Lampiran 9 Tabel Hasil Validasi Media.....	119
Lampiran 10 Tabel Hasil Validasi Materi	120
Lampiran 11 Tabel Hasil Validasi Bahasa.....	121
Lampiran 12 Hasil Nilai Peserta Didik.....	122
Lampiran 13 Sertifikat Turnitine	124

ABSTRAK

Arum, Putri Nirmala. 2026. *Pengembangan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah, Kedungkandang Kota Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Bergambar, Membaca Permulaan.

Latar belakang penelitian ini didasarkan pada variasi kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang, di mana masih ditemukan peserta didik yang mengalami kesulitan mengenali huruf dan membaca dengan mengeja. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis proses pengembangan, implementasi, serta efektivitas media komik bergambar ‘Aku Bisa’ dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I.

Metode penelitian yang digunakan adalah *Research and Development* (R&D) dengan menerapkan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah yang berjumlah 31 anak. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi, serta tes (*pre-test* dan *post-test*).

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) Proses pengembangan menghasilkan produk media komik bergambar ‘Aku Bisa’ yang telah melalui uji kelayakan teoretis oleh para ahli dengan perolehan skor validasi ahli media sebesar 94% (sangat valid), ahli materi sebesar 91% (sangat valid), dan ahli bahasa sebesar 95% (sangat valid). (2) Implementasi media yang dilakukan melalui aktivitas membaca kolaboratif berkelompok menunjukkan kriteria keterlaksanaan yang tinggi dan berdampak positif pada kondusivitas kelas. (3) Media komik bergambar ‘Aku Bisa’ terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan secara kuantitatif, ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata peserta didik dari 84,17 saat *pre-test* menjadi 93,03 saat *post-test*, serta didukung oleh perolehan nilai rata-rata indeks *N-Gain* sebesar 0,59 yang berkategori cukup efektif. Dengan demikian, media komik bergambar ini layak dan efektif digunakan sebagai sarana penunjang pembelajaran membaca permulaan.

ABSTRACT

Arum, Putri Nirmala. 2026. *Pengembangan Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah, Kedungkandang Kota Malang*. Skripsi, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah, Fakultas Ilmu Tarbiah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Pembimbing: Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd.

Keywords: Learning Media, Illustrated Comic, Early Reading.

The background of this research is based on the variance in early reading skills among first-grade students at MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang, Malang City, where several students still struggle with letter recognition and syllables spelling. This study aims to analyze the development process, implementation, and effectiveness of the 'Aku Bisa' illustrated comic media in improving the early reading skills of first-grade students.

The research method employed is Research and Development (R&D) using the ADDIE development model (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The subjects of this study were 31 first-grade students at MI Al-Hayatul Islamiyah. Data collection techniques included observation, interviews, validation questionnaires, and learning tests (pre-test and post-test).

The results indicated that: (1) The development process successfully produced the 'Aku Bisa' illustrated comic media, which achieved outstanding theoretical feasibility scores from experts: 94% from the media expert (highly valid), 91% from the material expert (highly valid), and 95% from the language expert (highly valid). (2) The implementation of the media through collaborative group reading activities demonstrated high execution criteria and contributed positively to classroom environment. (3) Quantitative analysis proved that the 'Aku Bisa' illustrated comic is highly effective in improving early reading skills, as shown by the increase in the students' average score from 84.17 in the pre-test to 93.03 in the post-test, along with an average classical N-Gain index score of 0.59, categorized as moderately effective. In conclusion, the developed comic media is feasible and effective to be utilized as a supporting tool for early reading instruction.

الملخص

لترقية قدرة القراءة (Aku Bisa) "تطوير وسائل الرسوم المتحركة المصورة" أنا قادر. ٢٠٢٦. أروم، فوتري نيرمالا
البحث العلمي، قسم تربية. المبتدئة لدى تلاميذ الصف الأول بمدرسة الحياة الإسلامية الابتدائية، كدونغ كاندانج، مدينة مالانج
المشرف. معلمي المدارس الابتدائية، كلية علوم التربية والتعليم، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية بمالانج
الدكتور محمد زباد نور اليقين، الماجستير

وسائل التعليم، الرسوم المتحركة المصورة، القراءة المبتدئة: الكلمات المفتاحية

خلفية هذا البحث مبنية على تنوع قدرة القراءة المبتدئة لدى تلاميذ الصف الأول في مدرسة الحياة الإسلامية الابتدائية كدونغ
كاندانج بمدينة مالانج، حيث لا يزال بعض التلاميذ يواجهون صعوبات في التعرف على الحروف وقراءتها بالتهجئة. يهدف
هذا البحث إلى تحليل عملية تطوير وتطبيق وفعالية وسائل الرسوم المتحركة المصورة "أنا قادر" لترقية قدرة القراءة المبتدئة
لدى تلاميذ الصف الأول.

الذي يتكون من خمس مراحل وهي: ADDIE بتطبيق نموذج التطوير (R&D) ومنهج البحث المستخدم هو البحث والتطوير
التحليل، والتصميم، والتطوير، والتطبيق، والتقويم. وأفراد التجربة في هذا البحث هم تلاميذ الصف الأول بمدرسة الحياة
الإسلامية الابتدائية وعددهم ٣١ تلميذاً. وتم جمع البيانات من خلال الملاحظة، والمقابلة، واستبيانات التحكيم، والاختبار القبلي
والبعدي.

وأظهرت نتائج البحث ما يلي: (١) أنتجت عملية التطوير وسائل الرسوم المتحركة المصورة "أنا قادر" التي حصلت على
صلاحية نظرية عالية من الخبراء، حيث بلغت نسبة صلاحية خبير الوسائل ٩٤٪ (صالح جداً)، وخبير المادة ٩١٪ (صالح
جداً)، وخبير اللغة ٩٥٪ (صالح جداً). (٢) أظهر تطبيق هذه الوسائل من خلال أنشطة القراءة التعاونية الجماعية معايير تنفيذ
عالية وأثراً إيجابياً في توفير بيئة تعليمية مناسبة داخل الفصل. (٣) أثبتت وسائل الرسوم المتحركة المصورة "أنا قادر"
فعاليتها في ترقية قدرة القراءة المبتدئة كمياً، ويدل على ذلك ارتفاع متوسط درجات التلاميذ من ٨٤,١٧ في الاختبار القبلي إلى
على ٨٩,٥٩ وهو في الفئة الفعالة (N-Gain) ٩٣,٠٣ في الاختبار البعدي، مدعوماً بحصول متوسط مؤشر الكسب المعدل
المتوسطة. وبناءً على ذلك، فإن هذه الوسائل المصورة صالحة وفعالة للاستخدام كأداة مساعدة في تعليم القراءة المبتدئة.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang pada tanggal 16 September 2025, diketahui bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik masih tergolong bervariasi. Guru menjelaskan bahwa kondisi kemampuan membaca peserta didik kelas I tahun ini memang lebih baik dibandingkan tahun sebelumnya, namun dari total 31 peserta didik, masih terdapat 2 peserta didik yang kesulitan dalam membaca, serta 5 peserta didik yang masih mengeja. Kondisi ini menunjukkan bahwa meskipun terdapat kemajuan, sebagian peserta didik masih menghadapi kendala dalam mengenali huruf serta merangkai huruf menjadi kata yang bermakna.

Hambatan utama yang dialami peserta didik diantaranya kesulitan dalam mengenali simbol huruf secara menyeluruh dan dalam merangkai huruf menjadi kata yang bermakna. Berdasarkan hasil pengamatan awal, dari 31 peserta didik kelas I, terdapat 2 Peserta didik yang masih keliru dalam mengenali huruf tertentu, seperti sering tertukar antara huruf *b* dan *d* atau *p* dan *q*. Kesulitan ini terlihat pada saat kegiatan membaca berlangsung, dimana peserta didik tampak sering berhenti lama saat diminta membaca suku kata sederhana, hambatan lain yang ditemukan adalah lemahnya memori visual, terlihat dari adanya peserta didik yang membutuhkan waktu lebih lama untuk mengingat bentuk huruf meskipun telah diberikan contoh berulang.

Selain itu, terdapat 5 peserta didik yang melakukan kesalahan dalam melafalkan fonem, terutama pada konsonan rangkap seperti *ny* dan *ng*, serta pada diftong *ai* dan *au*. Mereka juga menunjukkan kurangnya kepercayaan diri ketika

diminta membaca dengan suara keras, sehingga proses membaca menjadi terhambat. Sebagian peserta didik masih membaca secara bertahap, dimulai dari huruf → suku kata → kata, dan sering mengulang huruf karena tidak yakin bunyinya. Bahkan, rasa takut salah ketika membaca fonem yang dianggap sulit membuat mereka cenderung menebak kata berdasarkan gambar daripada huruf yang tersedia.

Hasil observasi di kelas juga menunjukkan bahwa proses pembelajaran di kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah masih didominasi pendekatan konvensional. Pendekatan ini ditandai dengan guru sebagai sumber pengetahuan utama, sementara peserta didik berperan pasif sebagai penerima informasi. Pola pembelajaran menjadi terstruktur, berfokus pada penyampaian materi secara langsung, dan minim ruang untuk eksplorasi, kreativitas, atau inisiatif belajar mandiri.

Model pembelajaran yang digunakan guru cenderung mengikuti pola *teacher-centered learning*. Di mana guru memegang kendali penuh atas alur pembelajaran. Guru menuliskan kalimat atau materi di papan tulis, kemudian peserta didik diminta menyalin dan membacakan hasil tulisannya secara bergiliran ke meja guru. Model ini merupakan bagian dari macam-macam model *teacher-centered learning*, seperti *expository teaching* dan *direct instruction*, yang menekankan peran aktif guru dalam memodelkan informasi sementara peserta didik mengikuti instruksi. Dominasi guru dalam mengatur materi, langkah-langkah kegiatan, serta urutan belajar menunjukkan kuatnya orientasi pada kontrol guru dibanding partisipasi peserta didik.

Strategi pembelajaran yang tampak dalam kegiatan belajar di kelas cenderung menggunakan strategi latihan dan pengulangan (*drill and practice*) serta pemodelan guru (*teacher modelling*), dua strategi utama dalam pembelajaran berpusat pada guru (*teacher-centered learning*). Pada strategi *teacher modelling*, guru lebih dahulu menunjukkan contoh penulisan dan pembacaan yang benar, sementara peserta didik

diminta mengikuti model tersebut. Setelah itu, strategi *drill and practice* diterapkan melalui pengulangan kegiatan menyalin dan membaca untuk membentuk kebiasaan belajar secara mekanis. Kedua strategi ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran masih fokus pada kontrol dan arahan guru, dengan ruang terbatas bagi peserta didik untuk mengonstruksi makna secara mandiri.

Metode yang diterapkan guru masih berkisar pada metode demonstrasi, menyalin (*copying method*) dan membaca nyaring (*reading aloud*). Metode demonstrasi terlihat ketika guru menuliskan contoh kalimat di papan tulis sebagai model yang harus ditiru peserta didik. Selanjutnya, metode menyalin yakni peserta didik diminta meniru tulisan guru tanpa proses pemaknaan yang mendalam. Sementara itu, metode membaca nyaring dilakukan dengan cara peserta didik membacakan hasil kerjanya secara bergiliran ke meja guru, kemudian guru memberikan koreksi secara langsung. Metode-metode ini semuanya memperkuat dominasi guru dalam mengatur alur dan isi pembelajaran, sebagaimana ciri utama dari model *teacher-centered learning*.

Teknik yang digunakan dalam pembelajaran mencakup teknik menyalin (*copying technique*), membaca bergiliran (*round robin reading*), serta umpan balik langsung (*immediate feedback*) yang seluruhnya merupakan langkah atau prosedur operasional dalam pelaksanaan metode. *Copying technique* terlihat ketika guru menuliskan contoh kalimat di papan tulis dan peserta didik mengikuti prosedur menyalin secara persis ke dalam buku mereka, sedangkan *round robin reading* diterapkan melalui membaca bergiliran, yaitu guru memanggil peserta didik satu per satu untuk membacakan hasil kerjanya sementara peserta didik yang lain hanya menunggu giliran tanpa interaksi aktif. *Immediate feedback* tampak ketika guru secara langsung menghentikan bacaan peserta didik, memberikan koreksi pada bagian yang

salah, lalu meminta peserta didik mengulang bacaan tersebut. Seluruh teknik ini menunjukkan bagaimana metode menyalin dan membaca nyaring dijalankan di kelas melalui prosedur konkret yang mendukung strategi *drill and practice* dalam pembelajaran yang berpusat pada guru.

Selain dari sisi pendekatan, metode, strategi, model dan teknik pengajaran, bahan ajar dan media yang digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan juga masih terbatas. Guru lebih sering menggunakan buku tematik sebagai sumber utama dan papan tulis sebagai alat bantu dalam kegiatan belajar. Media pendukung seperti kartu huruf, gambar, dan lagu anak, atau permainan fonetik belum banyak digunakan. Sejalan dengan hal tersebut, hasil observasi menunjukkan kegiatan pojok baca di kelas belum dimanfaatkan secara optimal, karena hanya sedikit peserta didik yang aktif membaca atau sesekali membawa buku sendiri dari rumah. Hal ini menunjukkan bahwa peningkatan kemampuan membaca peserta didik lebih banyak disebabkan oleh faktor latihan dan kebiasaan belajar peserta didik, bukan karena adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Guru juga menghadapi beberapa kendala yang memengaruhi efektivitas proses belajar. Salah satunya adalah jumlah peserta didik yang cukup banyak dengan gaya belajar yang beragam. Kondisi tersebut membuat guru kesulitan memberi perhatian secara merata dan memerlukan waktu yang lebih lama untuk menyiapkan media ajar yang sesuai. Sementara itu, guru juga memiliki berbagai tugas lain baik di sekolah maupun di rumah, sehingga guru hampir tidak pernah membuat media ajar yang bervariasi untuk mendukung proses pembelajaran. Suasana kelas pun sering kali kurang kondusif karena peserta didik yang telah selesai menulis dan membaca cenderung ramai sehingga mengganggu teman lain yang masih berlatih membaca. Untuk mengatasi hal tersebut, guru memberikan tugas tambahan agar peserta didik

tetap fokus, seperti mengerjakan latihan yang tersedia di buku. Tugas tambahan ini sebenarnya membantu menjaga agar peserta didik yang menunggu giliran atau teman lain yang sedang membaca di depan tetap tenang dan tidak mengganggu jalannya pembelajaran. Namun, karena latihan tersebut umumnya bersifat menyalin atau menjawab soal, kegiatan tersebut tidak secara langsung melatih kemampuan membaca permulaan, cara ini belum sepenuhnya efektif dalam meningkatkan ketrampilan peserta didik dalam kegiatan membaca. Hal tersebut berbanding terbalik dengan pandangan (Dewey, 1986) yang menekankan pentingnya pembelajaran melalui pengalaman, dimana peserta didik perlu terlibat secara aktif dan bermakna dalam proses belajar, bukan hanya menerima instruksi secara pasif. Oleh karena itu, penggunaan media yang memungkinkan interaksi, aktivitas, dan pengalaman membaca secara langsung akan lebih mendorong motivasi dan pemahaman peserta didik.

Berdasarkan kondisi pembelajaran membaca permulaan di kelas, masih ditemukan adanya kesenjangan antara teori pembelajaran dengan praktik yang berlangsung. Peserta didik membutuhkan pengalaman belajar yang interaktif, visual, dan kontekstual, namun pembelajaran yang diterapkan cenderung monoton dan belum sepenuhnya memfasilitasi kebutuhan perkembangan kognitif anak. Kondisi tersebut berdampak pada kurangnya keterlibatan peserta didik, serta kesulitan dalam mengenali huruf dan merangkai kata.

Untuk mengatasi hambatan dalam membaca permulaan, diperlukan media pembelajaran yang mampu menyajikan materi secara lebih jelas, konkret, dan interaktif guna menstimulasi pikiran serta minat peserta didik. Pemanfaatan media visual yang kontekstual sangat krusial untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan tidak monoton, terutama bagi peserta didik kelas rendah yang

membutuhkan materi yang akrab dengan dunianya agar lebih mudah dipahami. Hal ini sejalan dengan teori *multimedia learning* (Mayer, 2012) serta temuan (Sugiri, 2025) yang menekankan bahwa perpaduan unsur visual, verbal, dan cerita dapat memperkuat pemahaman peserta didik melalui pengalaman belajar yang relevan dengan kehidupan sehari-hari. Peneliti menyimpulkan bahwa kunci keberhasilan belajar membaca terletak pada penggunaan media yang mampu menghubungkan teks dengan gambar yang menarik. Oleh karena itu, diperlukan media yang memadukan cerita dan ilustrasi visual agar anak lebih mudah memahami isi bacaan.

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan adalah komik bergambar. Media ini menyajikan teks bacaan disertai ilustrasi yang membantu peserta didik memahami makna kata dan alur cerita dengan lebih mudah. Kehadiran gambar juga membantu memperkuat pemahaman visual serta keterlibatan peserta didik dalam proses membaca. Hal ini didukung oleh penelitian (Daulay & Nurmawati, 2021) yang menunjukkan bahwa media komik dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik sekolah dasar karena materi disajikan secara menarik dan mudah dipahami. Sejalan dengan penelitian (Dea, 2023), hasil pre-test dan post-test menunjukkan bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik mengalami peningkatan setelah menggunakan media komik. Dengan demikian, media komik dinilai efektif dan layak digunakan dalam pembelajaran karena mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, sehingga peserta didik lebih mudah memahami teks bacaan dan meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Penelitian ini menghadirkan inovasi melalui komik bergambar ‘Aku Bisa’ yang dirancang untuk peserta didik kelas I. Media ini memadukan gambar menarik, cerita sederhana, dan tema kegiatan sehari-hari anak sehingga mendukung pengenalan huruf dan kata sekaligus meningkatkan keterlibatan mereka dalam membaca. Setiap

tema dalam komik dilengkapi tingkatan bacaan sehingga dapat digunakan bertahap sesuai kemampuan peserta didik.

Dengan mempertimbangkan berbagai kebutuhan tersebut, media komik bergambar dipilih sebagai solusi yang mampu menjembatani kesulitan peserta didik dalam mengenali huruf dan memahami makna bacaan. Komik memiliki karakter visual dan alur cerita yang sesuai dengan tahap perkembangan kognitif anak usia sekolah dasar yang berada pada tahap operasional konkret (Piaget), yaitu fase ketika anak lebih mudah memahami sesuatu yang nyata, menarik, dan berwarna. (Juwantara Ridho, 2019). Media yang mampu menghadirkan pengalaman belajar yang menyenangkan dan kontekstual diperlukan agar peserta didik termotivasi untuk membaca. Atas dasar itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang”

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang, maka rumusan masalah dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimana proses pengembangan komik bergambar ‘Aku Bisa’ untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang?
2. Bagaimana implmentasi komik bergambar ‘Aku Bisa’ untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang?
3. Bagaimana efektivitas penggunaan produk pengembangan media pembelajaran berbasis komik bergambar ‘Aku Bisa’ dalam meningkatkan kemampuan

membaca permulaan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang?

C. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan deskripsi latar belakang, maka tujuan pengembangan dalam penelitian ini yakni :

1. Untuk mendeskripsikan proses pengembangan media pembelajaran berupa komik bergambar ‘Aku Bisa’ untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang
2. Untuk mengimplementasikan proses pengembangan media pembelajaran berupa komik bergambar ‘Aku Bisa’ untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang
3. Untuk mengetahui efektivitas penggunaan media komik bergambar ‘Aku Bisa’ dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik melalui perbandingan hasil belajar sebelum dan sesudah penggunaan media.

D. Manfaat Pengembangan

Berikut ini merupakan manfaat dari penelitian dan pengembangan yakni:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat menjadi salah satu acuan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik serta menambah wawasan dan pengalaman peneliti di bidang pendidikan. Selain itu, hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan gambaran mengenai langkah-langkah sistematis dan praktis yang dapat dijadikan pedoman bagi penelitian pengembangan selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peserta didik

Pengembangan buku membaca permulaan berbasis komik bergambar 'Aku Bisa' ini diharapkan dapat mempermudah peserta didik dalam mengatasi berbagai kendala dalam membaca permulaan serta mampu meningkatkan kemampuan membaca peserta didik di kelas awal.

b. Bagi Guru

Melalui pengembangan media komik bergambar 'Aku Bisa' ini, peneliti berharap guru lebih mudah dalam menyampaikan materi pembelajaran. Hasil penelitian dan pengembangan ini juga diharapkan memberikan kontribusi nyata dalam mendukung guru melaksanakan proses pembelajaran yang efisien, efektif, dan kreatif. Kehadiran buku membaca permulaan berbasis komik bergambar 'Aku Bisa' pun diharapkan mampu memotivasi guru lebih mudah mengembangkan media pembelajaran membaca permulaan yang menarik, kreatif, inovatif dan sesuai kebutuhan peserta didik.

c. Bagi Peneliti

Penelitian dan pengembangan ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih luas kepada peneliti tentang cara merancang dan mengembangkan media pembelajaran yang menarik, inovatif, serta sesuai dengan karakteristik peserta didik. Selain itu, penelitian ini juga diharapkan dapat memperkaya pengalaman peneliti dalam bidang pendidikan, khususnya dalam penerapan media pembelajaran yang efektif dan menyenangkan bagi peserta didik.

d. Bagi Lembaga

Peneliti berharap penelitian dan pengembangan media komik bergambar 'Aku Bisa' dapat memberikan manfaat bagi sekolah MI Al-Hayatul Islamiyah, serta menjadi sarana pendukung dalam proses pembelajaran.

Selain itu, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi rujukan bagi peneliti selanjutnya yang mengangkat tema serupa

E. Asumsi dan Keterbatasan

Asumsi yang menjadi dasar serta batasan dalam penelitian dan pengembangan ini adalah sebagai berikut:

1. Pengembangan media komik bergambar 'Aku Bisa' diyakini dapat menumbuhkan kesan positif, meningkatkan motivasi, serta menumbuhkan semangat belajar peserta didik dalam membaca permulaan. Media ini dirancang dalam bentuk komik bergambar, sehingga peserta didik dapat berinteraksi langsung dengan media saat membaca. Kombinasi antara gambar berwarna, teks sederhana, dan elemen buka-tutup tersebut membuat proses pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan membantu peserta didik memahami isi bacaan dengan lebih baik.
2. Pemilihan media komik bergambar 'Aku Bisa' dilakukan karena media ini mudah digunakan, bersifat praktis, serta memiliki tampilan menarik yang dapat dimanfaatkan secara langsung di kelas tanpa memerlukan perangkat digital. Bentuknya yang sederhana namun interaktif menjadikan media ini mudah diakses dan digunakan oleh guru maupun peserta didik dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan.
3. Pengembangan media ini difokuskan pada materi membaca permulaan untuk peserta didik kelas awal (kelas I).
4. Penelitian ini dilaksanakan pada peserta didik kelas IB MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang sebagai subjek uji coba terbatas.
5. Penggunaan media komik bergambar 'Aku Bisa' dalam penelitian ini hanya dilakukan untuk uji coba terbatas guna mengetahui efektivitasnya terhadap

kemampuan membaca permulaan, dan belum dikembangkan ke tahap produksi secara luas.

F. Spesifikasi Produk

Produk penelitian ini berupa buku pendamping membaca permulaan berbasis komik bergambar ‘Aku Bisa’, dengan spesifikasi produk sebagai berikut:

1. Buku ini dikembangkan melalui pemanfaatan aplikasi Canva dan dirancang dengan tampilan yang menarik sehingga mampu mendukung peningkatan ketertarikan serta keterlibatan peserta didik dalam membaca permulaan.
2. Buku komik bergambar ‘Aku Bisa’ berisi beberapa tema kegiatan sehari-hari yang dekat dengan dunia anak, terdapat juga tingkatan bacaan di setiap tema, seperti:
 - a) Aku Bisa Bersiap Sendiri
 - b) Aku Bisa Belajar dengan Gembira
 - c) Aku Bisa Berbagi dan Menolong
3. Komik ‘Aku Bisa’ disusun dengan alur cerita sederhana dan runtut sesuai kaidah komik edukatif, yaitu terdiri atas bagian pembuka (pengantar situasi), bagian tengah (konflik atau tantangan), dan bagian penutup (penyelesaian dan pesan moral).
4. Setiap halaman terdiri atas 3-4 panel bergambar yang menampilkan urutan peristiwa secara visual. Panel disusun dengan tata letak sederhana agar mudah dipahami pembaca pemula. dengan teks narasi di bawah panel dan dialog dalam balon percakapan.
5. Produk hasil media pembelajaran ini berupa buku cetak berukuran 22 cm x 19 cm.

G. Orisinalitas Pengembangan

Keaslian pengembangan ini didasarkan pada hasil-hasil penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan karakteristik media, meskipun berbeda dari aspek audiens, tema, lokasi, maupun metode analisis yang digunakan. Penelitian ini berfokus pada pengembangan media komik bergambar ‘Aku Bisa’ untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik, yang disajikan secara ringkas pada:

Tabel 1. 1 Originalitas Penelitian

No.	Nama, Tahun dan Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan	Orisinalitas penelitian
1.	Alia Rohani, Nirwana Anas (Pengembangan Media Komik dengan Menggunakan Aplikasi <i>Comic Page Creator</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Peserta didik Kelas 2 Sekolah Dasar. 2022)	Pengembangan Media Komik menggunakan jenis R&D untuk meningkatkan Kemampuan Membaca.	Penelitian terdahulu berfokus pada membaca lanjutan, menggunakan media komik digital yakni Aplikasi <i>Comic Page Creator</i> untuk pengembangan peserta didik kelas 2. sementara fokus yang dilakukan peneliti membaca permulaan menggunakan media komik bergambar untuk peserta didik kelas I Sekolah Dasar	Pengembangan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ dilakukan menggunakan Canva, yang diterapkan di MI Al-Hayatul Islamiyah
2.	Dea Malinda dkk. (Pengembangan Media Komik Berbasis <i>Comic Life</i> untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Bahasa Indonesia. 2022)	Menggunakan jenis penelitian R&D dengan fokus pada Pengembangan Media Komik	Perbedaan terletak pada pengembangan media komik yang difokuskan untuk meningkatkan Kemampuan Membaca pada kelas II Sekolah Dasar, sedangkan pengembangan media komik pada penelitian ini diarahkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I Sekolah Dasar.	Kedungkandang Kota Malang, untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I.
3.	Muhamad Reizal Muhaimin, Nia	Mengkaji peran media komik dalam	Perbedaannya terletak pada jenis penelitian	

	Uzlifatun Ni'mah, Danang Pratama Listryanto. (Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Peserta didik Sekolah Dasar. 2023)	meningkatkan literasi membaca.	pengembangan Media Komik menggunakan jenis <i>Library Research</i> (studi pustaka) sedangkan jenis penelitian yang dilakukan peneliti berupa mengembangkan produk atau R&D.	
4.	Musnar Indra Daulay & Nurminalina. (Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Peserta didik Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. 2021)	Mengembangkan Media Komik menggunakan jenis penelitian R&D dengan menerapkan metode ADDIE	Perbedaannya terdapat pada pengembangan media komik yang dikembangkan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV, sedangkan sasaran yang dilakukan peneliti diarahkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I Sekolah Dasar.	
5.	Irnowati, Din Azwar Uswatun, Irna Khaleda Nurmeta. (Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Peserta didik Sekolah Dasar. 2024)	Mengembangkan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca permulaan	Perbedaan terletak pada jenis penelitian yang digunakan yakni menggunakan jenis <i>Library Research</i> (studi pustaka) bukan jenis penelitian R&D.	

Berdasarkan hasil perbandingan dengan penelitian sebelumnya, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik bergambar 'Aku Bisa' memiliki kesamaan dalam tujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca peserta didik sekolah dasar. Namun, penelitian ini memiliki keunikan pada aspek media, sasaran, dan konteks penerapan. Penelitian sebelumnya umumnya berfokus pada penggunaan media komik digital atau pembelajaran membaca lanjutan pada jenjang kelas yang lebih tinggi, sedangkan penelitian ini mengembangkan media komik yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas I Madrasah Ibtidaiyah.

Kebaruan penelitian ini terletak pada tingkatan bacaan dalam setiap tema sehingga dapat digunakan bertahap sesuai kemampuan peserta didik yang memberikan pengalaman membaca lebih menarik dan melibatkan peserta didik secara aktif. Inovasi ini menjadikan komik ‘Aku Bisa’ bukan hanya sebagai sarana hiburan, tetapi juga sebagai media pembelajaran yang mampu menarik perhatian peserta didik, memudahkan pemahaman makna bacaan, serta menyesuaikan dengan karakteristik perkembangan kognitif anak usia awal sekolah dasar. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi baru dalam pengembangan media literasi dasar yang kreatif dan efektif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

H. Definisi Istilah

Agar tidak terjadi perbedaan penafsiran terhadap istilah-istilah yang digunakan dalam penelitian ini, maka diberikan penjelasan atau batasan makna khusus untuk beberapa istilah berikut.

1. Media komik bergambar merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi melalui perpaduan gambar dan teks dalam bentuk cerita sederhana. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami bacaan awal dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan.
2. Membaca permulaan merupakan kemampuan dasar peserta didik dalam mengenali huruf, kata, serta membaca kalimat sederhana dengan lancar dan tepat sebagai dasar untuk memahami pembelajaran pada tahap selanjutnya.

I. Sistematika Penelitian

Untuk memudahkan pemahaman, penelitian ini disajikan dalam enam bab dengan uraian sebagai berikut.

- BAB I** Pendahuluan berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan dan manfaat penelitian pengembangan, asumsi serta keterbatasan, spesifikasi produk, orisinalitas, definisi istilah, dan sistematika penelitian.
- BAB II** Tinjauan pustaka memaparkan landasan teori yang relevan dengan variabel penelitian, perspektif Islam terkait, serta kerangka berpikir yang mendukung tujuan penelitian dan pengembangan.
- BAB III** Metode penelitian dan pengembangan menguraikan model penelitian, langkah-langkah pengembangan, prosedur uji coba, jenis dan sumber data, teknik pengumpulan data, serta metode analisis data.
- BAB IV** Hasil Penelitian dan Pengembangan menyajikan proses pembuatan produk, hasil validasi ahli (materi, media, dan bahasa), serta hasil uji coba lapangan untuk menentukan tingkat efektivitas media yang dikembangkan.
- BAB V** Pembahasan mengulas keterkaitan hasil temuan dengan teori yang relevan, serta menganalisis kelebihan, kekurangan, dan peran produk dalam mengatasi masalah membaca permulaan.
- BAB VI** Penutup berisi kesimpulan akhir mengenai kualitas produk dan saran praktis bagi guru, sekolah, maupun peneliti selanjutnya terkait pemanfaatan serta pengembangan media lebih lanjut.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Kajian Teori

Kajian teori dalam penelitian ini disusun untuk memberikan landasan konseptual yang memperkuat pelaksanaan penelitian. bagian ini membahas berbagai teori dan konsep yang relevan dengan fokus permasalahan yang diteliti. Secara garis besar, kajian teori pada penelitian ini mencakup dua pokok bahasan utama, yaitu Media Komik Bergambar dan Kemampuan Membaca Permulaan. Kedua aspek tersebut saling berhubungan dan menjadi dasar teoritis dalam proses pengembangan serta pelaksanaan penelitian. Melalui kajian teori ini, peneliti diharapkan memperoleh pemahaman yang komprehensif mengenai konsep-konsep yang mendasari penelitian, sehingga dapat menyusun kerangka berpikir yang runtut, logis dan sistematis.

1. Pengembangan Media Komik Bergambar

a. Pengertian Media Komik Bergambar

Komik sebagai media pembelajaran menawarkan perpaduan menarik antara gambar dan teks yang mudah dan dipahami oleh peserta didik. Popularitas komik di kalangan anak-anak menjadikannya sarana efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca sekaligus menarik perhatian mereka.(Irnawati et al., 2024) Pemanfaatan media dalam proses pembelajaran terbukti dapat meningkatkan efektivitas serta mengurangi rasa jenuh pada peserta didik. Hal ini sejalan dengan pendapat (Melinda, 2017) yang menyatakan bahwa media pembelajaran merupakan segala sesuatu yang dapat digunakan untuk menyalurkan pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik

sedemikian rupa sehingga proses belajar terjadi secara efektif. Dalam konteks pembelajaran membaca permulaan, komik memberikan dukungan visual yang membantu peserta didik mengenali kata, memahami alur cerita, serta meningkatkan kemampuan literasi dasar secara bertahap. Dalam konteks pembelajaran membaca permulaan, media komik bergambar tidak hanya berfungsi sebagai media visual, tetapi juga sebagai media yang menghadirkan konteks cerita yang dekat dengan kehidupan peserta didik, sehingga pembelajaran menjadi lebih bermakna dan mudah dipahami.

Membaca komik juga merupakan bentuk kegiatan bermain yang bersifat pasif. Dengan mempertimbangkan kecenderungan usia peserta didik yang menyukai media visual, komik dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran yang menyenangkan.(Syahwela, 2020) Selain itu, komik memiliki sifat hiburan yang mendorong peserta didik untuk membaca tanpa merasa terbebani secara akademik. Bagi anak usia dasar, media yang menggabungkan unsur bermain dan belajar terbukti dapat meningkatkan keterlibatan kognitif dan emosional. Hal ini sejalan dengan pendapat (Utariyanti et al., 2016) Membaca komik dapat dipandang sebagai bentuk kegiatan bermain yang sekaligus memberikan nilai edukatif. Melalui perpaduan unsur visual dan teks, komik mampu menghadirkan suasana belajar yang lebih menarik dan menyenangkan. Selain itu, komik memiliki fungsi akademik lainnya, yakni mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan peserta didik melalui penyajian visual yang menarik dan mudah dipahami.

Salah satu upaya untuk meningkatkan kemampuan membaca yaitu dengan menggunakan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik

usia anak. Komik menjadi alternatif yang efektif karena menggabungkan unsur teks dan visual yang mampu membantu peserta didik memahami isi bacaan dengan lebih mudah.(Sholehah et al., 2025) Dengan karakteristik tersebut, komik sangat sesuai digunakan pada tahap membaca permulaan karena memadukan unsur gambar dan teks secara kontekstual sehingga membantu peserta didik memahami makna bacaan dengan lebih mudah. Visual yang menarik dapat menumbuhkan motivasi dan rasa ingin tahu, sementara teks sederhana membantu mengembangkan kemampuan mengenal huruf, kata, dan kalimat.

Dari penjelasan beberapa pengertian diatas peneliti menyimpulkan bahwa media komik bergambar merupakan media pembelajaran yang menyajikan materi melalui perpaduan gambar dan teks dalam bentuk cerita sederhana. Media ini dirancang untuk membantu peserta didik memahami bacaan awal dengan lebih mudah dan menyenangkan, serta meningkatkan minat dan kemampuan membaca permulaan. Oleh karena itu, komik dapat menjadi alternatif media pembelajaran yang efektif dalam mendukung perkembangan kemampuan membaca permulaan peserta didik sekolah dasar.

b. Macam-macam Komik Bergambar

Komik dibedakan menjadi dua kategori utama, yaitu komik bersambung atau *comic strips* dan buku komik atau *comic books*. Dalam perkembangannya, bentuk komik kini semakin beragam, tidak hanya hadir dalam bentuk strip dan buku, tetapi juga dalam bentuk novel grafis dan novel kompilasi.(Soedarso, 2015)

1) Komik Strip

Komik strip merupakan jenis komik bersambung yang umumnya ditemukan di surat kabar maupun media daring. Ceritanya disajikan secara singkat dan berseri dalam setiap edisi dengan dukungan gambar berwarna, animasi, warna serta pemilihan kata yang menarik, sehingga menimbulkan rasa penasaran pembaca untuk mengikuti kelanjutannya. (Pritandhari, 2016) Selain itu, terdapat pula komik strip kartun, yang biasanya memuat sindiran terhadap isu sosial dengan pendekatan humor. Tokohnya digambarkan secara lucu dan khas, sehingga dekat dengan kehidupan masyarakat. Walaupun disajikan secara menghibur, komik strip kartun sering kali mengandung pesan mendalam dan bersifat reflektif.

2) Buku Komik

Buku komik merupakan jenis komik yang diterbitkan secara mandiri dalam bentuk buku dan tidak terikat pada media lain. Komik ini umumnya berisi cerita fiksi yang disajikan melalui perpaduan teks dan gambar, sering kali dikenal di Indonesia dengan istilah cergam (cerita bergambar). Ilustrasi dalam komik berperan penting dalam menyampaikan pesan, karena gambar menjadi sarana utama untuk memandu pembaca memahami alur cerita secara cepat dan kontekstual.

Gambar yang baik harus mampu menggambarkan isi cerita dengan jelas, relevan, serta memiliki kekuatan emosional bagi pembacanya. Seiring dengan perkembangan teknologi digital, komik kini tidak hanya hadir dalam bentuk cetak, tetapi juga dalam bentuk elektronik seperti e-book atau majalah digital (*e-magazine*) yang tersebar melalui situs web dan blog. Saat ini, komik asing juga berkembang pesat di Indonesia dan

mudah ditemukan di berbagai toko buku dengan tampilan yang menarik, berukuran praktis, dan mudah dibawa.

3) Novel Grafis

Novel grafis merupakan bentuk komik yang mengangkat tema lebih serius dan ditujukan bagi pembaca dewasa. Ceritanya disajikan layaknya sebuah novel, tetapi dikombinasikan dengan ilustrasi seperti pada buku komik. Novel grafis biasanya memiliki ketebalan lebih dari seratus halaman dan dikemas dengan hard cover.

Istilah *novel grafis* pertama kali dipopulerkan oleh Will Eisner, seorang kartunis ternama, melalui karyanya *A Contract with God*. Pada masa awal kemunculannya, istilah ini sempat menimbulkan perdebatan di kalangan penggemar komik, karena bentuknya yang menyerupai buku membuat sebagian pihak mempertanyakan apakah komik masih dapat dianggap sebagai media ringan atau sudah setara dengan karya sastra berbentuk buku.

c. **Komponen-Komponen Komik Bergambar**

Komik bergambar merupakan media visual naratif yang menyajikan rangkaian cerita melalui perpaduan gambar, teks, dan alur yang terstruktur. Menurut (Raneza et al., 2021) secara umum, komik bergambar memiliki lima komponen utama, yaitu :

- 1) Cover (halaman sampul)
- 2) Petunjuk penggunaan komik
- 3) Pengenalan tokoh
- 4) Isi komik
- 5) Profil penulis

d. Struktur Komik Bergambar

1) Panel

Dalam komik, panel atau bingkai adalah kotak yang berisi ilustrasi dan teks yang nantiya akan membentuk sebuah alur cerita. Pada umumnya urutan arah baca dari panel ini adalah dari kiri ke kanan, atas ke bawah. Dalam pembahasan ini akan memaparkan struktur komik bagian panel.

2) Parit

Parit, istilah ini merujuk kepada ruang diantara panel dan merupakan jantung komik. Parit sangat penting dalam komik karena parit menyatukan kotak-kotak imajinatif panel yang terpisah-pisah menjadi kesatuan yang berkelindan antara satu dengan yang lain sehingga terwujud satu kesatuan cerita yang utuh.

Namun dalam perkembangan komik sekarang ini keberadaan parit sudah tidak seperti dulu lagi. Komikus tidak lagi memakai garis pembatas yang berwarna putih. Jadi kesan panel-panel yang teryaya hanya seperti ditumpuk atau dijejer saja, tidak ada pembatas.

3) Balon kata

Balon kata identik dengan percakapan tokoh yang berada dalam komik. Dalam pembahasan ini akan memaparkan struktur komik bagian balon kata. (Umam, 2018)

a) Dari Segi Bentuk dan Warna Balon

1) Bulat/Oval

Balon kata berbentuk bulat dan oval dalam komik ini digunakan oleh pengarang untuk menggambarkan percakapan antar dua tokoh yang saling berhadapan secara langsung maupun lewat ponsel.

Percakapan tersebut bersifat santai dan datar yang menggunakan intonasi sedang, namun terkadang digunakan untuk intonasi tinggi meskipun tidak terlalu sering.

2) Bulat/Oval dengan Garis Patah-patah

Balon kata berbentuk bulat dan oval dengan garis patah-patah dalam komik ini digunakan oleh pengarang untuk representasi pikiran dari tokoh dalam komik namun sebatas dalam batin saja yang tidak terucap.

3) Segi Lima dengan Garis Tebal

Balon kata segi lima dengan garis tebal, memiliki makna yang sangat berkebalikan dengan bentuk bulat. Balon kata tersebut menggambarkan percakapan tokoh yang sedang marah, menggunakan intonasi tinggi dan menegaskan kata-kata kasar. Balon kata berbentuk segi lima ini ditampilkan saat adegan pertengkaran secara lisan maupun fisik.

4) Kotak

Balon kata berbentuk kotak, biasanya digunakan untuk narasi panjang yang menjabarkan suatu peristiwa yang sedang terjadi. Dalam komik ini balon kata tersebut digunakan untuk menyiarkan berita di televisi maupun kata-kata mutiara.

5) Tidak Berbentuk

Kata-kata yang ditulis biasanya di tampilkan pada panel kosong tanpa gambar. Kata-kata tersebut digunakan untuk menampilkan cerita masa lampau para tokoh dan mendeskripsikan perasaan tokoh dari sudut pandang pengarang komikny

b) Kata-Kata

1) Percakapan Ringan

Dialog yang digunakan oleh para tokoh dengan percakapan ringan ini saat mereka melakukan hal-hal yang menyenangkan, bercanda sesama teman, keluarga dan mentor. Bahasa yang digunakan menampilkan kata-kata konyol, ejekan, ungkapan kasih sayang serta terima kasih dan sebagainya.

2) Percakapan Berat

Dialog yang digunakan oleh para tokoh dengan percakapan berat ini saat mereka melakukan hal-hal yang menggunakan bahasa yang sedikit formal jika menyangkut percakapan berat, meskipun begitu tidak terlihat kaku.

4) Gambar

Dalam komik, gambar merupakan komponen penting untuk menarik perhatian pembaca selain alur cerita. Menurut jenisnya terdapat dua jenis ilustrasi, yaitu ilustrasi realis dan kartun.

5) Cerita

Cerita merupakan salah satu kekuatan dasar pula dalam komik selain ilustrasi. Tema dalam komik sangat variatif, mulai dari cerita super hero, perjuangan, sejarah dkk. (Maharsi, 2014)

e. Prinsip Pembuatan Komik Bergambar

Pemilihan komik sebagai media pembelajaran harus memperhatikan beberapa indikator agar komik mampu mendukung tujuan pendidikan dan sesuai dengan karakteristik peserta didik terutama pada kelas awal. Sebagai media grafis cetak, komik dapat digunakan sebagai pengganti maupun

pendamping buku teks dalam pembelajaran. Oleh sebab itu, komik pembelajaran harus dirancang dengan memperhatikan prinsip pembuatan komik sekaligus standar penulisan buku.(Depdiknas, 2008) adalah sebagai berikut:

- 1) Komponen kelayakan isi, yang merupakan kesesuaian isi buku dengan Standar Kompetensi(SK) dan Kompetensi Dasar (KD);
- 2) Komponen kebahasaan, yaitu kesesuaian penggunaan bahasa dengan perkembangan peserta didik ;
- 3) Komponen penyajian, yang merupakan kesesuaian penyajian buku dengan sistematika penyajian sehingga buku mudah dipahami peserta didik ;
- 4) Komponen kegrafikaan, yang meliputi kesesuaian gambar dengan isi, tata letak gambar, warna, huruf, kekuatan fisik buku, dan kualitas cetakan

Penggunaan media komik bergambar dalam pembelajaran di kelas rendah memiliki urgensi yang sangat kuat jika ditinjau dari perspektif psikologi perkembangan dan kognitif anak. Karakteristik komik yang memadukan unsur visual (gambar) dan verbal (teks/balon kata) secara simultan, menjadi jembatan berpikir yang ideal bagi peserta didik kelas I yang secara teoritis berada pada tahap operasional konkret menurut Jean Piaget. Pada fase usia ini (6–7 tahun), anak belum mampu mencerna simbol-simbol abstrak—termasuk deretan huruf dan lambang bunyi dalam membaca permulaan—tanpa adanya bantuan objek nyata atau representasi visual yang dekat dengan keseharian mereka. Ilustrasi konkret dalam panel komik berfungsi mengontekstualisasikan teks abstrak tersebut, sehingga anak lebih

mudah melakukan asimilasi dan akomodasi dalam struktur kognitifnya untuk mengenali huruf dan merangkai kata.

Di sisi lain, efektivitas komik bergambar ini juga didukung oleh Teori Pembelajaran Multimedia dari (Mayer, 2012). Berdasarkan asumsi saluran ganda (*dual-channel*), otak manusia memproses informasi melalui dua jalur terpisah, yaitu saluran visual untuk gambar dan saluran verbal untuk kata-kata. Komik secara alami menerapkan prinsip ini dengan menyajikan gambar dan balon teks secara berdampingan (*spatial contiguity*). Penyajian yang interaktif dan ringkas ini mampu meminimalkan beban kognitif luar yang tidak perlu (*extraneous cognitive load*) pada memori kerja anak yang masih terbatas. Melalui keseimbangan pemrosesan pada saluran ganda ini, memori visual anak yang semula lemah dalam mengingat huruf dapat terstimulasi dengan baik, sehingga proses pemrosesan aktif untuk memahami bunyi bahasa dan membaca permulaan dapat berjalan dengan lebih optimal dan menyenangkan.

2. Kemampuan Membaca Permulaan

a. Pengertian Kemampuan Membaca Permulaan

Membaca permulaan merupakan kemampuan dasar yang sangat penting dikuasai anak sejak dini. Melalui kemampuan membaca, anak dapat mengikuti proses pembelajaran di sekolah dengan baik. Selain itu membaca juga berperan sebagai jembatan untuk membuka wawasan dan pengetahuan yang menjadi bekal bagi keberhasilan mereka di masa depan. (Emmi, 2019) Oleh karena itu, penguasaan membaca sejak tahap awal perlu mendapatkan perhatian khusus, agar anak tidak mengalami kesulitan dalam memahami

materi pelajaran pada jenjang berikutnya dan mampu mengembangkan potensi akademiknya secara optimal.

Kesulitan membaca permulaan masih menjadi kendala utama dalam penelitian ini, khususnya pada kemampuan peserta didik dalam mengenali simbol huruf dan merangkai huruf menjadi kata yang bermakna. Sejalan dengan temuan (Fauziah et al., 2024a) hambatan ini meliputi ketidakmampuan mengenal simbol secara tepat serta kesulitan dalam proses penggabungan huruf. Fenomena tersebut dipengaruhi oleh faktor internal maupun eksternal, seperti lingkungan belajar, dukungan orang tua, serta efektivitas pendekatan pembelajaran yang diterapkan guru.

Sementara itu, (Prasetyaningsih et al., 2022) mengemukakan bahwa ketidakmampuan membaca ditunjukkan oleh berbagai gejala, seperti ketidaktepatan peserta didik dalam mengenali huruf yang mirip, tidak dapat menghubungkan huruf dengan bunyinya (fonem), tidak mampu mengeja suku kata, tidak dapat membaca kata sederhana. Kesulitan memahami kosakata dasar, tidak lancar dan sering terhenti, pelafalan tidak tepat, intonasi dan jeda tidak sesuai, suara tidak jelas dan tidak percaya diri.

Merujuk pada pendapat (Yani, 2019) kemampuan membaca permulaan mencakup tiga indikator utama, yaitu mengenal huruf, mengenal kata, serta membaca kalimat. Tercapainya indikator tersebut membutuhkan pendekatan pembelajaran yang selaras dengan tahap perkembangan kognitif anak usia awal. Dalam hal ini, media komik bergambar hadir sebagai dukungan konkret yang mampu menjembatani pemahaman simbol-simbol huruf melalui bantuan visual yang menarik.

Hal ini dipertegas oleh (Nuzulia, 2020) bahwa penggunaan media yang tepat tidak hanya membantu pemahaman materi secara kognitif, tetapi juga memotivasi anak untuk menginternalisasi nilai-nilai pembelajaran melalui cara yang menyenangkan. Sinergi antara teks dan visual dalam komik memungkinkan peserta didik membangun kemampuan literasi secara bertahap. Selain itu, penyajian materi yang bersifat kontekstual menjadi kunci penting dalam mengatasi hambatan membaca pada peserta didik kelas rendah.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat disimpulkan bahwa membaca permulaan adalah landasan dasar bagi peserta didik untuk mengenali huruf, kata, dan kalimat sederhana guna memahami pembelajaran pada tahap selanjutnya. Oleh karena itu, penggunaan komik bergambar menjadi solusi inovatif yang efektif dan menyenangkan untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan sesuai dengan karakteristik perkembangan peserta didik sekolah dasar.

b. Indikator Membaca Permulaan

Menurut pendapat (Abdurrahman, 2012) membaca permulaan mencakup proses pengenalan huruf, pemahaman hubungan antara huruf dan bunyinya, serta penggabungan huruf menjadi suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Proses tersebut menekankan kemampuan teknis decoding sehingga peserta didik mampu membaca dengan benar sebelum berkembang ke pemahaman isi bacaan.

Pendapat serupa dikemukakan oleh (Rahim, 2018) yang menyatakan bahwa membaca permulaan merupakan kemampuan awal dalam membaca yang berfokus pada pengenalan simbol-simbol tulisan dan kemampuan mengaitkannya dengan bunyi bahasa secara tepat. Pengenalan huruf yang baik

akan mempermudah peserta didik dalam membaca suku kata dan kata sederhana.

Berdasarkan permasalahan yang ditemukan di lapangan serta mengacu pada teori para ahli, dapat disimpulkan bahwa kemampuan membaca permulaan khususnya di kelas I SD yang menjadi fokus dalam penelitian ini mencakup beberapa indikator utama. Indikator-indikator tersebut merepresentasikan tahapan dasar dalam proses membaca permulaan yang masih menjadi kendala bagi sebagian peserta didik kelas I. Kemampuan membaca permulaan dalam penelitian ini dijabarkan ke dalam lima indikator sebagai berikut:

1. Kemampuan mengenal huruf vokal dan konsonan, yaitu peserta didik dapat menyebutkan huruf-huruf dalam alfabet dengan tepat.
2. Kemampuan menyebutkan bunyi huruf yang sesuai, peserta didik mampu mengidentifikasi bunyi dasar huruf yang benar.
3. Kemampuan membaca suku kata sederhana, peserta didik dapat membaca suku kata seperti “ba”, “mi”, “ta” dengan lancar.
4. Kemampuan membaca kata sederhana, peserta didik dapat membaca kata contoh seperti “ibu”, “buku”, “bola” secara benar.
5. Kemampuan membaca kalimat sederhana, peserta didik dapat membaca rangkaian kata yang membentuk kalimat pendek dengan lafal yang sesuai.

Indikator-indikator tersebut dirumuskan berdasarkan uraian konsep oleh para ahli di atas sehingga dapat menjadi ukuran keberhasilan membaca permulaan yang sesuai dengan kemampuan dasar anak kelas rendah sekolah dasar.

c. Tahapan Membaca Permulaan

Tahapan membaca permulaan lebih ditekankan pada beberapa kegiatan seperti mengenal huruf dan kata-kata, menghubungkannya dengan bunyi atau menyuarakan huruf, suku kata, dan kata yang dibentuk dalam tulisan ke dalam bentuk lisan. (Yasir et al., 2021) Sejalan dengan pendapat tersebut kemampuan membaca permulaan merupakan kegiatan yang memadukan antara pengenalan huruf dan kata lalu menghubungkannya dengan bunyi. (Suyadi & Sari, 2021). Menurut (Widada et al., 2017) keterampilan membaca tidak hanya berfungsi untuk memahami informasi yang tersurat, tetapi juga membantu peserta didik mengembangkan kemampuan berpikir dan memahami makna bacaan secara lebih mendalam. Oleh sebab itu, penguasaan membaca permulaan perlu ditanamkan sejak kelas awal sekolah dasar sebagai fondasi untuk mengembangkan kemampuan membaca pada tahap berikutnya.

Pelaksanaan Membaca Permulaan di kelas I Sekolah Dasar dilakukan dalam dua tahap, yaitu membaca periode tanpa buku dan membaca dengan menggunakan buku. Pembelajaran membaca tanpa buku dilakukan dengan cara mengajar dengan menggunakan media atau alat peraga selain buku misalnya kartu gambar, kartu huruf, kartu kata dan kartu kalimat. Pembelajaran membaca dengan buku merupakan kegiatan membaca dengan menggunakan buku sebagai bahan pelajaran.

d. Metode Membaca Permulaan

Dalam Pembelajaran Permulaan ada beberapa metode yang digunakan antara lain: (Rafiqa, 2020)

- 1) Metode Eja

Pembelajaran Membaca Permulaan dengan metode ini memulai pengajarannya dengan mengenalkan huruf-huruf secara alfabetis. Huruf-huruf tersebut dilafalkan anak sesuai bunyinya menurut abjad. Setelah melalui tahapan ini, para peserta didik diajak untuk berkenalan dengan suku kata dengan cara merangkaikan beberapa huruf yang sudah dikenalnya.

Misalnya : b, a – ba (dibaca be.a – ba)

d, u – du (dibaca de.u – du)

ba-du dilafalkan badu

b, u, k, u menjadi b.u – bu (dibaca be.u – bu)

k.u – ku (dibaca ka.u – ku)

Proses ini sama dengan menulis permulaan, setelah anak-anak bisa menulis huruf-huruf lepas, kemudian dilanjutkan dengan belajar menulis rangkaian huruf yang berupa suku kata. Proses pembelajaran selanjutnya adalah pengenalan kalimatkalimat sederhana. Contoh-contoh perangkaian huruf menjadi suku kata, suku kata menjadi kata, dan kata menjadi kalimat. Dalam pemilihan bahan ajar membaca dan menulis permulaan hendaknya dimulai dari hal-hal yang konkret menuju hal-hal yang abstrak, dari hal-hal yang mudah, akrab, familiar dengan kehidupan anak menuju yang sulit dan mungkin merupakan sesuatu yang baru bagi anak.

2) Metode Bunyi dan Abjad Proses

Pembelajaran Membaca Permulaan dengan metode bunyi hampir sama dengan metode eja, hanya saja perbedaannya terletak pada sistem pelafalan abjad atau huruf.

Misalnya : huruf b dilafalkan /beh/

d dilafalkan /deh/

c dilafalkan /ceh/

g dilafalkan /geh/

p dilafalkan /peh/ dan sebagainya.

Dengan demikian kata “nani” dieja menjadi :

En.a – na

En.i – ni – dibaca – na-ni

Metode abjad yaitu na,na-nana

Metode ini sebenarnya merupakan bagian dari metode eja. Prinsip dasar proses pembelajarannya tidak jauh berbeda dengan metode eja/abjad. Perbedaannya hanya terletak pada cara atau sistem pembacaan (pelafalan) abjad. Beda antara metode abjad, huruf diucapkan sebagai abjad, sedangkan pada metode bunyi huruf diucapkan sebagai bunyi.

3) Metode Suku Kata dan Metode Kata

Proses Pembelajaran Membaca Permulaan dengan metode ini diawali dengan pengenalan suku kata. Suku-suku kata kemudian dirangkai menjadi kata-kata bermakna. Sebagai contoh, dari daftar suku kata tadi, guru dapat membuat berbagai variasi pada suku kata menjadi kata-kata bermakna, untuk bahan ajar membaca dan menulis permulaan, kata-kata tadi misalnya : b, a, d, u menjadi b, a → ba (dieja /be-a/ → [ba])

d, u → du (dieja /de-u/ → [du])

ba-du → dilafalkan /badu/

b, u, k, u, menjadi b, u → bu (dieja /be-u/ → [bu])

k, u → ku (dieja /ka-u/ → [ku])

bu-ku → dilafalkan /buku/

Kegiatan ini dapat dilanjutkan dengan proses perangkaian kata menjadi kalimat sederhana.

4) Metode Global

Sebagai contoh, dibawah ini merupakan bahan ajar untuk membaca dan menulis permulaan yang menggunakan metode global. 1) Memperkenalkan gambar dan kalimat 2) Menguraikan salah satu kalimat menjadi kata; kata menjadi suku kata; suku kata menjadi huruf-huruf. Misalnya : ini mimi ini mimi i-n-i mi-mi i-n-i m-i-m-i

5) Metode SAS (Struktural Analitik Sintetik)

Metode SAS adalah suatu pendekatan cerita yang disertai dengan gambar, yang di dalamnya terkandung unsur struktur analitik (Supriyadi, 1996).

Metode SAS menurut Djauzak (1996) adalah suatu metode pembelajaran membaca dan menulis permulaan yang didasarkan atas pendekatan cerita yakni cara memulai mengajar membaca dan menulis dengan menampilkan cerita yang di ambil dari dialog peserta didik dan guru atau peserta didik dengan peserta didik. Selain pemilihan metode yang menarik, guru harus memperhatikan kepribadian peserta didik agar pembelajaran berjalan dengan baik.

Kelebihan metode SAS adalah membuat anak mudah mengikuti prosedur dan akan dapat cepat membaca pada kesempatan berikutnya, berdasarkan landasan linguistik metode ini akan menolong anak menguasai bacaan dengan lancar.

Kekurangan metode SAS mempunyai kesan bahwa pengajar harus kreatif dan terampil serta sabar. Tuntutan semacam ini dipandang sangat

sukar untuk kondisi pengajar saat ini, banyak sarana yang harus dipersiapkan untuk pelaksanaan metode ini untuk sekolah-sekolah tertentu dirasa sukar, metode SAS hanya untuk konsumen pembelajar di perkotaan dan tidak di pedesaan. Oleh karena agak sukar mengajarkan para pengajar metode SAS maka di sana-sini metode ini tidak dilaksanakan (Supriyadi 1996).

B. Perspektif Teori Dalam Islam

1. Ayat pertama

Dalam ajaran Islam, pentingnya membaca dan menuntut ilmu telah ditegaskan sejak awal turunnya wahyu, yaitu dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1–5:

اقْرَأْ بِاسْمِ رَبِّكَ الَّذِي خَلَقَ، خَلَقَ الْإِنْسَانَ مِنْ عَلَقٍ، اقْرَأْ وَرَبُّكَ الْأَكْرَمُ، الَّذِي عَلَّمَ بِالْقَلَمِ، عَلَّمَ الْإِنْسَانَ مَا لَمْ يَعْلَمْ

“Bacalah dengan (menyebut) nama Tuhanmu yang menciptakan. Dia telah menciptakan manusia dari segumpal darah. Bacalah, dan Tuhanmulah Yang Maha Mulia, yang mengajar (manusia) dengan pena. Dia mengajarkan manusia apa yang tidak diketahuinya.” (QS. Al-‘Alaq: 1–5)

Ayat tersebut menjadi pondasi spiritual sekaligus intelektual yang menegaskan bahwa membaca merupakan langkah awal menuju ilmu pengetahuan. Perintah “iqra” tidak sekedar bermakna membaca literal, tetapi juga mencakup upaya memahami, meneliti, dan merenungi ciptaan Allah SWT sebagai bentuk ibadah dan refleksi diri.

Dalam konteks pendidikan, khususnya pada tahap membaca permulaan, ayat tersebut memberikan pesan bahwa penanaman kebiasaan membaca sejak dini merupakan bagian penting dalam membentuk dasar kemampuan literasi. Nilai yang terkandung di dalamnya menegaskan bahwa membaca bukan hanya

aktivitas akademik, tetapi juga sarana untuk memperluas wawasan dan membangun kepekaan pemahaman sejak usia awal. Disini tersirat pula, ayat ini tidak hanya berbicara tentang perintah membaca, tetapi juga menekankan bahwa membaca merupakan kebutuhan mendasar dalam kehidupan manusia.

Dari segi kebahasaannya, kata *iqra'* merupakan *fi'il amar* yang bermakna perintah. Ini menandakan bahwa setiap umat Islam memiliki kewajiban untuk membaca dan terus menuntut ilmu.(Akrom, 2022) Perintah ini sekaligus menekankan pentingnya konsistensi dalam latihan membaca. Apabila seseorang membaca suatu teks secara berulang, pemahamannya akan semakin mendalam dan isi bacaan tersebut akan tertanam kuat dalam ingatan. Prof. Dr. Hasbi Ash-Shiddieqy menjelaskan bahwa pengulangan perintah membaca mengisyaratkan pentingnya membentuk kebiasaan, sebab seseorang baru dapat membaca dengan lancar setelah mengalami beberapa kali pengulangan. Lebih lanjut, beliau mengaskan bahwa bacaan yang diulang adalah bacaan yang sebelumnya telah dibaca. (Nur Rahimi, 2022) sehingga pengulangan ini menjadi kunci untuk memperkuat pemahaman dan kelancaran membaca.

Melalui pemahaman tersebut, jelas bahwa membaca merupakan dasar dari seluruh proses pembelajaran sepanjang hayat. Allat SWT mengajarkan Manusia melalui pena dan tulisan sebagai sarana untuk mentransfer, mengembangkan serta melestarikan ilmu pengetahuan. Sejalan dengan prinsip ini, pengembangan media pembelajaran seperti komik bergambar 'Aku Bisa' menjadi bentuk implementasi nilai-nilai Islam yang menekankan pentingnya belajar dan membaca secara aktif, kreatif, dan bermakna. Media ini bukan hanya membantu anak dalam mengenali huruf dan kata, tetapi juga menumbuhkan kemampuan memahami isi bacaan

secara kontekstual, sesuai dengan semangat “iqra” yang mengajarkan untuk membaca tidak hanya teks, tetapi juga makna dan realitas kehidupan.

2. Ayat kedua

Sejalan dengan pesan yang terkandung dalam QS. Al-‘Alaq ayat 1–5, pentingnya membaca juga ditegaskan kembali dalam QS. Al-Baqarah ayat 121, yang berbunyi:

الَّذِينَ آتَيْنَاهُمُ الْكِتَابَ يَتْلُونَهُ حَقَّ تِلَاوَتِهِ أُولَٰئِكَ يُؤْمِنُونَ بِهِ وَمَنْ يَكْفُرْ بِهِ فَأُولَٰئِكَ هُمُ الْخَاسِرُونَ

“Orang-orang yang telah Kami berikan Kitab kepadanya, mereka membacanya dengan bacaan yang sebenarnya. Mereka itulah yang beriman kepadanya; dan barang siapa mengingkarinya, maka mereka itulah orang-orang yang rugi.” (QS. Al-Baqarah: 121)

Ayat tersebut mengandung makna bahwa membaca tidak hanya sekadar melafalkan teks, tetapi juga mencakup pemahaman, penghayatan, dan penerapan nilai-nilai yang terkandung didalamnya dalam kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, ayat ini menguatkan pesan sebelumnya bahwa membaca merupakan aktivitas komprehensif yang menuntut keterlibatan akal dan hati. Dalam konteks pembelajaran membaca permulaan, penegasan ini menunjukkan bahwa kegiatan membaca tidak seharusnya berhenti pada tahap pengenalan huruf dan kata, tetapi harus diarahkan pada upaya menumbuhkan pemahaman makna serta nilai moral dan spiritual yang terdapat dalam bacaan.

Selain itu, dalam terjemahan QS. Al-Baqarah ayat 121 terdapat penggunaan majas repetisi, yang tampak pada frasa pengulangan ‘mereka’ dalam beberapa klausa. Pengulangan ini berfungsi sebagai bentuk penegasan terhadap identitas subjek utama, yakni “orang-orang yang telah diberi kitab”. Repetisi tersebut memperkuat kejelasan rujukan sekaligus menegaskan perbedaan

antara kelompok yang beriman dengan yang ingkar kepada kitab Allah.(Helmi, 2017) Penguatan makna melalui gaya bahasa ini semakin menegaskan bahwa pembacaan yang benar adalah pembacaan yang disertai pemahaman dan pengalaman.

Bedasarkan keterkaitan antara QS. Al-‘Alaq ayat 1–5 dan QS. Al-Baqarah ayat 121, tampak jelas bahwa Islam memberikan perhatian besar terhadap kegiatan membaca yang bermakna dan berorientasi pada pemahaman mendalam. Penekanan ini sejalan dengan kebutuhan pembelajaran membaca permulaan pada anak, yang tidak hanya diarahkan untuk kemampuan teknis membaca, tetapi juga untuk memahami isi bacaan serta kontekstual. Oleh karena itu, pengembangan media komik bergambar ‘Aku Bisa’ menjadi sangat relevan sebagai sarana pembelajaran yang tidak hanya membantu peserta didik mengenal huruf dan kata, tetapi juga menumbuhkan kemampuan memahami isi bacaan serta menginternalisasi nilai-nilai positif yang terkandung di dalamnya. Dengan cara ini, kegiatan membaca pada anak dapat selaras dengan pesan Al-Qur’anyang menekankan pentingnya membaca secara benar, mendalam, dan bermakna.

3. Ayat ketiga

Integrasi media pembelajaran dengan nilai-nilai Islam juga memperoleh landasan kuat dalam Al-Qur’an. Salah satu ayat yang relevan adalah QS. An-Nahl ayat 44, yang berbunyi:

وَأَنْزَلْنَا إِلَيْكَ الذِّكْرَ لِتُبَيِّنَ لِلنَّاسِ مَا نُزِّلَ إِلَيْهِمْ وَلَعَلَّهُمْ يَتَفَكَّرُونَ

"Dan Kami turunkan kepadamu Adz-Dzikr (Al-Qur'an) agar engkau menjelaskan kepada manusia apa yang telah diturunkan kepada mereka, dan agar mereka memikirkan."

Landasan penggunaan media pembelajaran dalam perspektif Islam dapat dilihat dalam QS. An-Nahl ayat 44, yang menegaskan bahwa penyampaian pengetahuan membutuhkan perantara yang membantu manusia memahami pesan Allah. Ayat tersebut menunjukkan bahwa Allah menurunkan wahyu dan menugaskan Rasul untuk menjelaskan makna-maknanya kepada manusia agar mereka dapat berpikir dan mengambil hikmah. Konsep “penjelasan melalui perantara” ini menjadi dasar penting penggunaan berbagai media dalam pendidikan, karena media berfungsi sebagai alat bantu yang memudahkan peserta didik memahami materi. Dalam konteks pembelajaran kelas awal, penggunaan media seperti komik bergambar dapat dipandang sebagai bentuk wasilah yang mempermudah penyampaian ilmu, memperjelas konsep, dan menarik perhatian peserta didik . Dengan demikian, integrasi media pembelajaran sejalan dengan prinsip Qur’ani tentang pentingnya menyediakan sarana pendukung agar pesan dapat dipahami secara lebih efektif dan mendalam.

C. Kerangka Berpikir

Penelitian pengembangan ini didasarkan pada kerangka pemikiran yang dijelaskan sebagai berikut:



Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir

BAB III

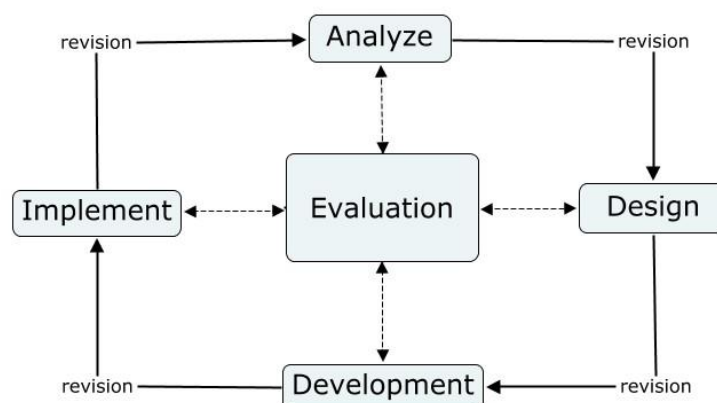
METODE PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian ini mengarah pada pengembangan produk yang bisa digunakan untuk dunia pendidikan. Produk yang akan dikembangkan berupa media komik bergambar berjudul ‘Aku Bisa’, yang berfungsi sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang. Metode penelitian yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan tujuan menghasilkan produk pembelajaran yang valid sekaligus menguji kelayakan dan efektivitasnya. Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ dirancang agar praktis, menarik, serta mudah digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Uji coba produk dilakukan secara terbatas, dengan fokus pada penilaian kevalidan, kelayakan, dan efektivitas media. Pengukuran hasil belajar dilakukan melalui kegiatan membaca langsung serta observasi terhadap peningkatan kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media komik tersebut.

B. Model Pengembangan

Penelitian ini menerapkan model pengembangan ADDIE, yang terdiri atas 5 tahap, yaitu analisis (*analysis*), desain (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), evaluasi (*evaluation*).



Gambar 3. 1 Skema Tahapan Model ADDIE

Model ADDIE pertama kali diperkenalkan pada tahun 1967 oleh Robert A. Reiser dan Michael Molenda. Model ini merupakan pendekatan sistematis dalam pengembangan pembelajaran yang dirancang agar proses perancangannya berlangsung secara efektif dan efisien. (Cahyadi, 2019) Dalam konteks pengembangan media komik bergambar 'Aku Bisa' untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI AL-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang, setiap tahapannya dilakukan secara terencana dan berfokus pada peningkatan efektivitas pembelajaran membaca permulaan.

C. Prosedur Pengembangan

Metode pengembangan model ADDIE berdasarkan pada gambar tahapan tersebut, penelitian ini akan mendeskripsikan secara rinci setiap tahapan pada model ini:

1. Analyze (Analisis)

Pada tahap ini, peneliti melaksanakan observasi awal untuk mengkaji kondisi pembelajaran serta menganalisis kebutuhan peserta didik dan guru di MI AL-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang. Analisis kebutuhan dan identifikasi masalah dilakukan melalui beberapa kegiatan, yaitu dengan kegiatan observasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap proses belajar mengajar di kelas I, wawancara dengan salah satu guru kelas I yaitu Ibu Yuliatin S.Pd., serta pemberian tes awal membaca kepada peserta didik.

Observasi dilakukan untuk memperoleh gambaran mengenai pelaksanaan pembelajaran di kelas, penggunaan metode dan media pembelajaran, serta keterlibatan peserta didik selama proses belajar berlangsung. Wawancara dengan guru bertujuan untuk mengetahui kondisi pembelajaran, kesulitan yang dihadapi guru, serta kebutuhan guru dalam melaksanakan pembelajaran membaca kelas I.

Selain itu, peneliti juga melakukan tes awal membaca kepada peserta didik sebagai upaya untuk menganalisis tingkat kemampuan membaca awal peserta didik, meliputi pengenalan huruf, penggabungan suku kata, dan kemampuan membaca kata sederhana. Data yang diperoleh dari rangkaian tersebut digunakan sebagai dasar dalam merancang tindakan pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik dan guru.

2. Design (Desain)

Pada tahap kedua, yaitu tahap perancangan (*design*), peneliti mulai menentukan rancangan desain media pembelajaran yang menarik dan menyenangkan agar tujuan pembelajaran dapat dicapai secara optimal. Perancangan media ini didasarkan pada hasil analisis kebutuhan peserta didik serta kondisi pembelajaran yang telah ditemukan pada tahap sebelumnya. Media yang dirancang menyesuaikan karakteristik peserta didik kelas I yang umumnya menyukai tampilan visual berwarna, ilustrasi menarik, dan alur cerita yang mudah dipahami. Langkah-langkah perancangan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ meliputi:

- a. Menetapkan tujuan pembelajaran dan materi membaca permulaan yang sesuai dengan kurikulum kelas I MI serta kebutuhan belajar peserta didik.
- b. Menyusun naskah dan *storyboard* yang memuat alur cerita, dialog, serta ilustrasi tokoh dan latar yang sesuai dengan konteks kehidupan sehari-hari peserta didik.
- c. Mendesain tata letak (*layout*), pemilihan warna, jenis huruf, dan elemen grafis yang mendukung keterbacaan, daya tarik visual, serta kesesuaian dengan tahap perkembangan peserta didik.

- d. Memanfaatkan aplikasi Canva dalam proses perancangan, dengan format media berbentuk buku ukuran 22 cm x 19 cm, yang dicetak menggunakan kertas HVS A3 *full colour* dengan *soft cover* kertas *art paper* 120 gsm, yang dipilih untuk menghasilkan warna cetakan yang tajam sehingga meningkatkan daya tarik visual bagi peserta didik.
- e. Melakukan validasi desain dengan melibatkan ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa untuk memperoleh masukan terkait kevalidan, kelayakan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Tahap perancangan ini menghasilkan rancangan awal media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ yang siap diuji dan disempurnakan, sehingga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah.

3. Development (Pengembangan)

Peneliti mulai untuk mengembangkan produk Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ dengan memanfaatkan aplikasi Canva sebagai media desain utama. Tahap perancangan dilakukan berdasarkan hasil analisis kebutuhan peserta didik dan guru kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah. Setelah melalui revisi awal, media komik kemudian disiapkan untuk proses validasi sebelum diuji coba di lapangan. Produk akhir komik bergambar ‘Aku Bisa’ dirancang berukuran 22 cm x 19 cm dan dicetak menggunakan kertas HVS A3 *full colour* dengan *soft cover* kertas *art paper* 120 gsm, yang dipilih untuk menghasilkan warna cetakan yang tajam sehingga meningkatkan daya tarik visual bagi peserta didik.

Dalam penyusunan *draft* produk, peneliti menyiapkan sejumlah komponen isi, antara lain: halaman pembuka, kata pengantar, daftar isi, capaian pembelajaran, tujuan pembelajaran, panduan penggunaan media, catatan pendamping, materi

membaca permulaan, latihan atau evaluasi, daftar pustaka, dan biografi peneliti. Seluruh bagian tersebut ditata secara sistematis agar komik memiliki struktur yang utuh dan mudah digunakan oleh guru maupun peserta didik.

Setelah komik bergambar ‘Aku Bisa’ selesai dirancang, peneliti melaksanakan tahap validasi sebelum uji coba di kelas. Proses validasi melibatkan beberapa validator ahli, yaitu:

- a. Ahli Media, yang menilai aspek visual seperti tata letak, kombinasi warna, pemilihan jenis huruf, ukuran teks, keseimbangan ilustrasi dan tulisan, serta kesesuaian gambar dengan isi cerita.
- b. Ahli Materi, yang mengevaluasi keterkaitan konten komik dengan kompetensi dasar dan tujuan pembelajaran membaca permulaan, ketepatan materi, serta kesesuaian isi dengan karakteristik peserta didik kelas I.
- c. Ahli Bahasa, yang meninjau kejelasan bahasa, struktur kalimat, tingkat keterbacaan, serta kesesuaian istilah dan gaya bahasa dengan perkembangan bahasa peserta didik.

Validasi ini bertujuan memastikan bahwa komik bergambar ‘Aku Bisa’ memenuhi kriteria kevalidan, kelayakan, dan efektivitas sebelum digunakan dalam kegiatan pembelajaran. Jika ditemukan aspek yang memerlukan perbaikan, peneliti melakukan revisi berdasarkan masukan dari para ahli. Setelah dinyatakan valid, komik bergambar ‘Aku Bisa’ siap diuji coba secara terbatas di kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang untuk mengetahui efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

4. Implementation (Implementasi)

Tahap implementasi dilakukan untuk menguji keefektifan produk komik bergambar 'Aku Bisa' pada peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang. Uji coba dilaksanakan secara langsung di kelas dengan melibatkan guru dan seluruh peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan. Pada tahap ini, peneliti memberikan pendampingan mengenai cara penggunaan komik dan memfasilitasi pembelajaran yang memanfaatkan cerita dalam komik untuk mengenalkan huruf, suku kata, dan kata sederhana. Uji coba produk dilakukan minimal dua kali pertemuan agar peneliti memperoleh data yang cukup sebagai dasar dalam menilai keefektifan media, yang selanjutnya digunakan pada tahap evaluasi.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi merupakan langkah akhir dalam pengembangan media komik bergambar 'Aku Bisa'. Evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas dan kelayakan media setelah digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan di kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang. Apabila produk Komik Bergambar 'Aku Bisa' ini masih terdapat kekurangan serta mendapat kritikan dan saran, maka peneliti dapat melakukan revisi pada produk ini.

D. Uji Coba Produk

Tahap uji produk dilakukan untuk memastikan bahwa media komik bergambar 'Aku Bisa' yang dikembangkan memiliki tingkat kevalidan, kelayakan, dan kualitas yang baik sebelum diimplementasikan dalam proses pembelajaran. Uji produk ini dilaksanakan melalui beberapa tahap penilaian oleh para ahli (validator) yang berkompeten di bidangnya.

1. Uji Ahli

Uji ahli bertujuan untuk memperoleh penilaian, saran, dan masukan dari para validator agar media komik yang dikembangkan benar-benar layak, menarik, dan efektif digunakan dalam kegiatan pembelajaran membaca permulaan. Melalui proses ini, produk dapat direvisi sesuai arahan para ahli sehingga menghasilkan media yang valid serta praktis untuk diterapkan di kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang.

a. Desain Uji Ahli

Desain uji ahli dilakukan dengan memberikan lembar penilaian kepada para validator yang terdiri dari ahli media, ahli materi dan ahli bahasa. Ketiga validator tersebut menilai aspek tampilan, isi, kebahasaan, serta kesesuaian media dengan tujuan pembelajaran membaca permulaan. Hasil penilaian digunakan sebagai dasar untuk melakukan revisi terhadap media komik bergambar ‘Aku Bisa’ agar memenuhi kriteria kelayakan dan efektivitas sebelum digunakan dalam uji coba lapangan terbatas.

b. Subjek Uji Ahli

Subjek uji ahli dalam penelitian ini terdiri atas tiga orang validator:

1) Validator ahli media

Ahli media dalam penelitian ini yaitu oleh Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd., yang memiliki keahlian dalam merancang, mengembangkan, dan mengevaluasi media pembelajaran. Beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang berpengalaman dalam bidang pengembangan berbagai media dan perangkat pembelajaran berbasis teknologi.

2) Validator ahli materi

Ahli materi dalam penelitian ini yaitu oleh Ibu Nurul Shofiah, M.Pd., yang memiliki keahlian dalam menguasai, menelaah, dan mengembangkan materi Bahasa Indonesia. Beliau merupakan dosen Fakultas Psikologi yang berkompeten dalam mengampu bidang Bahasa Indonesia, khususnya pada aspek kemampuan membaca permulaan di jenjang pendidikan dasar.

3) Validator ahli bahasa

Sedangkan Validator ahli bahasa dalam penelitian ini yaitu oleh Ibu Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd., yang memiliki keahlian dalam menelaah, mengevaluasi, dan menyelaraskan aspek kebahasaan media pembelajaran. Beliau merupakan dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) yang berkompeten dalam mengampu bidang bahasa dan sastra Indonesia, khususnya pada penyesuaian ketepatan ejaan, pilihan kata (diksi), serta tingkat keterbacaan teks bagi anak usia awal.

Melalui penilaian kedua validator tersebut, media komik bergambar ‘Aku Bisa’ diharapkan memperoleh masukan konstruktif untuk meningkatkan kualitas isi, Bahasa, dan tampilan visual, sehingga media yang dikembangkan benar-benar sesuai dengan kebutuhan peserta didik dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

2. Uji Coba

a. Desain Uji Coba

Keberhasilan uji produk dalam penelitian ini ditentukan melalui serangkaian pengujian yang dilakukan sebelum dan sesudah penggunaan

media. Penelitian ini menggunakan desain uji one group pre-test dan post-test. Desain tersebut bertujuan untuk menilai efektivitas serta kelayakan media komik bergambar 'Aku Bisa' yang dikembangkan. Pada tahap pre-test dilakukan pengukuran awal untuk mengetahui kemampuan membaca permulaan peserta didik sebelum diberi perlakuan. Selanjutnya, peserta didik diberi perlakuan berupa pembelajaran menggunakan media komik bergambar 'Aku Bisa', kemudian dilakukan post-test untuk mengetahui peningkatan kemampuan membaca permulaan perlakuan diberikan.

b. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah wali kelas I beserta 31 peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang. Pemilihan subjek dilakukan dengan menggunakan teknik *purposive sampling*, yaitu teknik pemilihan sampel berdasarkan tujuan dan kriteria tertentu. Dalam konteks ini, subjek dipilih karena memiliki relevansi dengan kemampuan membaca permulaan, sehingga dianggap paling relevan untuk mencapai tujuan penelitian, yaitu meningkatkan kemampuan membaca permulaan melalui penggunaan media komik bergambar 'Aku Bisa'. Adapun objek pada penelitian ini adalah penerapan media komik bergambar 'Aku Bisa' sebagai sarana untuk meningkatkan kemampuan membaca permulaan.

E. Instrumen Pengumpulan Data

Pengumpulan data instrumen penelitian adalah validasi produk termasuk lembar validasi dan instrument membaca permulaan. Instrument ini merupakan alat untuk mengukur variable penelitian dan mendapatkan jawaban terkait masalah yang telah disusun.

1. Angket

Instrumen ini digunakan untuk mengukur validitas Produk yang dikembangkan valid atau tidak valid. Adapun kisi-kisi angket validasi ahli, meliputi ahli media, ahli materi dan ahli Bahasa yaitu sebagai berikut:

Tabel 3. 1 Kisi Kisi Validasi Ahli Media

No.	Kisi-Kisi	Kriteria Penilaian	Butir	Jumlah
1.	Identitas Produk	Terdapat identitas pengembang dalam produk	1	1
		Identitas lembaga disertai dengan logo resmi	2	1
		Terdapat petunjuk penggunaan dalam produk	3	1
2.	Persamaan atau kesesuaian Gambar, Simbol, dan Materi	Adanya kesesuaian antara gambar, simbol, dan materi.	15	1
		Gambar sesuai dengan usia anak sekolah dasar	16	1
		Posisi gambar, simbol dan materi diletakan pada posisi yang sesuai.	17	1
3.	Kemenarikan desain cover	Cover yang sesuai dengan isi	4,5	2
		Warna pada cover sudah sesuai	6	1
		Susunan tulisan dan gambar cover menarik	7	1
4.	Kemenarikan desain isi	Layout yang menarik	8,10	2
		Komposisi warna pada isi telah sesuai.	9	1
		Keseimbangan proporsi gambar	11	1
5.	Teks	Ketepatan pemilihan ukuran huruf	12, 13, 14	3

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari (Lioba et al., 2021)

Tabel 3. 2 Kisi Kisi Validasi Ahli Materi

No.	Kisi-Kisi	Kriteria Penilaian	Butir	Jumlah
1.	Kesesuaian Materi	Materi sesuai dengan Kurikulum Merdeka	1	1
		Materi relevan dengan tujuan pembelajaran keterampilan membaca	2	1
		Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas I	3	1
2.	Kedalaman Materi	Cerita dalam komik sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik kelas I SD.	4	1
		Keefektifan penyampaian materi.	5	1
		Gambar dan teks dalam komik saling mendukung dalam menyampaikan materi.	6	1
		Cakupan materi cukup untuk meningkatkan keterampilan membaca	7	1
		Materi tidak terlalu sulit atau terlalu mudah bagi peserta didik	8	1
3.	Relevansi dengan Peserta didik	Materi dikaitkan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik	9	1
		Materi memiliki nilai edukatif yang menarik bagi peserta didik	10	1
4.	Kejelasan Penyajian	Materi disusun secara sistematis dan runtut	11	1
		Kalimat mudah dipahami oleh peserta didik kelas I	12	1
		Tidak ada istilah yang terlalu sulit tanpa penjelasan	13	1
5.	Keterlibatan Peserta didik	Terdapat aktivitas yang menarik dan interaktif dalam Media Komik Bergambar	14,15	1
		Adanya refleksi atau latihan di akhir setiap bagian	16	1

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari (Ni Putu Diah Setiarini et al., 2024)

Tabel 3. 3 Kisi Kisi Validasi Ahli Bahasa

No.	Kisi-Kisi	Kriteria Penilaian	Butir	Jumlah
1.	Komponen Bahasa	Menggunakan Bahasa yang Lugas	1,2,3,4,5	5
		Menggunakan Bahasa yang Komunikatif	6,7,8,9,10	5
		Menggunakan Bahasa yang Interaktif	11,12,13,14,15	5
		Sesuai dengan Kaidah Bahasa (Istilah, Simbol, Ikon	16,17,18,19,20	5

Sumber: Diadaptasi dan dimodifikasi dari (Antariani et al., 2021)

2. Soal Tes (*Pretest dan Posttest*)

Instrumen ini digunakan untuk mengukur hasil belajar kognitif membaca permulaan peserta didik melalui 15 butir soal tes tertulis. Variasi bentuk soal mencakup aktivitas melingkari huruf vokal, pilihan ganda konvensional, pilihan ganda berbasis visual, serta isian huruf rumpang. Penilaian menggunakan sistem pembobotan skor yang ditentukan secara proporsional berdasarkan tingkat kesulitan setiap butir soal. Instrumen ini diterapkan dalam dua tahap:

- a. *Pretest*: Digunakan untuk mengidentifikasi kemampuan awal (entry behavior) peserta didik sebelum diberikan perlakuan.
- b. *Posttest*: Digunakan untuk mengukur penguasaan materi peserta didik setelah proses pembelajaran menggunakan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’.

Data yang diperoleh dari instrumen tes ini kemudian dianalisis untuk melihat signifikansi peningkatan hasil belajar melalui perbandingan skor perolehan peserta didik.

F. Teknik Pengumpulan Data

Peneliti menggunakan dua jenis teknik pengumpulan data, yaitu teknik tes dan non tes. Teknik non tes meliputi wawancara, observasi dan angket, sedangkan teknik tes. tes hasil dilakukan melalui pre-test dan post-test hasil belajar membaca. Adapun penjelasan masing-masing teknik sebagai berikut:

1. Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung kegiatan belajar peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung. Tujuan observasi ini adalah untuk mengetahui bagaimana aktivitas peserta didik di kelas, meliputi sikap, keaktifan, kemampuan membaca peserta didik serta penggunaan media yang digunakan oleh guru dalam pembelajaran.

2. Wawancara

Wawancara merupakan metode pengumpulan data yang dilakukan secara langsung antara peneliti dan narasumber melalui proses tanya jawab tatap muka. Teknik ini digunakan untuk memperoleh informasi secara mendalam yang mendukung pelaksanaan penelitian dan pengembangan media pembelajaran.

3. Angket

Angket digunakan untuk mengumpulkan data berupa pendapat dan tanggapan dari responden melalui daftar pertanyaan. Dalam penelitian ini, angket diberikan kepada para ahli (ahli media, ahli materi dan ahli bahasa). Para ahli akan menilai kelayakan dari produk yang telah dikembangkan sesuai dengan keahliannya masing-masing.

4. Tes Hasil Belajar

Tes digunakan sebagai alat ukur untuk mengetahui sejauh mana tujuan pembelajaran membaca permulaan yang telah tercapai. Dalam penelitian ini, tes

dilakukan dua kali, yaitu sebelum (pre-test) dan sesudah (post-test) penggunaan media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’. Tes ini bertujuan untuk mengukur peningkatan kemampuan membaca permulaan untuk peserta didik kelas 1 di MI Al-Hayatul Islamiyah setelah penggunaan media pembelajaran tersebut.

G. Teknik Analisis Data

Pada tahap ini, peneliti menggunakan beberapa teknik analisis data yang disesuaikan dengan jenis data yang diperoleh selama proses penelitian. Adapun teknik analisis data yang digunakan adalah sebagai berikut.

1. Analisis Data Kualitatif

Data kualitatif berupa data deskriptif pendukung dari temuan kuantitatif. Data kualitatif diperoleh melalui observasi, wawancara, serta masukan dari validator ahli media, materi, dan bahasa. Kritik dan saran terhadap komik bergambar ‘Aku Bisa’ tersebut ditelaah untuk mengidentifikasi kelebihan dan kekurangan produk. Hasil evaluasi ini kemudian dijadikan dasar revisi agar media menjadi lebih layak, tepat sasaran, dan menarik untuk pembelajaran membaca permulaan.

2. Analisis Data Kuantitatif

a. Analisis Data Uji Kevalidan Media

Analisis data uji kevalidan media komik bergambar ‘Aku Bisa’ dilakukan berdasarkan data yang diperoleh dari angket penilaian yang diisi oleh para validator ahli dan diukur menggunakan Skala Likert. Tujuan analisis ini adalah untuk mengetahui tingkat validitas media komik bergambar ‘Aku Bisa’ sebelum diujicobakan kepada peserta didik. Data hasil validasi dinilai dalam rumus analisis dan pedoman penskoran validasi produk yang digunakan peneliti.

$$P = \frac{\sum x}{\sum i} \times 100\%$$

Keterangan:

P : Presentase

$\sum x$: Jumlah skor penilaian validator

$\sum x^i$: Jumlah skor maksimum

Berdasarkan hasil perhitungan validitas, kesimpulan terhadap tingkat validitas media dapat ditentukan sesuai dengan kategori yang telah ditetapkan dalam tabel berikut.

Tabel 3. 4 Kriteria Uji Validatas Media

Skor	Kategori
81% - 100%	Sangat Valid
61% - 80%	Valid
41% - 60%	Cukup Valid
21% - 40%	Tidak Valid
0% - 20%	Sangat Tidak Valid

b. Analisis Data Uji Keefektifan Media

Analisis data uji keefektifan media dilakukan untuk mengetahui sejauh mana media komik bergambar ‘Aku Bisa’ dapat meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I di MI Al-Hayatul Islamiyah. Pengukuran keefektifan ini dilakukan dengan membandingkan hasil *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan rumus *N-Gain Score* untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca peserta didik setelah menggunakan media.

Untuk menganalisis peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik, hasil *pre-test* dan *post-test* dihitung menggunakan rumus *N-Gain Score* berikut:

$$N\ Gain = \frac{\text{Skor Posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor Ideal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tingkat perolehan nilai *N-Gain* tersebut kemudian dikategorikan berdasarkan kriteria interpretasi yang disajikan dalam Tabel 3.6.

Tabel 3. 5 Kriteria Uji N-Gain

Nilai N Gain	Kategori
$g > 0.7$	Keefektifan Tinggi
$0.3 \leq g \leq 0.7$	Keefektifan Sedang
$g < 0.3$	Keefektifan Rendah

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN

Pada bab ini disajikan hasil penelitian dan pengembangan media komik bergambar 'Aku Bisa' yang meliputi proses pengembangan media, pelaksanaan penggunaannya dalam pembelajaran, serta hasil analisis efektivitasnya.

A. Hasil Pengembangan Media

1. *Analyze (Analisis)*

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran dan permasalahan yang dihadapi dalam proses belajar mengajar Bahasa Indonesia di I MI Al-Hayatul Islamiyah. Data diperoleh melalui observasi di kelas dan wawancara dengan guru kelas. Hasil wawancara dengan guru kelas diperoleh informasi bahwa kemampuan membaca permulaan peserta didik masih belum merata, di mana terdapat 2 peserta didik yang belum mampu membaca dan 5 peserta didik yang masih membaca dengan cara mengeja. Selain itu, pembelajaran masih didominasi oleh teks dan latihan tertulis, sehingga keterlibatan aktif peserta didik dalam kegiatan membaca masih terbatas.

Berdasarkan hasil observasi diketahui bahwa buku ajar yang digunakan telah sesuai dengan Kurikulum Merdeka dan dilengkapi ilustrasi menarik, namun belum didukung oleh media pembelajaran pendamping yang lebih interaktif dan kontekstual untuk pembelajaran membaca permulaan. Selain itu, peserta didik kelas I lebih tertarik pada media visual dan pembelajaran interaktif sesuai dengan tahap perkembangan operasional konkret. Berdasarkan temuan tersebut, diperlukan media pembelajaran yang lebih menarik, interaktif, dan kontekstual

untuk mendukung keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran membaca permulaan.

Atas dasar temuan tersebut, peneliti menawarkan melihat pentingnya pengembangan media Komik Bergambar 'Aku Bisa' sebagai solusi alternatif yang sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I MI. Media berbasis cerita ini dirancang secara khusus dengan menyatukan gambar visual yang dekat dengan kehidupan sehari-hari dan teks sederhana. Kombinasi elemen-elemen tersebut dijadikan sebagai alat bantu nyata yang mempermudah peserta didik dalam mengenali huruf, membaca kata, serta memahami isi bacaan. Hal ini sekaligus mengubah cara belajar membaca mereka menjadi proses pembelajaran yang lebih aktif, bermakna, dan interaktif.

2. Design (Perancangan)

Setelah tahap analisis, dilakukan tahap desain media Komik Bergambar sebagai pendukung pembelajaran membaca permulaan peserta didik kelas I. sebagai berikut:

a. Perancangan Spesifikasi Produk

Produk yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah berupa media komik bergambar yang memiliki spesifikasi sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran ini dikembangkan dengan bantuan *software* Canva.
- 2) Isi dari media pembelajaran ini adalah mata pelajaran bahasa Indonesia berfokus pada materi membaca permulaan kelas I.
- 3) Media pembelajaran ini juga terdapat berisi beberapa tema kegiatan sehari-hari yang dekat dengan dunia anak, seperti:
 - a) Aku Bisa Bersiap Sendiri
 - b) Aku Bisa Belajar dengan Gembira

c) Aku Bisa Berbagi dan Menolong

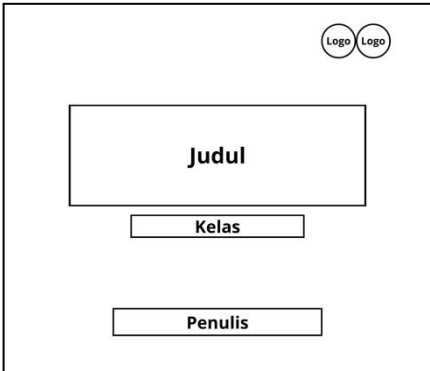
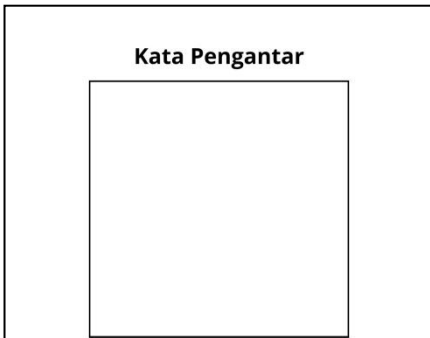
b. Perancangan Media Komik Bergambar

Pada tahap ini, peneliti juga menyusun kerangka isi dari setiap halaman Komik Bergambar yang akan dikembangkan, sebagai berikut:

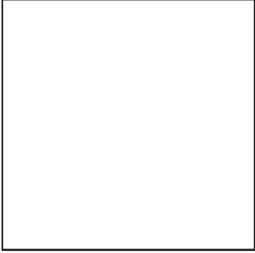
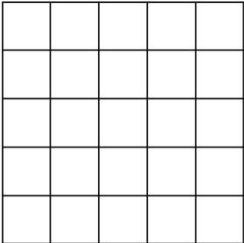
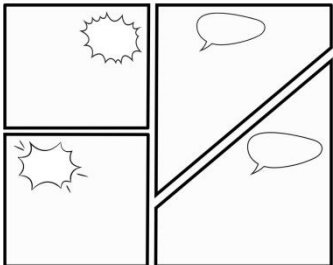
- | | |
|-------------------------|--------------------------|
| 1) Cover | 7) Catatan Pendamping |
| 2) Kata Pengantar | 8) Do'a Sebelum Belajar |
| 3) Daftar isi | 9) Abjad |
| 4) Capaian Pembelajaran | 10) Materi |
| 5) Tujuan Pembelajaran | 11) Do'a Sebelum Belajar |
| 6) Petunjuk Penggunaan | 12) Profil Pengembang |

Adapun *storyboard* dari pengembangan media Komik Bergambar sebagai berikut:

Tabel 4. 1 *Storyboard*

<i>Layout</i> Halaman	Keterangan
	Cover Bagian ini merupakan tampilan awal Komik yang memuat logo kampus, logo program studi, judul komik, kelas dan nama penulis.
	Kata Pengantar Bagian ini berisi uraian umum yang memuat rasa syukur, terima kasih, serta permintaan kritik dan saran.

		Daftar Isi Bagian ini berisi halaman yang memuat urutan isi komik secara sistematis, meliputi judul bab, subbab, serta nomor halaman yang bertujuan memudahkan pembaca dalam menemukan materi yang diinginkan.
		Capaian Pembelajaran Bagian ini memuat kompetensi yang diharapkan dicapai peserta didik sesuai Kurikulum Merdeka, khususnya dalam membaca permulaan, seperti mengenali huruf, membaca kata sederhana, dan memahami isi bacaan.
		Tujuan Pembelajaran Bagian ini berisi tujuan pembelajaran yang lebih spesifik sebagai penjabaran dari capaian pembelajaran, meliputi kemampuan membaca suku kata, kata, serta memahami bacaan sederhana melalui media komik bergambar.
		Petunjuk Penggunaan Pada halaman ini berisi petunjuk penggunaan komik bagi guru dan peserta didik, meliputi cara membaca komik, langkah-langkah pembelajaran, serta aturan dalam menggunakan komik agar pembelajaran berjalan dengan efektif.

Catatan Pendamping 	Catatan Pendamping Bagian ini berisi petunjuk atau penjelasan tambahan bagi guru maupun pendamping dalam menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Catatan ini bertujuan untuk membantu proses pembelajaran agar lebih terarah dan sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai.
Doa Sebelum Belajar  	Do'a Sebelum Belajar Bagian ini memuat doa sebelum belajar yang bertujuan untuk membiasakan peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan pembelajaran.
Abjad 	Abjad Bagian ini berisi pengenalan huruf abjad, meliputi huruf vokal dan konsonan, baik huruf kecil maupun huruf kapital, yang bertujuan membantu peserta didik mengenal dasar membaca permulaan.
Tema Komik 	Materi Bagian ini merupakan inti dari komik yang berisi cerita bergambar yang disajikan secara sederhana dan menarik. Materi dalam komik memuat aktivitas membaca permulaan, yang disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik.

Doa Setelah Belajar	Do'a Setelah Belajar Bagian ini berisi doa yang dibaca setelah kegiatan pembelajaran sebagai bentuk penutup. Doa ini bertujuan menanamkan kebiasaan baik serta nilai spiritual pada peserta didik setelah selesai belajar.
Identitas Penulis 	Identitas Penulis Bagian ini berisi nama, tempat tanggal lahir, program studi, dan fakultas, serta nama dosen pembimbing.

c. Perancangan Tampilan Media Komik Bergambar

Pada tahap perancangan tampilan, media Komik Bergambar dirancang dengan memperhatikan aspek visual yang menarik, sederhana, dan sesuai dengan karakteristik peserta didik kelas I. Desain menggunakan warna cerah serta ilustrasi yang kontekstual dengan kehidupan sehari-hari, seperti kegiatan di rumah dan di sekolah, sehingga dapat menarik perhatian dan menciptakan suasana belajar yang menyenangkan.

Penyajian teks dikemas dalam bentuk dialog dan narasi sederhana agar peserta didik lebih mudah memahami alur cerita. Selain itu, komik juga dilengkapi latihan membaca untuk mendukung pemahaman peserta didik. Dengan tampilan yang menarik dan kontekstual, media ini diharapkan dapat mendukung kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Berdasarkan seluruh proses pada tahap perancangan (*design*) ini, peneliti berhasil menyusun cetak biru (*blueprint*) media Komik Bergambar

'Aku Bisa' menggunakan aplikasi Canva. Spesifikasi komik ini disesuaikan dengan materi kelas I yang dikemas ke dalam tiga tema cerita sehari-hari, serta disusun secara sistematis melalui kerangka halaman dan tabel *storyboard*. Rancangan tampilan komik sengaja mengutamakan perpaduan warna cerah, ilustrasi gambar yang nyata, serta teks dialog yang pendek dan sederhana. Hal ini dilakukan sebagai langkah awal untuk menciptakan alat bantu belajar yang rapi secara materi, sekaligus memiliki daya tarik visual yang tinggi untuk memicu perhatian belajar peserta didik.

3. Development (Pengembangan)

Pada tahap pengembangan, rancangan yang telah disusun diwujudkan menjadi produk nyata berupa komik bergambar untuk mendukung kemampuan membaca permulaan. Storyboard kemudian direalisasikan menjadi produk cetak menggunakan aplikasi Canva dengan pengaturan ilustrasi, tata letak, warna, dan teks yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas I.

a. Penyusunan Produk Media Komik Bergambar

Peneliti menggunakan aplikasi Canva untuk mendesain isi Komik Bergambar yang mencakup materi, ilustrasi/gambar, dan permainan. Berikut tahapan-tahapan dalam mendesain produk media Komik Bergambar:

- 1) Buka aplikasi canva untuk memulai desain media.
- 2) Klik menu buat, lalu mengatur ukuran kertas dengan ukuran 22x19 cm.
- 3) Memilih latar belakang, karakter tokoh, dan ilustrasi pendukung yang dibutuhkan lainnya pada menu elemen.
- 4) Menyusun tata letak (layout) setiap halaman sesuai dengan alur cerita yang telah dirancang dalam storyboard.

- 5) Masukkan teks berupa dialog, narasi, serta materi pembelajaran pada setiap bagian yang telah ditentukan.
- 6) Ulangi langkah diatas untuk menyelesaikan semua desain sesuai dengan alur pada storyboard.
- 7) Simpan desain yang telah selesai dengan format PDF dan siap untuk dicetak serta digunakan dalam pembelajaran.

b. Hasil Produk Media Komik Bergambar

1) Cover



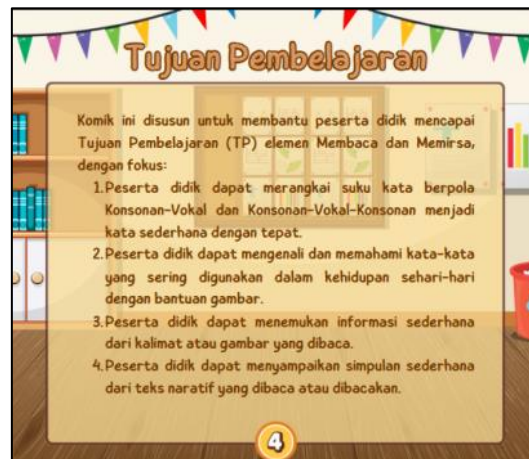
Gambar 4. 1 Cover Komik Bergambar 'Aku Bisa'

Cover dibuat dengan menarik dan mencerminkan tema yang dibawakan dalam media ini yaitu “Aku Bisa.” dengan ukuran huruf yang menonjol sehingga mudah dikenali oleh peserta didik. Selain judul, pada sampul juga ditampilkan ilustrasi tokoh anak yang merepresentasikan isi cerita dalam komik. Ilustrasi tersebut bertujuan untuk memberikan gambaran awal kepada peserta didik mengenai isi komik sekaligus menarik minat mereka untuk membaca.

Cover juga dilengkapi dengan keterangan mata pelajaran, yaitu Bahasa Indonesia untuk kelas I MI, sehingga memperjelas penggunaan

media dalam pembelajaran. Penataan setiap elemen pada sampul, seperti judul, ilustrasi, dan identitas, disusun secara proporsional agar tampilan terlihat rapi, mudah dibaca, serta memberikan kesan menarik dan edukatif bagi peserta didik.

2) Kata Pengantar dan Tujuan Pembelajaran



Gambar 4. 2 Tujuan Pembelajaran
Komik Bergambar 'Aku Bisa'

Pada bagian awal media disajikan kata pengantar dan tujuan pembelajaran. Kata pengantar berisi penjelasan singkat mengenai tujuan pengembangan media komik bergambar sebagai sarana belajar membaca yang menyenangkan. Sementara itu, tujuan pembelajaran berfungsi sebagai acuan kompetensi yang ingin dicapai dalam kemampuan membaca permulaan peserta didik.

3) Daftar Isi

Daftar isi dalam media ini disusun untuk memudahkan peserta didik melihat gambaran keseluruhan isi media. Setiap bagian dilengkapi dengan nomor halaman agar peserta didik dapat dengan mudah menemukan materi atau aktivitas yang ingin dikerjakan. Dengan adanya

daftar isi, alur pembelajaran dalam media menjadi lebih terstruktur dan jelas.

4) Petunjuk Penggunaan



Gambar 4. 3 Petunjuk Penggunaan
Komik Bergambar 'Aku Bisa'

Petunjuk penggunaan dalam media ini berfungsi agar pengguna memahami cara menggunakan media secara tepat sehingga kegiatan belajar dapat berjalan efektif dan menyenangkan.

5) Catatan Pendamping

Catatan pendamping dalam media ini ditujukan bagi guru atau orang tua sebagai pihak yang mendampingi peserta didik dalam kegiatan belajar. Bagian ini berisi arahan singkat mengenai cara membimbing peserta didik saat menggunakan komik, seperti membantu membaca, memberikan penjelasan, serta mendorong keterlibatan aktif peserta didik. Catatan ini bertujuan agar proses pembelajaran berlangsung lebih terarah, efektif, dan sesuai dengan tujuan yang diharapkan

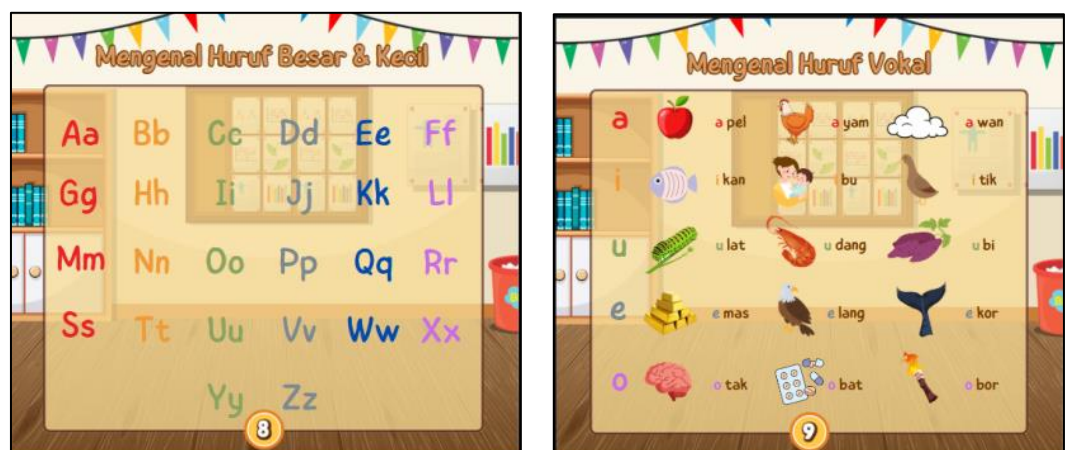
6) Doa Sebelum Belajar



Gambar 4. 4 Do'a Sebelum Belajar
Komik Bergambar 'Aku Bisa'

Doa sebelum belajar dalam media ini disajikan dengan bahasa yang sederhana dan mudah dipahami oleh peserta didik. Bagian ini bertujuan untuk membiasakan peserta didik berdoa sebelum memulai kegiatan belajar, sehingga diharapkan mereka dapat mengikuti pembelajaran dengan baik serta memperoleh kemudahan dan keberkahan dalam belajar.

7) Mengenal Huruf Besar dan Kecil Serta Huruf Vokal dan Konsonan



Gambar 4. 5 Materi Huruf Komik Bergambar 'Aku Bisa'

Bagian ini memuat pengenalan huruf abjad yang meliputi huruf besar (kapital) dan huruf kecil, serta pengelompokan huruf vokal dan konsonan. Penyajian dilakukan secara sederhana dan disertai contoh agar memudahkan peserta didik dalam mengenali bentuk dan bunyi huruf sebagai dasar membaca permulaan.

8) Cerita Komik



Gambar 4. 6 Cerita Komik Bergambar 'Aku Bisa'

Bagian ini menyajikan cerita bergambar yang disusun secara runtut dan sederhana sesuai dengan kehidupan sehari-hari peserta didik. Cerita dilengkapi dengan dialog dan kalimat pendek untuk membantu peserta didik dalam membaca suku kata, kata, dan kalimat sederhana. Melalui penyajian yang menarik, bagian ini bertujuan untuk meningkatkan minat baca serta memudahkan peserta didik dalam memahami isi bacaan.

9) Zona Bermain

Zona bermain dirancang sebagai aktivitas interaktif yang melibatkan peserta didik dalam berbagai jenis permainan edukatif, seperti mencocokkan gambar dengan kata, menyusun huruf acak menjadi sebuah kata, sampai dengan menghubungkan gambar dengan

nama yang sesuai. Kegiatan ini bertujuan untuk melatih kemampuan membaca permulaan secara menyenangkan, sekaligus membantu peserta didik dalam mengenali huruf, suku kata, dan kata secara lebih efektif.

10) Refleksi

Pada bagian refleksi, disediakan pernyataan sederhana dengan kotak centang untuk mengetahui kemampuan dan pengalaman belajar peserta didik setelah membaca komik. Peserta didik merefleksikan kemampuan membaca (suku kata, kata, dan pemahaman cerita), menjawab pertanyaan isi, serta mengungkapkan perasaan dan kesulitan yang dialami. Selain itu, bagian ini membantu peserta didik mengenali nilai-nilai yang dipelajari, seperti berbagi, disiplin, dan tanggung jawab.

11) Biodata Penulis



Gambar 4. 7 Profil Pengembang
Komik Bergambar 'Aku Bisa'

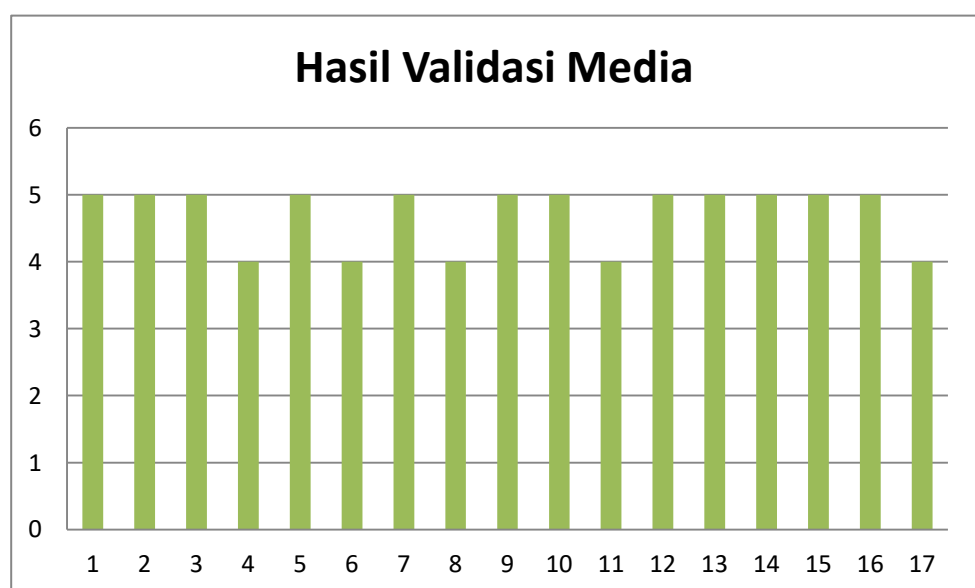
Pada bagian ini, ditampilkan informasi singkat mengenai penulis media pembelajaran ini. Bagian ini bertujuan untuk memperkenalkan penulis kepada pembaca sekaligus memberikan gambaran latar belakang yang melatarbelakangi lahirnya karya ini.

c. Validasi Produk

Tahap ini mencakup validasi kelayakan media Komik Bergambar oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian berfokus pada aspek isi, tampilan, serta kebahasaan, yang menghasilkan masukan berupa kritik dan saran. Hasil validasi tersebut digunakan sebagai acuan peneliti untuk melakukan revisi dan menyempurnakan produk agar memenuhi standar kelayakan sebelum diimplementasikan di kelas. Berikut adalah rincian kritik, saran, serta hasil perbaikan yang telah dilakukan:

1) Validasi Ahli Media

Validasi media dilakukan untuk menilai kelayakan teknis dari media komik bergambar yang dikembangkan, meliputi aspek fungsionalitas, desain, dan kesesuaian dengan tujuan pembelajaran. Proses validasi dilakukan melalui penyebaran angket kepada ahli media. Adapun validator dalam penelitian ini adalah Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.



Gambar 4. 8 Grafik Hasil Validasi Media

Gambar 4.8 menyajikan rekapitulasi hasil validasi dari validator ahli media, sedangkan instrumen angket secara lengkap disajikan pada Lampiran 9. Setiap butir pernyataan memiliki rentang skor dari 1 sampai 5 jika ada 17 poin maka nilai tertinggi adalah 85, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{\text{Perolehan Skor}}{\text{Skor Maksimum}} \times 100\%$$

$$P = \frac{80}{85} \times 100\% = 94\%$$

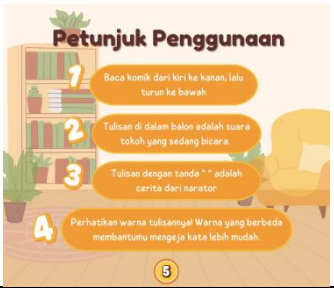
Berdasarkan hasil validasi ahli media, diperoleh skor sebesar 80 yang setelah dianalisis menghasilkan nilai akhir 94%, sehingga termasuk dalam kategori sangat valid. Dengan demikian, media komik bergambar 'Aku Bisa' dinyatakan sangat layak untuk digunakan. Selain itu, validator juga memberikan beberapa komentar dan masukan sebagai bahan perbaikan media. Sebagai berikut:

Tabel 4. 2 Komentar dan Saran Validator Media

Nama Validator	Komentar dan Saran
Ibu Vannisa Aviana Melinda, M.Pd	1. Cover perlu diperbaiki agar lebih mencerminkan isi cerita dan menarik minat peserta didik. 2. Gelembung ucapan pada komik sudah dibuat dengan baik dan transparan sehingga tidak mengganggu tampilan gambar

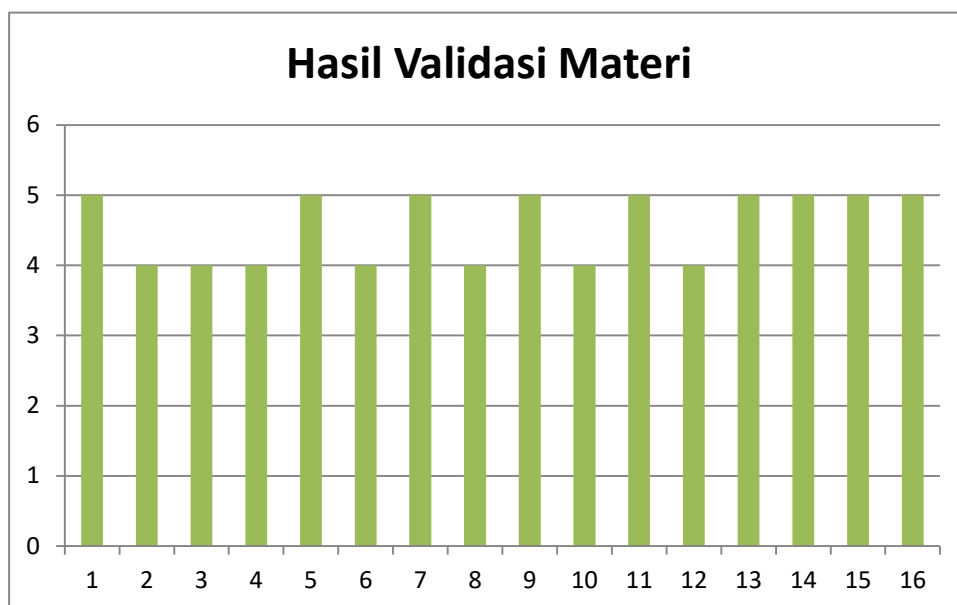
Berdasarkan komentar dan saran tersebut, peneliti melakukan revisi atau perbaikan. Berikut hasil revisi produk berdasarkan saran dari ahli media:

Tabel 4. 3 Revisi Hasil Validasi Media

No	Revisi	Produk sebeum revisi	Produk sesudah revisi
1.	Tampilan background dan tata letak logo		
2.	Tampilan overlay		
3.	Overlay dibuat dengan ukuran yang sama		

2) Validasi Ahli Materi

Validasi materi dalam penelitian pengembangan ini bertujuan untuk menilai keefektifan dan kesesuaian materi yang dikembangkan, sehingga kekurangan dapat diidentifikasi dan diperbaiki secara optimal. Proses validasi dilakukan melalui penyebaran angket kepada ahli materi. Adapun validator dalam penelitian ini adalah Ibu Nurul Shofiah, M.Pd., selaku dosen Fakultas Psikologi yang mengampu bidang Bahasa Indonesia.



Gambar 4. 9 Grafik Hasil Validasi Materi

Gambar 4.9 menyajikan rekapitulasi hasil validasi dari validator ahli materi, sedangkan instrumen angket secara lengkap disajikan pada Lampiran 10. Setiap butir pernyataan memiliki rentang skor dari 1 sampai 5 jika ada 16 poin maka nilai tertinggi 80, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{73}{80} \times 100\% = 91\%$$

Dari hasil validasi bersama ahli materi diketahui skor yang diperoleh adalah 73 dan apabila di analisis menggunakan rumus maka nilai akhir yang didapatkan adalah 91%, dalam hal ini skor tersebut masuk kedalam kategori sangat valid, dan dapat disimpulkan bahwasanya Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ dikategorikan sangat layak. Selain itu, validator juga memberikan beberapa komentar dan masukan sebagai bahan perbaikan media. Sebagai berikut:

Tabel 4. 4 Komentar dan Saran Validator Materi

Nama Validator	Komentar dan Saran
Ibu Nurul Shofiah, M.Pd	Diperbaiki kalimatnya dan ditambah aktifitas refleksi nya

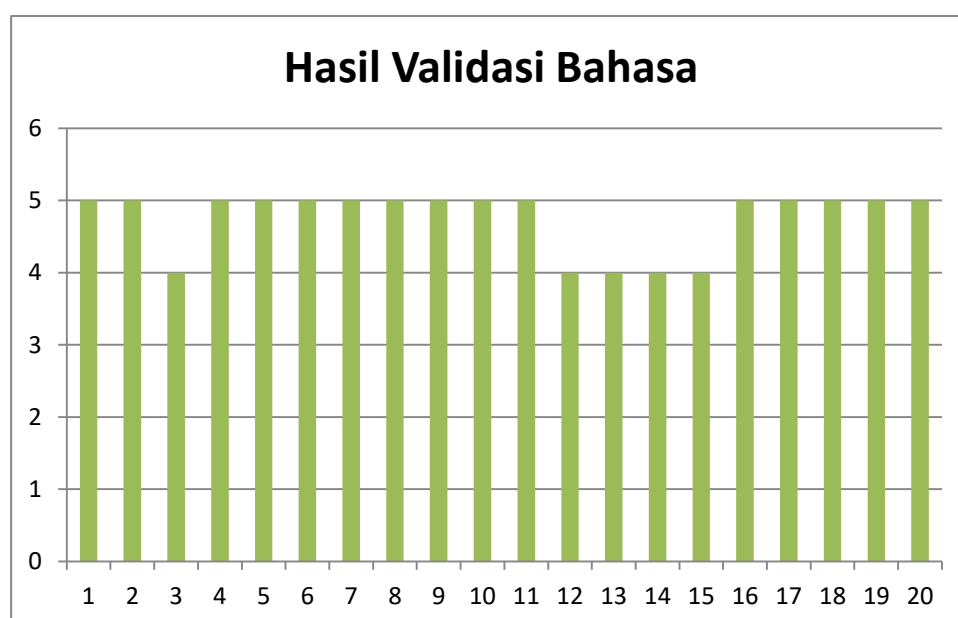
Berdasarkan komentar dan saran tersebut, peneliti melakukan revisi atau perbaikan. Berikut hasil revisi produk berdasarkan saran dari ahli materi:

Tabel 4. 5 Revisi Hasil Validasi Materi

No	Revisi	Produk sebeum revisi	Produk sesudah revisi
1.	Perbaikan kata Sholat menjadi salat.		
2.	Perubahan TTS menjadi melengkapi kata.		
3.	Tambahan doa setelah belajar.		

3) Validasi Ahli Bahasa

Validasi ahli bahasa bertujuan untuk menilai kelayakan kebahasaan media komik bergambar 'Aku Bisa', meliputi aspek penggunaan bahasa, kejelasan kalimat, kesesuaian dengan tingkat perkembangan peserta didik, serta keterbacaan teks. Proses validasi dilakukan melalui penyebaran angket kepada ahli bahasa. Adapun validator dalam penelitian ini adalah Ibu Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd., selaku dosen Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) UIN Maulana Malik Ibrahim Malang.



Gambar 4. 10 Grafik Hasil Validasi Bahasa

Gambar 4.10 menyajikan rekapitulasi hasil validasi dari validator ahli bahasa, sedangkan instrumen angket secara lengkap disajikan pada Lampiran 11. Setiap butir pernyataan memiliki rentang skor dari 1 sampai 5 jika ada 20 poin maka nilai tertinggi adalah 100, maka hasil nilai dari angket dapat dihitung menggunakan rumus sebagai berikut.

$$P = \frac{95}{100} \times 100\% = 95\%$$

Berdasarkan hasil perhitungan yang telah dilakukan menggunakan rumus presentase, maka penilaian yang dilakukan oleh ahli bahasa mencapai skor 95%. Jika dilihat dengan tabel kevalidan produk, maka skor yang didapat termasuk dalam kriteria sangat valid sehingga Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ dikategorikan sangat layak. Selain itu, validator juga memberikan beberapa komentar dan masukan sebagai bahan perbaikan media. Sebagai berikut:

Tabel 4. 6 Komentar dan Saran Validator Bahasa

Nama Validator	Komentar dan Saran
Ibu Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd	1. Konsistensi Bahasa 2. Memberikan kalimat sederhana 3. Memberikan kalimat ajakan 4. Kata-kata harus lebih ramah dan menyenangkan untuk peserta didik kelas 1

Berdasarkan komentar dan saran tersebut, peneliti melakukan revisi atau perbaikan. Berikut hasil revisi produk berdasarkan saran dari ahli bahasa:

Tabel 4. 7 Revisi Hasil Validasi Bahasa

No	Revisi	Produk sebeum revisi	Produk sesudah revisi
1.	Perbaikan kata dari ke hadirat menjadi kehadir.		

Berdasarkan seluruh rangkaian proses pada tahap pengembangan (*development*) ini, peneliti berhasil mewujudkan rancangan draf menjadi produk nyata buku cetak Komik Bergambar 'Aku Bisa' yang mencakup 11 komponen utama dari halaman sampul hingga zona bermain dan refleksi. Kelayakan teoretis dari komik ini dibuktikan melalui pengujian validasi oleh para ahli dengan hasil perolehan skor yang sangat memuaskan, yaitu Ahli Media sebesar 94%, Ahli Materi sebesar 91%, dan Ahli Bahasa sebesar 95% yang semuanya masuk dalam kriteria Sangat Valid. Adanya masukan formatif dari para validator dijadikan acuan untuk melakukan revisi akhir guna memastikan bahwa produk komik yang dihasilkan benar-benar matang secara konten dan ramah digunakan untuk mendukung kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I.

4. Implementation (Penerapan)

Pada tahap implementasi, produk media Komik Bergambar yang telah dinyatakan layak oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa diuji coba kepada 31 peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang, Kota Malang. Uji coba ini bertujuan untuk mengukur tingkat efektivitas media dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan. Pengukuran efektivitas dilakukan melalui skema *pre-test* dan *post-test*. *Pre-test* diberikan sebelum intervensi untuk mengetahui kemampuan awal peserta didik, sedangkan *post-test* dilaksanakan setelah pembelajaran menggunakan komik untuk mengukur perkembangan kemampuan membaca mereka. Hasil perbandingan kedua tes tersebut menjadi dasar penilaian peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

Berdasarkan seluruh rangkaian proses pada tahap implementasi (*implementation*) ini, peneliti berhasil melaksanakan uji coba lapangan terhadap

31 peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang, Kota Malang. Proses ini berjalan secara sistematis menggunakan skema *pre-test* di awal untuk memetakan kemampuan dasar peserta didik dan *post-test* di akhir setelah intervensi media dilakukan. Hasil perbandingan data dari kedua tes tersebut dijadikan sebagai bukti nyata untuk melihat perubahan capaian belajar peserta didik. Langkah ini menjadi dasar penting untuk menguji sejauh mana perpaduan cerita komik dan aktivitas belajar di kelas mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik.

5. Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk menilai efektivitas peserta didik terhadap implementasi media Komik Bergambar. Evaluasi didasarkan pada hasil perbandingan *pre-test* dan *post-test* yang menunjukkan adanya peningkatan skor kemampuan membaca permulaan setelah penggunaan media. Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa media yang dikembangkan efektif dalam membantu proses pembelajaran. Dengan demikian, hasil evaluasi membuktikan bahwa media Komik Bergambar tidak hanya layak, tetapi juga efektif meningkatkan kemampuan membaca permulaan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang, Kota Malang.

Berdasarkan seluruh rangkaian proses pada tahap evaluasi (*evaluation*) ini, peneliti menyimpulkan bahwa media Komik Bergambar 'Aku Bisa' terbukti efektif secara empiris. Hal ini ditunjukkan oleh adanya peningkatan skor capaian membaca permulaan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang, Kota Malang, yang diukur melalui perbandingan hasil *pre-test* dan *post-test*. Keberhasilan evaluasi ini menjadi bukti nyata bahwa media yang dikembangkan tidak hanya memenuhi standar kelayakan secara teoretis,

melainkan juga sukses memberikan dampak nyata dalam meningkatkan kemampuan kognitif serta keterampilan literasi dasar peserta didik di dalam kelas.

B. Hasil Implementasi Media

Implementasi media komik bergambar 'Aku Bisa' dilaksanakan dalam dua pertemuan pada pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas I. Pertemuan pertama digunakan untuk pre-test guna mengetahui kemampuan awal membaca permulaan peserta didik. Hasil tes menunjukkan bahwa sebagian besar peserta didik telah memiliki kemampuan membaca yang cukup baik, dengan rincian sebanyak 5 dari 31 peserta didik yang masih mengalami kesulitan dalam kelancaran membaca dan pemahaman isi bacaan.

Pertemuan kedua difokuskan pada penerapan media komik bergambar. Guru memberikan contoh membaca komik, kemudian peserta didik dibagi dalam enam kelompok untuk membaca dan memahami isi komik secara bergantian. Kegiatan ini mendorong interaksi dan keterlibatan aktif peserta didik. Secara kritis, penggunaan komik bergambar terbukti membantu peserta didik dalam memahami bacaan melalui dukungan visual, kemampuan membaca permulaan, khususnya dalam aspek kelancaran membaca dan pemahaman isi bacaan. Meskipun demikian, masih ditemukan kendala berupa belum meratanya keaktifan peserta didik.

Pada akhir pembelajaran, guru memberikan post-test untuk mengukur kemampuan membaca peserta didik setelah penerapan media komik bergambar. Hasil post-test menunjukkan bahwa secara umum kemampuan membaca peserta didik tetap berada pada kategori baik, namun terdapat peningkatan yang lebih signifikan pada peserta didik yang sebelumnya masih mengalami kesulitan dalam membaca. Dengan demikian, media komik bergambar 'Aku Bisa' cukup efektif dalam mendukung

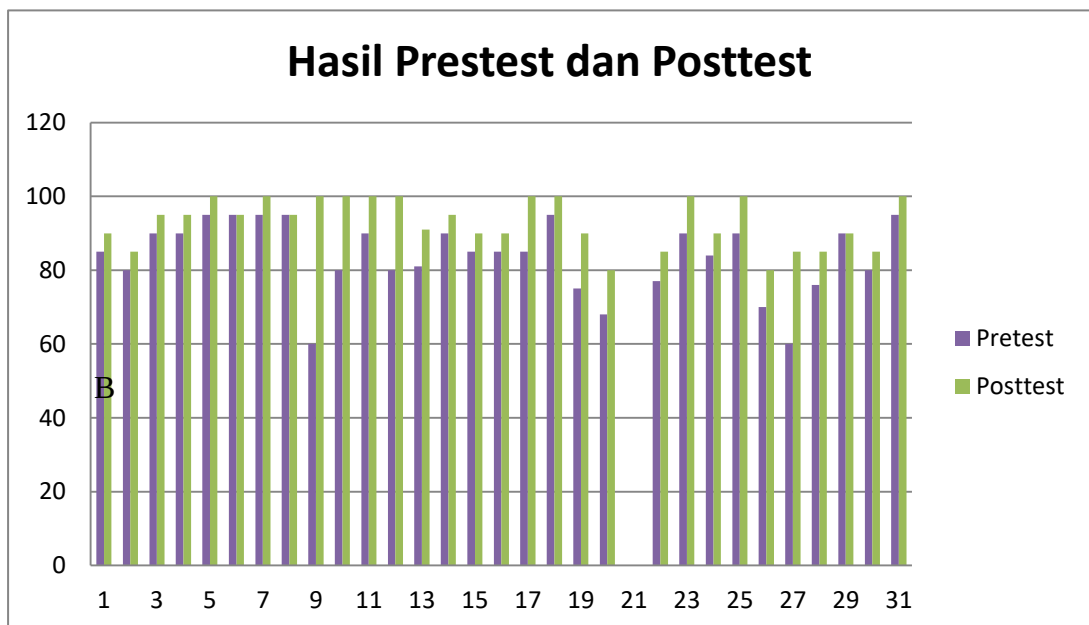
peningkatan kemampuan membaca, dengan catatan perlu pengelolaan pembelajaran yang optimal.

Hasil implementasi selama dua pertemuan menunjukkan bahwa pemanfaatan media Komik Bergambar 'Aku Bisa' memberikan pengaruh positif terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Data awal (*pre-test*) mendeteksi adanya kesenjangan kompetensi, dengan 5 dari 31 peserta didik mengalami hambatan dalam aspek kelancaran dan pemahaman bacaan. Intervensi menggunakan media komik berbasis visual kontekstual ini terbukti mampu menstimulasi kemampuan mengeja dan membaca peserta didik secara mandiri saat diterapkan dalam aktivitas kelas, meskipun diidentifikasi adanya fluktuasi tingkat fokus anak selama proses pembelajaran. Capaian akhir (*post-test*) mengonfirmasi adanya peningkatan signifikan, khususnya pada kelompok peserta didik dengan kemampuan awal rendah. Temuan empiris ini membuktikan efektivitas media komik sebagai instrumen stimulasi literasi dasar, dengan implikasi perlunya optimalisasi pengelolaan kelas (*classroom management*) oleh pendidik.

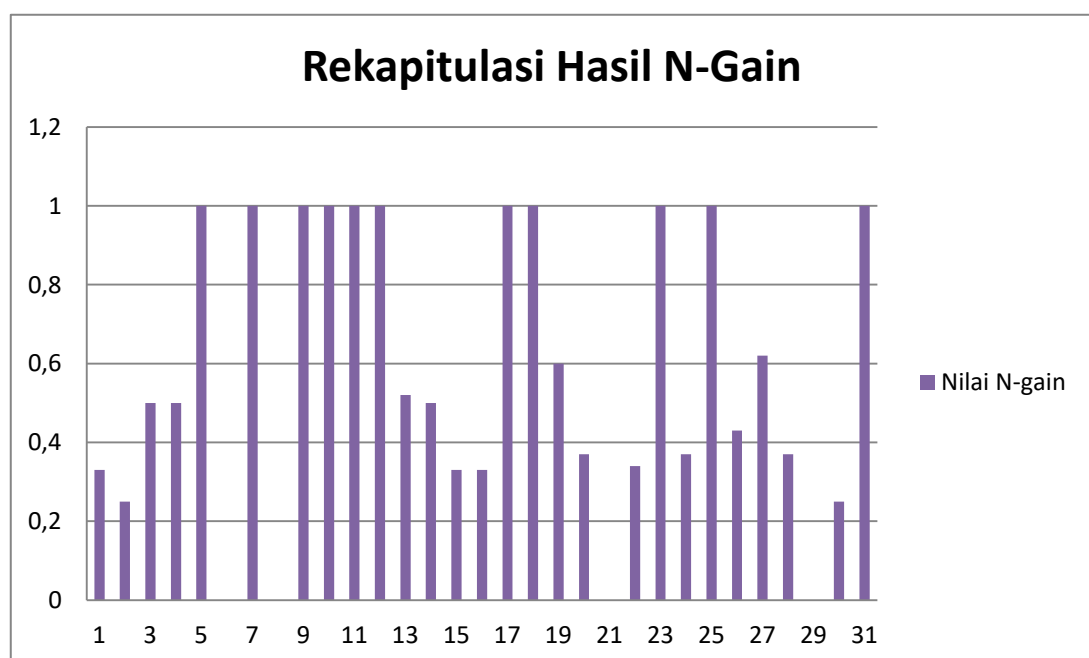
C. Hasil Keefektifan Media

Keefektifan media komik bergambar 'Aku Bisa' diukur melalui perbandingan hasil belajar peserta didik yang dihimpun melalui *pre-test* dan *post-test* yang digunakan untuk mengukur kemampuan membaca permulaan 31 peserta didik sebelum dan sesudah intervensi menggunakan media komik bergambar. Kedua tes memiliki jumlah soal yang sama, yaitu sebanyak 15 butir soal dengan sistem pembobotan skor bervariasi (*weighted scoring system*) secara proporsional sesuai tingkat kesulitan tiap indikator membaca permulaan. Penyusunan nomor soal dan pilihan jawaban disajikan secara sistematis tanpa pengacakan agar peserta didik dapat

mengerjakan secara terstruktur sesuai alur. Rekapitulasi perolehan nilai peserta didik tersebut dipaparkan secara rinci dalam Tabel 4.11



Gambar 4. 11 Grafik Hasil Pretest dan Posttest



Gambar 4. 12 Grafik Hasil Nilai N-gain

Gambar 4.11 menyajikan rekapitulasi grafik hasil pretest dan posttest, sedangkan Gambar 4.12 menyajikan rekapitulasi grafik hasil nilai n-gain. Instrumen

angket secara lengkap disajikan pada Lampiran 12. Berdasarkan Gambar 4.11 mengenai hasil uji *N-Gain Score*, diperoleh bukti mengenai efektivitas kognitif dari pengembangan media Komik Bergambar 'Aku Bisa'. Peningkatan terlihat dari perbandingan nilai rata-rata peserta didik, di mana skor *pre-test* sebesar 84,17 meningkat menjadi 93,03 pada hasil *post-test*. Meskipun subjek uji coba mencakup 31 peserta didik, kalkulasi uji efektivitas *N-Gain* hanya merepresentasikan 30 peserta didik. Satu data observasi dieliminasi akibat tidak terpenuhinya struktur data *pre-test* dan *post-test* yang utuh pada salah satu subjek (attrisi sampel), sehingga penarikan kesimpulan kuantitatif tetap terjaga objektivitasnya. Keberhasilan pencapaian dari 30 peserta didik ini terdistribusi secara bervariasi, dengan rincian 11 peserta didik masuk dalam indeks peningkatan 'Tinggi', 16 peserta didik dalam indeks 'Sedang', dan 3 peserta didik dalam indeks 'Rendah'. Melalui capaian rata-rata *N-Gain* klasikal sebesar 0,59, indeks efektivitas Hake mengategorikan tingkat efektivitas produk ini pada kriteria 'Cukup Efektif'.

Berdasarkan keseluruhan data empiris hasil uji coba lapangan tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa media Komik Bergambar 'Aku Bisa' terbukti memberikan kontribusi signifikan terhadap peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Hasil analisis menunjukkan adanya kenaikan nilai rata-rata dari 84,17 (*pre-test*) menjadi 93,03 (*post-test*) dengan perolehan rata-rata *N-Gain score* klasikal sebesar 0,59 yang masuk dalam kriteria Cukup Efektif. Meskipun kompetensi awal peserta didik secara umum sudah berada pada kategori baik, intervensi media komik ini terbukti sukses mengoptimalkan kemampuan membaca mereka menuju tingkat yang lebih sempurna. Struktur data ini diposisikan sebagai bukti kuantitatif yang kuat bahwa stimulus visual dalam komik mampu bekerja secara efektif sebagai alat bantu penguatan literasi dasar pada peserta didik kelas I.

BAB V

PEMBAHASAN

A. Proses Pengembangan Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’

Tahap **analisis** (*analysis*) dalam pengembangan media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ merupakan fase krusial untuk memetakan urgensi pemecahan masalah literasi dasar yang adaptif terhadap karakteristik perkembangan peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah. Secara teoretis, anak usia 6–7 tahun berada pada tahap operasional konkret (Jean Piaget), di mana mereka belum mampu mencerna simbol abstrak berbentuk teks secara mandiri tanpa bantuan representasi objek nyata. Ketiadaan media yang menjembatani masa transisi dari kemampuan mengenal huruf menuju membaca lancar sering kali memicu kejenuhan belajar. Oleh karena itu, pengintegrasian stimulus visual yang dekat dengan ekosistem harian anak sangat diperlukan guna mereduksi beban kognitif saat memproses simbol-simbol huruf. Hal ini didasari oleh temuan lapangan di kelas I yang menunjukkan adanya kesenjangan kompetensi literasi dasar, di mana sebagian peserta didik masih mengalami hambatan pada aspek kelancaran artikulasi dan pemahaman isi teks sederhana. Temuan lapangan ini sangat sejalan dengan penelitian (Fauziah et al., 2024b) yang menyatakan bahwa proses pembelajaran membaca permulaan yang kurang didukung media interaktif dapat menyebabkan anak mengalami kesulitan dalam mengenali huruf dan merangkainya menjadi kata yang bermakna. Oleh karena itu, didukung pula oleh pemikiran (Yani, 2019) mengenai pentingnya instrumen *reading readiness*, peneliti mengonstruksikan bahwa kehadiran komik bermuatan cerita kontekstual dan teks fungsional sederhana ini sukses bertindak sebagai solusi alternatif yang

mempermudah peserta didik dalam mengenali huruf serta melafalkan kata melalui pembelajaran yang aktif dan bermakna.

Tahap **perancangan (design)** berhasil menerjemahkan hasil analisis kebutuhan menjadi sebuah cetak biru (*blueprint*) media pembelajaran yang terstruktur, sistematis, dan ramah terhadap fokus visual anak. Perancangan media menggunakan aplikasi Canva dengan memprioritaskan paduan warna cerah dan ilustrasi gambar nyata didasarkan pada karakteristik *short attention span* yang melekat pada peserta didik kelas rendah. Dalam psikologi perkembangan, visualisasi yang menarik berfungsi sebagai stimulus utama untuk mengunci atensi (*attention*) anak agar konsisten mengikuti alur materi pembelajaran tanpa cepat merasa jenuh. Selain itu, pembagian isi komik ke dalam tiga tema harian bertujuan agar transfer informasi terjadi secara natural melalui konsep pengetahuan awal (*prior knowledge*) yang sudah dimiliki anak di rumah maupun di sekolah. Dokumen rancangan ini direalisasikan secara konkret ke dalam susunan tiga belas kerangka halaman serta tabel *storyboard* yang mengatur proporsi penempatan panel komik, jenis huruf (*font*) hierarkis yang mudah dibaca, serta peletakan balon kata agar tidak menutupi ilustrasi utama. Sejalan dengan prinsip pengembangan media R&D oleh (Utariyanti et al., 2016), rancangan tampilan dan struktur isi yang sistematis ini terbukti efektif sebagai fondasi awal untuk menciptakan alat bantu ajar yang tidak hanya rapi secara urutan kurikulum, melainkan juga memiliki estetika visual tinggi untuk memicu kesiapan membaca peserta didik. Hal ini diperkuat oleh pendapat (Shofiah et al., 2017), bahwa penggunaan karakteristik desain yang sesuai dengan dunia anak dapat meningkatkan keterlibatan aktif mereka sehingga proses pengenalan desain pembelajaran menjadi lebih kontekstual dan adaptif.

Tahap **pengembangan (*development*)** berhasil mewujudkan rancangan konseptual menjadi produk cetak nyata buku Komik Bergambar 'Aku Bisa' yang teruji kelayakan teoretisnya oleh para validator ahli. Proses validasi formatif oleh ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa sangat esensial untuk menjamin bahwa teks dialog pendek, pemilihan kosakata yang ramah anak, serta struktur 11 komponen komik telah sesuai dengan kaidah kebahasaan dan materi membaca permulaan Fase A Kurikulum Merdeka. Masukan dari para validator—seperti perubahan penulisan kata baku dan penambahan aktivitas refleksi—merupakan proses penyempurnaan produk agar media memiliki ketepatan konten (*content validity*) sebelum diimplementasikan secara langsung di lapangan. Kelayakan teoretis ini dibuktikan oleh perolehan skor kuantitatif angket yang sangat tinggi, yaitu nilai dari Ahli Media sebesar 94%, Ahli Materi sebesar 91%, dan Ahli Bahasa sebesar 95%, di mana keseluruhan indikator penilaian tersebut masuk ke dalam kriteria Sangat Valid. Temuan ini memperkuat penelitian (Syahwela, 2020) bahwa produk media yang dikembangkan melalui revisi berbasis masukan ahli menghasilkan instrumen pembelajaran yang matang secara konten, aman secara keterbacaan bahasa, serta ramah psikologis bagi anak usia dini. Selain itu, integrasi elemen estetika seni dan tata letak dalam produk cetak ini didukung pula oleh (Julianto, I Nyoman Larry; Artawan, Cokorda Alit; Cahyadi, 2021) yang menegaskan bahwa standardisasi desain grafis dan visualisasi komik yang proporsional memegang peranan krusial dalam melahirkan produk media edukasi yang layak konsumsi bagi pembaca usia dasar.

Tahap **implementasi (*implementation*)** di kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah membuktikan bahwa kehadiran Komik Bergambar 'Aku Bisa' secara praktis mampu menjadi instrumen stimulasi literasi dasar yang efektif dalam situasi pembelajaran yang kontekstual. Pengondisian kelas yang berbasis pada pemanfaatan komik visual

ini didesain untuk merangsang keterlibatan aktif siswa usia dasar secara natural. Ketika cerita di dalam komik mengangkat tema harian yang akrab dengan dunia anak, siswa tidak merasa sedang dipaksa belajar, melainkan sedang diajak mengenali pengalaman mereka sendiri lewat simbol teks dan gambar. Pengondisian ini sangat penting untuk mengatasi fluktuasi fokus (*short attention span*) anak kelas I selama proses pembelajaran berlangsung di kelas. Uji coba lapangan ini dilaksanakan secara sistematis terhadap 31 siswa dengan menerapkan skema pengujian *pre-test* di awal intervensi untuk memetakan kemampuan dasar (yang mendeteksi adanya kesenjangan kompetensi membaca) serta diakhiri dengan pemberian *post-test* setelah intervensi komik dilakukan. Proses ini sejalan dengan temuan (Yaqin & Nurul, 2024) yang menunjukkan bahwa perpaduan teks dan ilustrasi mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret karena cerita dikaitkan dengan pengalaman sehari-hari. Oleh karena itu, didukung pula oleh hasil penelitian (Suyadi & Sari, 2021), langkah implementasi ini berhasil menjadi fondasi empiris yang kuat untuk menguji sejauh mana intervensi media mampu memberikan dampak positif terhadap perubahan capaian literasi dasar siswa.

Tahap **evaluasi (*evaluation*)** memberikan bukti empiris yang valid mengenai efektivitas kognitif media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ dalam melejitkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas I secara klasikal. Menurut Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2012), pemahaman mendalam tercapai karena otak anak memproses saluran gambar dan saluran kata secara simultan tanpa membebani memori kerja (*working memory*). Evaluasi hasil belajar yang menunjukkan lompatan skor pasca-intervensi membuktikan bahwa transisi dari huruf ke kata yang dijumpai oleh visualisasi komik jauh lebih berhasil dibandingkan metode ceramah konvensional berbasis teks padat. Keberhasilan empiris ini

dibenarkan oleh data statistik, di mana nilai rata-rata kelas melonjak dari 84,17 (*pre-test*) menjadi 93,03 (*post-test*). Perolehan rata-rata *N-Gain Score* klasikal sebesar 0,59 (kategori Cukup Efektif) dengan sebaran distribusi 11 peserta didik pada indeks tinggi, 16 peserta didik indeks sedang, dan hanya 3 peserta didik pada indeks rendah, menegaskan keberhasilan media ini dalam pemeratakan kemampuan literasi kelas. Didukung oleh premis (Oktaviyanti et al., 2022) hasil evaluasi akhir ini menyimpulkan bahwa media komik bergambar terbukti tidak hanya layak secara teoretis, melainkan sangat efektif meningkatkan kemampuan kognitif literasi dasar, khususnya dalam aspek kelancaran membaca dan pemahaman isi cerita bagi pembaca mula.

B. Implementasi Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’

Tahap implementasi (*implementation*) media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ di kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah secara nyata mampu mentransformasikan iklim pembelajaran literasi dasar menjadi lebih aktif, kontekstual, dan berpusat pada siswa. Integrasi media yang dikemas melalui tema kehidupan sehari-hari anak kelas rendah terbukti mempermudah transmisi pesan kognitif secara natural. Ketika anak dihadapkan pada tokoh komik yang mengalami peristiwa serupa dengan dunia mereka, memori jangka panjang (*long-term memory*) anak akan lebih mudah mengaitkan lambang huruf dengan makna kata yang sedang dieja. Melalui cara ini, hambatan awal berupa rendahnya kelancaran artikulasi dan pemahaman bacaan pada siswa kelas rendah dapat direduksi secara bertahap melalui aktivitas membaca yang menyenangkan. Integrasi ini diwujudkan dalam dua kali pertemuan di kelas, di mana dukungan stimulasi visual dan struktur teks dialog pendek di dalam balon kata komik berhasil memantik respons positif, perhatian penuh, serta antusiasme yang tinggi dari 31 siswa, termasuk mempercepat adaptasi 5 siswa yang awalnya terdeteksi memiliki

kemampuan membaca di bawah rata-rata kelas. Proses pelaksanaan ini sejalan dengan temuan (Yaqin & Nurul, 2024) bahwa perpaduan teks dan ilustrasi mampu membantu peserta didik memahami materi secara lebih konkret karena alur cerita dikaitkan dengan pengalaman nyata harian mereka, sehingga mendorong kesiapan belajar yang optimal.

Ditinjau dari aspek tata kelola kelas, implementasi media komik ini juga berhasil mengungkap dinamika sosio-emosional siswa kelas rendah sekaligus menguji kapabilitas pengondisian kelas (*classroom management*) secara adaptif. Karakteristik psikologis anak usia 6–7 tahun yang egosentris sering kali memicu ketimpangan partisipasi ketika dihadapkan pada aktivitas belajar berkelompok, di mana anak yang sudah lancar cenderung mendominasi jalannya interaksi sedangkan anak yang belum lancar membaca memilih pasif karena krisis kepercayaan diri. Fluktuasi fokus (*short attention span*) dan kecenderungan pasif tersebut menuntut peneliti menerapkan intervensi berupa penegasan aturan main yang adil di dalam kelompok untuk mendistribusikan giliran membaca secara merata. Hasil pengamatan di lapangan menunjukkan bahwa meskipun pada awal sesi kelompok terdapat variasi keaktifan individu yang timpang, tindakan pengondisian kelas secara berkala oleh peneliti melalui pembagian porsi membaca bergantian terbukti efektif memulihkan keberanian siswa yang pasif hingga seluruh anggota kelompok terlibat secara seimbang dan kondusif. Pengelolaan hambatan minor ini memperkuat argumen dalam penelitian (Suyadi & Sari, 2021) bahwa keberhasilan implementasi sebuah metode stimulasi literasi di kelas sangat bergantung pada optimalisasi kontrol guru di lapangan guna menjamin keadilan akses belajar bagi siswa yang memiliki keragaman kemampuan awal.

Secara keseluruhan, jalannya uji coba lapangan ini membuktikan bahwa format media visual yang selaras dengan perkembangan mental anak mampu menjadi motor penggerak utama dalam keberhasilan pembelajaran membaca permulaan. Berlandaskan pada Teori Perkembangan Kognitif Jean Piaget, anak usia sekolah dasar berada pada tahap operasional konkret sehingga mereka membutuhkan representasi objek nyata untuk mencerna lambang-lambang teks yang abstrak. Kebutuhan psikologis ini dipenuhi oleh komik melalui metode penyajian teks dan gambar secara simultan, yang menurut Cognitive Theory of Multimedia Learning (Mayer, 2012) dapat melipatgandakan retensi pemahaman anak karena kedua saluran sensorik (mata dan telinga) aktif bekerja bersamaan tanpa membebani memori kerja (*working memory*). Bukti keberhasilan keterlaksanaan ini terlihat dari kemampuan siswa kelas I dalam mengikuti alur pembelajaran dengan tertib, melafalkan kosakata baru secara komunikatif, serta peningkatan kemampuan mereka dalam menjawab seluruh pertanyaan evaluasi pasca-intervensi secara mandiri. Temuan komprehensif ini mutlak didukung oleh premis (Daulay & Nurmawati, 2021) yang menegaskan bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran membaca permulaan tidak hanya efektif mengoptimalkan pemahaman bacaan lewat ilustrasi yang memikat dan kesederhanaan narasi, melainkan terbukti memenuhi kriteria keterlaksanaan tinggi yang inovatif dalam meningkatkan atensi belajar anak secara berkelanjutan.

C. Efektivitas Media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’

Keefektifan media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ dalam penelitian ini dianalisis melalui peningkatan kemampuan membaca permulaan peserta didik. Berdasarkan hasil pre-test dan post-test, penggunaan media komik bergambar menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca, yang meliputi aspek pengenalan kata, membaca kalimat sederhana, hingga pemahaman isi teks.

Keberhasilan ini mengonfirmasi pandangan (Mediyawati, 2020) bahwa pemanfaatan media visual mampu mengakselerasi kemampuan membaca permulaan anak melalui proses pembelajaran yang lebih konkret dan mudah dicerna.

Secara empiris, efektivitas media ini dibuktikan melalui analisis data kuantitatif yang menunjukkan peningkatan nilai rata-rata dari skor *pre-test* sebesar 84,17 menjadi 93,03 pada hasil *post-test*. Melalui perolehan tersebut, indeks *N-Gain* klasikal yang dicapai adalah sebesar 0,59, yang menempatkan efektivitas produk ini pada kriteria 'Cukup Efektif'.

Capaian kategori 'Cukup Efektif' dengan indeks sedang ini dipengaruhi oleh faktor kontekstual terkait kondisi awal subjek penelitian. Berdasarkan data lapangan, sebagian besar peserta didik kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah sebenarnya telah memiliki modal kemampuan membaca permulaan yang cukup baik sebelum intervensi dilakukan. Tingginya rata-rata nilai *pre-test* (84,17) memicu terjadinya *ceiling effect* (efek langit-langit), di mana ruang peningkatan (*gain*) skor kognitif peserta didik menuju batas nilai maksimal (100) menjadi lebih terbatas.

Meskipun ruang peningkatannya terbatas secara statistik, media Komik Bergambar 'Aku Bisa' tetap memberikan kontribusi besar sebagai media penguat (*reinforcement*) dan penyempurna keterampilan membaca. Sejalan dengan teori hasil belajar dari Sudjana, perubahan kemampuan kognitif dalam penelitian ini tidak lagi sekadar mengenalkan huruf dari nol, melainkan melejitkan aspek kelancaran membaca (*fluency*) dan pemahaman isi bacaan. Melalui visualisasi alur cerita yang dekat dengan keseharian anak, media ini sukses membantu 11 peserta didik mencapai indeks peningkatan 'Tinggi' dan menuntaskan pemahaman 3 peserta didik yang awalnya berada di indeks 'Rendah'. Temuan ini diperkuat oleh penelitian (Oktaviyanti et al., 2022) yang menunjukkan bahwa penggunaan media gambar dalam

pembelajaran membaca permulaan dapat membantu peserta didik sekolah dasar memahami bacaan dengan lebih mudah melalui dukungan visual yang menarik dan konkret.

Hal ini juga selaras dengan temuan (Daulay & Nurmalina, 2021) yang menyatakan bahwa media berbasis cerita visual membantu peserta didik membangun makna bacaan secara lebih bermakna. Sebagaimana ditegaskan oleh (Syahwela, 2020) Media komik bergambar terbukti efektif dalam membantu peserta didik memahami bacaan, meningkatkan kelancaran membaca, serta menciptakan pembelajaran membaca permulaan yang lebih menarik dan kontekstual. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ efektif digunakan dalam pembelajaran membaca permulaan karena mampu menuntaskan indikator capaian belajar melalui penyajian materi yang adaptif dan menyenangkan bagi peserta didik kelas I.

BAB VI

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan pada media pembelajaran Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ dalam meningkatkan kemampuan membaca permulaan kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Pengembangan media Komik Bergambar ‘Aku Bisa’ dilakukan melalui model ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Proses diawali dari tahap analisis kebutuhan lapangan, perancangan draf, hingga tahap pengembangan produk. Kelayakan teoretis media ini dibuktikan oleh tingginya perolehan skor validasi ahli, yaitu Validator Media sebesar 94% (sangat valid), Validator Materi sebesar 91% (sangat valid), dan Validator Bahasa sebesar 95% (sangat valid). Melalui proses evaluasi formatif berupa rekonstruksi berdasarkan masukan konstruktif para ahli tersebut, dihasilkan produk akhir yang kuat secara substansi, matang, serta adaptif terhadap karakteristik peserta didik kelas I.
2. Implementasi media selama dua pertemuan menunjukkan kriteria keterlaksanaan yang tinggi dan berdampak positif terhadap pembelajaran kelas. Media ini sukses diintegrasikan melalui aktivitas membaca kolaboratif berkelompok dengan sistem membaca bergantian. Hambatan minor berupa adanya peserta didik yang pasif atau terdominasi oleh peserta didik yang lebih mahir berhasil diantisipasi melalui pengondisian kelas secara berkala dan penegasan aturan main. Pendekatan ini efektif menjaga kondusivitas kelas sehingga keterlibatan aktif dan kemampuan kognitif setiap individu tetap terpantau secara menyeluruh.

3. Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' efektif meningkatkan hasil belajar kognitif dan menuntaskan indikator membaca permulaan (pengenalan kata, kalimat sederhana, dan pemahaman teks). Secara kuantitatif, nilai rata-rata peserta didik meningkat dari *pre-test* sebesar 84,17 menjadi 93,03 pada *post-test*, dengan indeks *N-Gain* klasikal sebesar 0,59 (Cukup Efektif). Indeks sedang ini dipengaruhi oleh *ceiling effect* karena kemampuan awal peserta didik sudah tinggi saat *pre-test*. Meski demikian, media ini terbukti sukses sebagai media penguat (*reinforcement*) yang melejitkan kelancaran membaca (*fluency*) dan mengikis kesenjangan kemampuan membaca di kelas.

B. Saran

Sebagai upaya menindaklanjuti hasil penelitian dan mengoptimalkan potensi kemanfaatan produk secara berkelanjutan, diajukan beberapa saran di antaranya adalah sebagai berikut:

1. Saran Pemanfaatan

- a. Bagi Guru Kelas I: Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' disarankan untuk digunakan sebagai media pendamping kontekstual yang interaktif dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, khususnya pada materi literasi dasar. Guru dapat memanfaatkan media ini untuk menjembatani karakteristik peserta didik yang berada pada tahap operasional konkret melalui kombinasi teks dan visual yang seimbang.
- b. Bagi Peserta didik Kelas I: Peserta didik disarankan memanfaatkan media komik ini sebagai sarana belajar mandiri maupun kolaboratif bersama teman sebaya demi melatih stabilitas fokus, kelancaran melafalkan kata rumpang, dan kemampuan mengonstruksi makna bacaan melalui alur cerita yang dekat dengan keseharian mereka.

2. Diseminasi Produk

- a. Format Fisik: Produk komik bergambar ini dapat disebarluaskan secara terbatas dalam bentuk cetak/fisik untuk memperkaya pojok baca (*reading corner*) di lingkungan MI Al-Hayatul Islamiyah, serta dapat diperkenalkan dalam forum Kelompok Kerja Guru (KKG) tingkat kecamatan sebagai referensi inovasi media pembelajaran membaca permulaan.
- b. Format Digital: Guna menjangkau aksesibilitas yang lebih masif dan mendukung program digitalisasi sekolah dasar, draf komik ini disarankan untuk diunggah ke platform elektronik dalam format *E-Book* atau *Flipbook* interaktif agar dapat diakses oleh pendidik dan orang tua secara lebih fleksibel melalui perangkat gawai.

3. Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Sebagai upaya penyempurnaan serta penyesuaian terhadap perkembangan kebutuhan pembelajaran yang dinamis, media Komik Bergambar “Aku Bisa” memiliki potensi untuk dikembangkan lebih lanjut melalui beberapa aspek berikut:

- a. Pengembangan media selanjutnya dapat dilakukan dalam bentuk aplikasi berbasis Android atau Web yang dilengkapi fitur audio, animasi, dan evaluasi interaktif.
- b. Media komik disarankan dikembangkan dalam beberapa tingkat kesulitan agar lebih adaptif terhadap perbedaan kemampuan peserta didik.
- c. Peneliti selanjutnya disarankan menyesuaikan karakter, ilustrasi, dan konteks cerita dengan karakteristik peserta didik serta lingkungan sekolah sasaran.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdurrahman, M. (2012). *Pendidikan bagi Anak Berkesulitan Belajar*. Rineka Cipta.
- Akrom, A. H. (2022). Memaknai Aktifitas Membaca Sebagai Jalan Ilmu dalam Islam (Studi Kandungan Surat Al-Alaq Ayat 1-5). *Jurnal Penelitian Tarbawi*, 7(1), 26–33. <https://doi.org/10.37216/tarbawi.v7i1.615>
- Antariani, K. M., Gading, I. K., & Antara, P. A. (2021). Big book untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Anak Usia Dini. *Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini Undiksha*, 9(3), 467. <https://doi.org/10.23887/paud.v9i3.40594>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Daulay, M. I., & Nurmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. In *Journal of Engineering Science and Technology* (Vol. 18, hal. 158–172).
- Dea, D. M. (2023). Pengembangan Media Komik Berbasis Comic Life untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. In *Ibtida'i : Jurnal Kependidikan Dasar* (Vol. 9, Nomor 2, hal. 165–176). <https://doi.org/10.32678/ibtidai.v9i2.7149>
- Depdiknas. (2008). Pengembangan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP). *Dirjendikdasmen*.
- Dewey, J. (1986). Experience and education. *Educational Forum*, 50(3), 242–252. <https://doi.org/10.1080/00131728609335764>
- Emmi, H. (2019). Membaca Permulaan Untuk Anak Usia Dini Dalam Era Pendidikan 4.0. In *Jurnal Pionir LPPM Universitas Asahan* (Vol. 5, Nomor 4, hal. 332–342).
- Fauziah, R., Mulyadi, S., & Mulyana, E. H. (2024a). Analisis kesulitan belajar membaca permulaan pada anak usia 7 tahun. In *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)* (Vol. 7, Nomor 2, hal. 311–316). <https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.19134>
- Fauziah, R., Mulyadi, S., & Mulyana, E. H. (2024b). Analisis kesulitan belajar membaca

- permulaan pada anak usia 7 tahun. *COLLASE (Creative of Learning Students Elementary Education)*, 7(2), 311–316. <https://doi.org/10.22460/collase.v7i2.19134>
- Helmi, R. (2017). *Majas yang Terkandung dalam Al-Quran Terjemahan Surat Al-Baqarah*. 1–9.
- Irnawati, I., Uswatun, D. A., & Nurmeta, I. K. (2024). Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Sekolah Dasar. In *Jurnal Basicedu* (Vol. 8, Nomor 5, hal. 3960–3971). <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8699>
- Julianto, I Nyoman Larry; Artawan, Cokorda Alit; Cahyadi, I. W. A. E. (2021). Keterlibatan Ilustrasi dan Warna Sebagai Stimulus Visual Dalam Konsep ‘Interaksi Ruang Belajar’ Pada Sekolah Dasar Kelas 1–3 di Bali. *Andharupa: Jurnal Desain Komunikasi Visual & Multimedia*.
- Juwantara Ridho, A. (2019). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Dalam Pembelajaran Matematika. In *Al-Adzka: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* (Vol. 9, Nomor 1, hal. 30–31).
- Lioba, T., Yuniasih, N., & Nita, C. I. R. (2021). Pengembangan E-LKPD Berbasis Aplikasi Liveworksheets Pada Materi Volume Bangun Ruang. In *Nuevos sistemas de comunicación e información* (Vol. 5, Nomor November, hal. 2013–2015).
- Maharsi, I. (2014). Komik: Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital. In *Badan Penerbit ISI*.
- Mayer, R. E. (2012). Cognitive Theory of Multimedia Learning. *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*, 31–48. <https://doi.org/10.1017/cbo9780511816819.004>
- Mediyawati. (2020). *Jurnal Pendidikan Anak* , Volume 9 (2) , 2020 , 109-117 Peningkatan kemampuan membaca permulaan melalui permainan kartu kata bergambar pada anak kelompok B4 di TK Negeri Pembina Bantul. 9(2), 109–117.
- Melinda, V. A. (2017). *Pengembangan Media Video Pembelajaran IPS Berbasis Virtual Field Trip (VFT) Pada Kelas V SDNU Kratonkencong*. 2001, 158–164.
- Ni Putu Diah Setiarini, I Gede Margunayasa, & Ni Wayan Rati. (2024). Media Game Edukasi Membaca Permulaan Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Pada Siswa Kelas I Sekolah Dasar. *Journal of Education Action Research*, 8(3), 435–443.

<https://doi.org/10.23887/jear.v8i3.78594>

- Nur Rahimi, A. F. (2022). Urgensi Membaca Dan Menulis Dalam Pendidikan Islam Berdasarkan Surah Al-'Alaq Ayat 1-5 Menurut Perspektif Tafsir Al-Wasith Karya Syekh Wahbah Az-Zuhaili. *Tarbiyah Islamiyah: Jurnal Ilmiah Pendidikan Agama Islam*, 12(2), 91. <https://doi.org/10.18592/jtipai.v12i2.7801>
- Nuzulia, N. (2020). *Pengembangan Lagu Sebagai Media Pendidikan Karakter Bagi Siswa Kelas 1 SDN Purwantoro 01 Malang*. 2(1), 1–20.
- Oktaviyanti, I., Amanatulah, D. A., & Novitasari, S. (2022). *Analisis Pengaruh Media Gambar terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Siswa Sekolah Dasar Itsna Oktaviyanti 1 □ , Dara Aryanti Amanatulah 2 , Nurhasanah 3 , Setiani Novitasari 4*. 6(4), 5589–5597.
- Prasetyaningsih, R., Poerwanti, J. I. S., & Sularmi, S. (2022). Analisis keterampilan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(1), 48–53. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i1.63393>
- Pritandhari, M. (2016). Penerapan Komik Strip Sebagai Media Pembelajaran Mata Kuliah Manajemen Keuangan Mahasiswa Universitas Muhammadiyah Metro. *PROMOSI (Jurnal Pendidikan Ekonomi)*, 4(2). <https://doi.org/10.24127/ja.v4i2.631>
- Rafiqa. (2020). *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series 3 (3) (2020) 2366-2372 Metode Membaca Permulaan Di Kelas 1 Sekolah Dasar Rafiqa SDN KIP Bara-baraya II Makassar*. 3(3), 3.
- Rahim, F. (2018). *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Bumi Aksara.
- Raneza, F., Widowati, H., & Santoso, H. (2021). Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Dengan Mengintegrasikan Nilai Keislaman. In *SNPPM-3 (Seminar Nasional Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat)* (Vol. 3, Nomor 1, hal. 147–155).
- Shofiah, N., Psikologi, F., Islam, U., & Malang, N. (2017). *Pertimbangan Pemilihan Teks Bacaan*. 1, 285–296.
- Sholehah, A., Trunojoyo, J., Barat, G., Batuan, K., Sumenep, K., Timur, J., & penulis, K. (2025). Upaya Peningkatan Keterampilan Membaca Dengan Penggunaan Media Komik Pada Kelas III Sekolah Dasar Alfiatus Sholehah STKIP PGRI Sumenep Moh Syamil

- STKIP PGRI Sumenep Mas'odi STKIP PGRI Sumenep. In *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik* (Vol. 2, Nomor 1, hal. 339–347).
- Soedarso, N. (2015). Komik: Karya SastrSoedarso, Nick. “Komik: Karya Sastra Bergambar.” *Humaniora* 6, no. 4 (2015): 496. <https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378.a> Bergambar. In *Humaniora* (Vol. 6, Nomor 4, hal. 496).
- Sugiri, W. A. (2025). *Buku Cerita Interaktif Barcode Video untuk Meningkatkan Kesadaran Lingkungan Siswa SD*. 17(2), 239–251. <https://doi.org/10.35457/konstruk.v17i2.3941>
- Suyadi, & Sari, R. P. (2021). DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik Penggunaan Metode Suku Kata (Syllabic Method) Untuk Meningkatkan. *DWIJA CENDEKIA: Jurnal Riset Pedagogik, Volume 5 N*, 176–182.
- Syahrwela, M. (2020). Pengembangan Media Komik Matematika SMP. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 4(2), 534–547. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v4i2.235>
- Umam, S. S. K. (2018). Kritik Sosial Dalam Komik Webtoon 304 th Study Room Karya Felicia Huang: Sebuah Tinjauan Sosiologi Sastra. In *Core.Ac.Uk*.
- Utariyanti, I. F. Z., Wahyuni, S., & Zaenab, S. (2016). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Dalam Materi Sistem Pernapasan Pada Siswa Kelas VIII MTs Muhammadiyah 1 Malang. *JPBI (Jurnal Pendidikan Biologi Indonesia)*, 1(3), 343–355. <https://doi.org/10.22219/jpbi.v1i3.2668>
- Widada, D. M., Ibtidiyah, M., & Ibtidaiyah, M. (2017). *Implementasi Strategi Sq3r Membaca Kritis*. 4(2).
- Yani, A. (2019). Kesulitan Membaca Permulaan pada Anak Usia Dini dalam Perspektif Analisis Reading Readiness. *Mimbar Pendidikan*, 4(2), 113–126. <https://doi.org/10.17509/mimbardik.v4i2.22202>
- Yaqin, M. Z., & Nurul. (2024). *Peran Dan Ragam Jenis Bahan Ajar (Cetak Dan Non Cetak) Yang Relevan Dalam Pembelajaran Bahasa Dan Seni Budaya di SDI Abstrak Pendahuluan Menurut ahli Darman bahwa belajar adalah sebagai usaha sadar yang dilakukan individu untuk merubah diri menjadi lebi*. 05(01).
- Yasir, C., Rasmani, U. E. E., & Dewi, N. K. (2021). Profil Perkembangan Kemampuan

Membaca Permulaan Anak Usia 5-6 Tahun Di Gugus Melati Jaten. *Kumara Cendekia*, 9(2), 124. <https://doi.org/10.20961/kc.v9i2.49294>

LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Izin Penelitian

	KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN Jalan Gajayana 50, Telepon (0341) 552398 Faximile (0341) 552398 Malang http://fitk.uin-malang.ac.id , email : fitk@uin-malang.ac.id	
Nomor	: 951/Un.03.1/TL.01.04/04/2026	10 April 2026
Lampiran	: -	
Hal	: Izin Penelitian	

Kepada Yth.
Kepala MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkadang, Kota Malang
di
Tempat

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, dalam rangka menyelesaikan tugas akhir berupa penyusunan skripsi mahasiswa Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan (FITK) Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, kami mohon dengan hormat agar mahasiswa berikut:

Nama	: Putri Nirmala Arum
NIM	: 220103110042
Jurusan	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Semester - Tahun Akademik	: Genap - 2025/2026
Judul Skripsi	: Pengembangan Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkadang Kota Malang
Lama Penelitian	: April 2026 sampai dengan Juni 2026 (3 bulan)

diberi izin untuk melakukan penelitian di lembaga/instansi yang menjadi wewenang Bapak/Ibu.

Demikian, atas perkenan dan kerjasama Bapak/Ibu yang baik di sampaikan terimakasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Muhammad Walid, MA
0823 200003 1 002

Tembusan :

1. Yth. Ketua Program Studi PGMI
2. Arsip

Lampiran 2 Surat Selesai Penelitian



MADRASAH IBTIDAIYAH AL HAYATUL ISLAMIYAH
TERAKREDITASI "A"
Jl. KH. Malik Dalam RT.01 RW.04 Kedungkandang Kota Malang
NSM : 111235730002 NPSN : 60720756
Telepon : 0341-716440 (Pesawat 1)
KodePos : 65137 E-Mail : mi.alhayatulislamiyah59@yahoo.com

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor: 065/MI.AI/V/2026

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dr. HIJJATURRASYIDA, M.Pd
Nip :-
Jabatan : Kepala MI Al Hayatul Islamiyah
Alamat : Jl. KH. Malik Dalam RT. 01 RW.04 Kedungkandang

Menerangkan dengan sebenarnya Nama tersebut dibawah ini:

Nama : PUTRI NIRMALA ARUM
NIM :220103110042
Program Studi : S-1 PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
Fakultas : FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
UIN MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG

telah selesai melaksanakan penelitian melalui metode PENGEMBANGAN (RND) Kepada KELAS 4 yang dilaksanakan pada tanggal 4 MEI 2026 Dengan judul penelitian PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERGAMBAR 'AKU BISA'UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PERMULAAN PESERTA DIDIK MI AL HAYATUL ISLAMIYAH

Demikian surat keterangan ini dibuat dengan sebenarnya dan dapat digunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 4 MEI 2026
Kepala Madrasah



Dr. HIJJATURRASYIDA, M.Pd



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-137/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

4 Maret 2026

Kepada Yth.
Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
di-
Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Putri Nirmala Arum
NIM : 220103110042
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MEDIA

Lembar Instrumen Validasi Ahli Media Pengembangan Media Komik Bergambar "Aku Bisa" untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang.

Nama validator : Vannisa Ariana Melinda, M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang .

NIP : 19910919201802012143

1. Petunjuk penilaian

- a. Berilah skor penilaian sesuai dengan kriteria penilaian yang sudah disediakan dengan mengisi tanda angka (sesuai dengan skor yang ada) pada lembar isian yang telah disediakan.

Keterangan :

Keterangan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

- b. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon letakkan kekurangan itu dengan memberi tanda pada media Komik Bergambar "Aku Bisa" agar mudah direvisi.
- c. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.

2. Penilaian

No		Aspek yang Dinilai	Skor				
			1	2	3	4	5
A. Identitas Produk							
1.	Terdapat identitas pengembang dalam produk						✓
2.	Identitas lembaga disertai dengan logo resmi						✓
3.	Terdapat petunjuk penggunaan dalam produk						✓
B. Kemenarikan Desain Cover							
4.	Desain cover media komik bergambar menarik bagi peserta didik					✓	
5.	Ilustrasi dan elemen desain pada cover sudah mencerminkan isi materi di dalamnya.						✓
6.	Pemilihan dan kombinasi warna pada cover terlihat menarik dan serasi.					✓	
7.	Susunan tata letak (layout) antara tulisan dan gambar pada cover terlihat estetik.						✓
C. Kemenarikan Desain Isi							
8.	Desain tata letak (layout) pada bagian isi media terlihat menarik dan tidak membosankan.					✓	
9.	Komposisi warna pada halaman isi sudah tepat dan mendukung keterbacaan materi.						✓
10.	Penyusunan panel/kotak komik berurutan secara sistematis sehingga memudahkan alur membaca.						✓
11.	Pencampatan balon kata (<i>speech bubbles</i>) tepat dan tidak menutupi objek gambar yang penting					✓	
D. Aspek Teks (Tipografi)							
12.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat (tidak						

	terlalu besar/kecil) untuk dibaca anak SD.					✓
13.	Jenis huruf (font) yang dipilih mudah dibaca dan tidak menimbulkan makna ganda.					✓
14.	Ketepatan penggunaan ukuran huruf pada judul, sub-judul, dan teks materi (hierarki tulisan).					✓
E. Kesesuaian Gambar, Simbol, dan Materi						
15.	Gambar dan simbol yang digunakan memiliki kesesuaian dengan materi yang disampaikan.					✓
16.	Bentuk dan jenis gambar yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik dan usia anak Sekolah Dasar.					✓
17.	Penempatan posisi gambar, simbol, dan materi sudah proporsional dan harmonis.				✓	

Saran

*Layak digunakan dg sedikit
revisi*

Dengan ini media komik bergambar "Aku Bisa" dinyatakan ~~*(layak/tidak layak)~~ untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

*(coret yang tidak perlu)

Malang, 10-Maret - 2026
Validator

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd

Vannisa Aviana Melinda, M.Pd
NIP. 199109192623212051

Lampiran 4 Validasi Ahli Materi



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-138/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

4 Maret 2026

Kepada Yth.
Nurul Shofiah, M.Pd.
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama	: Putri Nirmala Arum
NIM	: 220103110042
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis	: Pengembangan Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang
Dosen Pembimbing	: Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Prof. Dr. Muhammad Walid, MA
NIP. 197308232000031002

INSTRUMEN VALIDASI AHLI MATERI

Lembar Instrumen Validasi Ahli Materi Pengembangan Media Komik Bergambar "Aku Bisa" untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang.

Nama validator : Nurul Shofiah, M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang

NIP : 19760222-023212003

1. Petunjuk penilaian

- a. Berilah skor penilaian sesuai dengan kriteria penilaian yang sudah disediakan dengan mengisi tanda angka (sesuai dengan skor yang ada) pada lembar isian yang telah disediakan.

Keterangan :

Keterangan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

- b. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon letakkan kekurangan itu dengan memberi tanda pada media Komik Bergambar "Aku Bisa" agar mudah direvisi.
c. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.

2. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Kurikulum						
1.	Materi yang disajikan dalam komik sudah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase A.					✓
2.	Isi materi komik sudah relevan dengan tujuan pembelajaran keterampilan membaca				✓	
3.	Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas I				✓	
B. Kedalaman Materi						
4.	Konten cerita dan pemilihan tokoh dalam komik sesuai dengan dunia anak kelas I SD.				✓	
5.	Materi dalam komik disampaikan dengan alur yang jelas dan tidak bertele-tele.					✓
6.	Kombinasi gambar dan teks memudahkan siswa menangkap inti dari materi yang diajarkan.			✓		
7.	Isi materi cukup lengkap untuk mengembangkan keterampilan membaca siswa.					✓
8.	Tingkat kompleksitas materi sudah sesuai, tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit.				✓	
C. Relevansi dengan Siswa						
9.	Materi dikaitkan dengan pengalaman nyata siswa dalam kehidupan sehari-hari					✓
10.	Materi bersifat mendidik serta mampu menarik				✓	

	minat siswa								
D. Kejelasan Penyajian									
11.	Penyajian materi diatur secara urut, dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks								✓
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif dan mudah dipahami siswa kelas I							✓	
13.	Istilah atau kata yang sulit diberikan penjelasan/ilustrasi agar mudah dipahami siswa								✓
E. Keterlibatan Siswa									
14.	Materi memuat aktivitas yang melibatkan siswa secara aktif dan menyenangkan.								✓
15.	Materi mampu meningkatkan minat serta motivasi siswa untuk membaca.								✓
16.	Di akhir materi terdapat soal, latihan, atau aktivitas refleksi untuk memperkuat pemahaman siswa.								✓

Saran

diperbaiki kalimatnya dan ditambah aktivitas refleksinya

Dengan ini media komik bergambar "Aku Bisa" dinyatakan *(layak/tidak layak) untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

*(coret yang tidak perlu)

117

Malang, 13 Februari 2026.

Validator

H2msf

NIP.

Lampiran 5 Validasi Ahli Bahasa



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Gajayana 50 Telepon (0341) 552398 Faksimili (0341) 552398 Malang
<http://fitk.uin-malang.ac.id> email: fitk@uin-malang.ac.id

Nomor : VAL-140/Un.03.1/FITK/TL.01.04/3/2026
Lampiran : -
Perihal : Permohonan Menjadi Validator

4 Maret 2026

Kepada Yth.
Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd
di-

Tempat

Assalamualaikum Wr. Wb.

Sehubungan dengan proses penyusunan skripsi mahasiswa berikut:

Nama : Putri Nirmala Arum
NIM : 220103110042
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Skripsi/Tesis : Pengembangan Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang
Dosen Pembimbing : Dr. Mohamad Zubad Nurul Yaqin, M.Pd,

Maka dimohon Bapak/Ibu berkenan menjadi validator penelitian tersebut. Adapun segala hal berkaitan dengan apresiasi terhadap kegiatan validasi sebagaimana dimaksud sepenuhnya menjadi tanggung jawab mahasiswa bersangkutan.

Demikian Permohonan ini disampaikan, atas perkenan dan kerjasamanya yang baik disampaikan terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr. Wb.


Dekan
Prof. Dr. H. Muhammad Walid, MA
NIP. 197305252000031002

INSTRUMEN VALIDASI AHLI BAHASA

Lembar Instrumen Validasi Ahli Bahasa Pengembangan Media Komik Bergambar "Aku Bisa" untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan di Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang.

Nama validator : Yuli Sri Indah Lestari, M.Pd.

Instansi : Universitas Islam Hegeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

NIP :

1. Petunjuk penilaian

- a. Berilah skor penilaian sesuai dengan kriteria penilaian yang sudah disediakan dengan mengisi tanda angka (sesuai dengan skor yang ada) pada lembar isian yang telah disediakan.

Keterangan :

Keterangan	Skor
Sangat Layak	5
Layak	4
Cukup	3
Kurang Layak	2
Sangat Kurang Layak	1

- b. Apabila Bapak/Ibu menilai kurang, mohon letakkan kekurangan itu dengan memberi tanda pada media Komik Bergambar "Aku Bisa" agar mudah direvisi.
- c. Bapak/Ibu dimohon untuk memberikan komentar umum dan saran pada tempat yang disediakan.

2. Penilaian

No	Aspek yang Dinilai	Skor				
		1	2	3	4	5
A. Menggunakan Bahasa yang Lugas						
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.			✓		
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak berbelit-belit.			✓		
3.	Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik.		✓			
4.	Materi disajikan tanpa menimbulkan makna ganda (ambigu).			✓		
5.	Bahasa yang digunakan efektif dalam menyampaikan informasi.		✓			
B. Menggunakan Bahasa yang Komunikatif						
6.	Bahasa yang digunakan mampu menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik.			✓		
7.	Bahasa yang digunakan terasa alami dan tidak kaku.			✓		
8.	Bahasa yang digunakan menarik perhatian peserta didik.			✓		
9.	Bahasa yang digunakan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.			✓		
10.	Penyajian bahasa sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas.			✓		
C. Menggunakan Bahasa yang Interaktif						
11.	Bahasa yang digunakan mendorong interaksi antara media pembelajaran dan peserta didik.				✓	
12.	Terdapat kalimat ajakan atau instruksi yang melibatkan		✓			

	peserta didik secara aktif.					
13.	Bahasa yang digunakan mampu menstimulasi respon peserta didik.		✓			
14.	Penggunaan pertanyaan atau perintah dalam materi mendorong partisipasi peserta didik.		✓			
15.	Bahasa yang digunakan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.		✓			
D. Sesuai dengan Kaidah Bahasa (Istilah, Simbol, Ikon)						
16.	Penggunaan istilah dalam materi sudah tepat dan konsisten.		✓			
17.	Simbol yang digunakan sesuai dengan makna yang disampaikan.		✓			
18.	Ikon yang digunakan membantu pemahaman peserta didik.		✓			
19.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.		✓			
20.	Kesesuaian antara bahasa, istilah, simbol, dan ikon mendukung kejelasan materi pembelajaran.		✓			

Saran

Konsistensi bahasa, memberikan kalimat sederhana, memberikan kata ajukan, kata " harus lebih ramah dan menyenangkan untuk peserta didik kls 1

Dengan ini media komik bergambar "Aku Bisa" dinyatakan *(layak/tidak layak) untuk diimplementasikan dalam kegiatan pembelajaran.

Keterangan:

*(coret yang tidak perlu)

Malang, 4 Maret 2026
Validator


Xuli Sri Indah L, M.Pd
NIP.



> Membaca

1. Berilah tanda lingkaran (o) pada huruf yang termasuk kedalam huruf vokal!

(a) b c d (e) f g h (i) j
 k l m n (o) p q r s t
 (u) v w x y z

Lengkapilah kata berikut dengan menambahkan suku kata!

2.



bu	ku
----	----

3.



bo	la
----	----

~~4.~~



se	ra	ga
----	----	----

~~5.~~



ka	su
----	----

~~6.~~



be	lka
----	-----

~~7.~~



a	pe
---	----

> Membaca

Bacalah kalimat berikut dan lingkari gambar yang sesuai!

8. Risa bangun pagi



9. Sisi membaca buku



10. Ibu sedang memasak



11. Dodo bermain pesawat kertas



12. Risa menggosok gigi



> Menyusun Kata

Jawablah pertanyaan berikut!

Risa merapikan kasur.
Kasur Rapi.

13. Apa yang dilakukan Risa?
- a. membaca
 - b. sarapan
 - ☒ c. merapikan kasur

Dodo punya bola.
Bola Dodo warna hitam.

14. Apa warna bola Dodo?
- a. merah
 - ☒ b. hitam
 - c. biru

Ibu memasak.
Ayah membaca.

15. Siapa yang membaca?
- a. Ibu
 - ☒ b. Ayah
 - c. Risa



> Membaca

1. Berilah tanda lingkaran (o) pada huruf yang termasuk kedalam huruf vokal!

a b c d e f g h i j
k l m n o p q r s t
u v w x y z

Lengkapilah kata berikut dengan menambahkan suku kata!

2.  bu

ku

3.  bo

la

4.  se

ra	gam
----	-----

5.  ka

sur

6.  be

kal

7.  a

pel

> Membaca

Bacalah kalimat berikut dan lingkari gambar yang sesuai!

8. Risa bangun pagi



9. Sisi membaca buku



10. Ibu sedang memasak



11. Dodo bermain pesawat kertas



12. Risa menggosok gigi



> Menyusun Kata

Jawablah pertanyaan berikut!

Risa merapikan kasur.
Kasur Rapi.

13. Apa yang dilakukan Risa?

- a. membaca
- b. sarapan
- ☒ c. merapikan kasur

Dodo punya bola.
Bola Dodo warna hitam.

14. Apa warna bola Dodo?

- a. merah
- ☒ b. hitam
- c. biru

Ibu memasak.
Ayah membaca.

15. Siapa yang membaca?

- a. Ibu
- ☒ b. Ayah
- c. Risa

Lampiran 8 Foto Kegiatan



Wawancara bersama Guru Kelas



Penerapan Media



Kegiatan Posttest



Kegiatan Posttest



**Penggunaan Media Komik Bergambar
'Aku Bisa'**



**Penggunaan Media Komik Bergambar
'Aku Bisa'**



Foto Bersama Kelas IB

Lampiran 9 Tabel Hasil Validasi Media

No.	Kriteria Penilaian	Σx	Σxi	P%
1.	Terdapat identitas pengembang dalam produk	5	5	100%
2.	Identitas lembaga disertai dengan logo resmi	5	5	100%
3.	Terdapat petunjuk penggunaan dalam produk	5	5	100%
4.	Desain cover media komik bergambar menarik bagi peserta didik	4	5	80%
5.	Ilustrasi dan elemen desain pada cover sudah mencerminkan isi materi di dalamnya.	5	5	100%
6.	Pemilihan dan kombinasi warna pada cover terlihat menarik dan serasi.	4	5	80%
7.	Susunan tata letak (layout) antara tulisan dan gambar pada cover terlihat estetis.	5	5	100%
8.	Desain tata letak (layout) pada bagian isi media terlihat menarik dan tidak membosankan.	4	5	80%
9.	Komposisi warna pada halaman isi sudah tepat dan mendukung keterbacaan materi.	5	5	100%
10.	Penyusunan panel/kotak komik berurutan secara sistematis sehingga memudahkan alur membaca.	5	5	100%
11.	Penempatan balon kata (<i>speech bubbles</i>) tepat dan tidak menutupi objek gambar yang penting	4	5	80%
12.	Ukuran huruf yang digunakan sudah tepat (tidak terlalu besar/kecil) untuk dibaca anak SD.	5	5	100%
13.	Jenis huruf (font) yang dipilih mudah dibaca dan tidak menimbulkan makna ganda.	5	5	100%
14.	Ketepatan penggunaan ukuran huruf pada judul, sub-judul, dan teks materi (hierarki tulisan).	5	5	100%
15.	Gambar dan simbol yang digunakan memiliki kesesuaian dengan materi yang disampaikan.	5	5	100%
16.	Bentuk dan jenis gambar yang digunakan sudah sesuai dengan karakteristik dan usia anak Sekolah Dasar.	5	5	100%
17.	Penempatan posisi gambar, simbol, dan materi sudah proporsional dan harmonis.	4	5	80%
Jumlah		80	85	94%

Lampiran 10 Tabel Hasil Validasi Materi

No.	Kriteria Penilaian	Σx	Σxi	P%
1.	Materi yang disajikan dalam komik sudah selaras dengan Capaian Pembelajaran (CP) Bahasa Indonesia Fase A.	5	5	100%
2.	Isi materi komik sudah relevan dengan tujuan pembelajaran kemampuan membaca	4	5	80%
3.	Sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif peserta didik kelas I	4	5	80%
4.	Konten cerita dan pemilihan tokoh dalam komik sesuai dengan dunia anak kelas I SD.	4	5	80%
5.	Materi dalam komik disampaikan dengan alur yang jelas dan tidak bertele-tele.	5	5	100%
6.	Kombinasi gambar dan teks memudahkan peserta didik menangkap inti dari materi yang diajarkan.	4	5	80%
7.	Isi materi cukup lengkap untuk mengembangkan kemampuan membaca peserta didik.	5	5	100%
8.	Tingkat kompleksitas materi sudah sesuai, tidak terlalu mudah maupun terlalu sulit.	4	5	80%
9.	Materi dikaitkan dengan pengalaman nyata peserta didik dalam kehidupan sehari-hari	5	5	100%
10.	Materi bersifat mendidik serta mampu menarik minat peserta didik	4	5	80%
11.	Penyajian materi diatur secara urut, dari yang sederhana menuju yang lebih kompleks	5	5	100%
12.	Bahasa yang digunakan sederhana, komunikatif dan mudah dipahami peserta didik kelas I	4	5	80%
13.	Istilah atau kata yang sulit diberikan penjelasan/ilustrasi agar mudah dipahami peserta didik	5	5	100%
14.	Materi memuat aktivitas yang melibatkan peserta didik secara aktif dan menyenangkan.	5	5	100%
15.	Materi mampu meningkatkan minat serta motivasi peserta didik untuk membaca.	5	5	100%
16.	Di akhir materi terdapat soal, latihan, atau aktivitas refleksi untuk memperkuat pemahaman peserta didik.	5	5	100%
Jumlah		73	80	91%

Lampiran 11 Tabel Hasil Validasi Bahasa

No.	Kriteria Penilaian	Σx	Σxi	P%
1.	Bahasa yang digunakan mudah dipahami oleh peserta didik.	5	5	100%
2.	Kalimat yang digunakan jelas dan tidak berbelit-belit.	5	5	100%
3.	Pilihan kata yang digunakan sesuai dengan tingkat perkembangan bahasa peserta didik.	4	5	80%
4.	Materi disajikan tanpa menimbulkan makna ganda (ambigu).	5	5	100%
5.	Bahasa yang digunakan efektif dalam menyampaikan informasi.	5	5	100%
6.	Bahasa yang digunakan mampu menyampaikan pesan pembelajaran dengan baik.	5	5	100%
7.	Bahasa yang digunakan terasa alami dan tidak kaku.	5	5	100%
8.	Bahasa yang digunakan menarik perhatian peserta didik.	5	5	100%
9.	Bahasa yang digunakan memudahkan peserta didik dalam memahami materi.	5	5	100%
10.	Penyajian bahasa sesuai dengan konteks pembelajaran di kelas.	5	5	100%
11.	Bahasa yang digunakan mendorong interaksi antara media pembelajaran dan peserta didik.	5	5	100%
12.	Terdapat kalimat ajakan atau instruksi yang melibatkan peserta didik secara aktif.	4	5	80%
13.	Bahasa yang digunakan mampu menstimulasi respon peserta didik.	4	5	80%
14.	Penggunaan pertanyaan atau perintah dalam materi mendorong partisipasi peserta didik.	4	5	80%
15.	Bahasa yang digunakan dapat meningkatkan keaktifan peserta didik dalam pembelajaran.	4	5	80%
16.	Penggunaan istilah dalam materi sudah tepat dan konsisten.	5	5	80%
17.	Simbol yang digunakan sesuai dengan makna yang disampaikan.	5	5	80%
18.	Ikon yang digunakan membantu pemahaman peserta didik.	5	5	80%
19.	Bahasa yang digunakan sesuai dengan kaidah Bahasa Indonesia yang baik dan benar.	5	5	80%
20.	Kesesuaian antara bahasa, istilah, simbol, dan ikon mendukung kejelasan materi pembelajaran.	5	5	80%
Jumlah		95	100	95%

Lampiran 12 Hasil Nilai Peserta Didik

No	Nama Peserta didik	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
1.	Achmad Abiyu Abdurrahman S.	85	90	0,33	Sedang
2.	Ahmad Faris Maulana	80	85	0,25	Sedang
3.	Ahmad Hilal Nawwiru Afwa	90	95	0,5	Sedang
4.	Ahmad Muqorrobin Ardiansyah	90	95	0,5	Sedang
5.	Ahmad Syahirul Umam	95	100	1	Tinggi
6.	Alisha Maryam Qothrun Nada	95	95	0	Rendah
7.	Anisa Faqihatu Rahma	95	100	1	Tinggi
8.	Assyifa Kamila Zuhra	95	95	0	Rendah
9.	Atikah Dzahabiyyah Hulwah	60	100	1	Tinggi
10.	Atiqoh Fairus Salsabila	80	100	1	Tinggi
11.	Dewi Amalia Haq	90	100	1	Tinggi
12.	Faeyza Nurdiansyah Pradipta	80	100	1	Tinggi
13.	Fazia Syabna Qoriah	81	91	0,52	Sedang
14.	Frisca Violensia	90	95	0,5	Sedang
15.	Imelda Putri Ridwan	85	90	0,33	Sedang
16.	Jihan Amalia	85	90	0,33	Sedang
17.	Khoriidah	85	100	1	Tinggi
18.	M. Al fatih	95	100	1	Tinggi
19.	Muhammad Alvin Adam	75	90	0,6	Sedang
20.	Muhammad Sultan Attar Fizi	68	80	0,37	Sedang
21.	Marchella Citra			0	

22.	Muhammad Fahmi Karim	77	85	0,34	Sedang
23.	Muh. Adib Nailun Nafis E.	90	100	1	Tinggi
24.	Muhammad Ahsan Al-kaysi A.	84	90	0,37	Sedang
25.	Muhammad Azril Rahandika A.	90	100	1	Tinggi
26.	Muhammad Hafiz Abdillah	70	80	0,43	Sedang
27.	Muhammad Zainal Abidin	60	85	0,62	Sedang
28.	Nindi Pramitasari	76	85	0,37	Sedang
29.	Rayhan Arka Wahyudi	90	90	0	Rendah
30.	Saka Zaflan Askara	80	85	0,25	Sedang
31.	Yasmin Syakilatal Hilwa A.	95	100	1	Tinggi
Rata-rata		84,17	93,03	0,59	Sedang

	KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN UNIT PENGEMBANGAN PUBLIKASI ILMIAH
SERTIFIKAT BEBAS PLAGIASI	
NOMOR: 1002/UN.03.1/PP.00.9/06/2026	
diberikan kepada:	
Nama	: PUTRI NIRMALA ARUM
NIM	: 220103110042
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul Karya Tulis	: Pengembangan Media Komik Bergambar 'Aku Bisa' untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Permulaan Peserta Didik Kelas I MI Al-Hayatul Islamiyah Kedungkandang Kota Malang
Naskah Skripsi/ Tesis sudah memenuhi kriteria anti plagiasi yang ditetapkan oleh Unit Pengembangan Publikasi Ilmiah, Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.	
	
	
Ketua a.n. Dekan Melang, 10 Juni 2026 Widyandah Mala Rohmana, M.Pd	

BIODATA MAHASISWA



Nama : Putri Nirmala Arum
NIM : 220103110042
Tempat, Tanggal Lahir : Lamongan, 03 Agustus 2004
Jurusan : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI)
Tahun Masuk : 2022
Alamat Rumah : Sendangagung, Paciran, Lamongan
Email : arum.putrinirmala@gmail.com

RIWAYAT PENDIDIKAN

2007-2010 : TK Aisiyah Bustanul Athfal Sendangagung
2010-2016 : MIM 13 Sendangagung
2016-2019 : SMPM 12 Paciran
2019-2022 : MA Al-Ishlah Sendangagung
2022-2026 : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang