

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIFANI (KOMIK FAKTA DAN  
OPINI) UNTUK MENINGKATKAN HASIL BELAJAR BAHASA INDONESIA  
SISWA KELAS II SDN 1 TERTEK TULUNGAGUNG TAHUN 2025**

Susanti<sup>1</sup>, Ita Kurnia<sup>2</sup>, Nurita Primasatya<sup>3</sup>

<sup>123</sup>PGSD FKIP Universitas Nusantara PGRI Kediri

Alamat e-mail : [susisusantiu19@gmail.com](mailto:susisusantiu19@gmail.com)<sup>1</sup>, [itakurnia@unpkediri.ac.id](mailto:itakurnia@unpkediri.ac.id)<sup>2</sup>,  
[Nurita.primasatya@gmail.com](mailto:Nurita.primasatya@gmail.com)<sup>3</sup>

**ABSTRACT**

*This research and development aims to determine the validity, practicality, and effectiveness of the Komifani Learning Media (Fact and Opinion Comics) in Indonesian to Improve Learning Outcomes of Class II Students of SDN 1 Tertek. This research uses the Research and Development (R&D) method using the ADDIE development model which consists of five stages, namely analysis, design, development, implementation, and evaluation. The subjects of this research are teachers and students of Class II of SDN 1 Tertek. The results of the Komifani Learning Media development research are as follows (1) The results of the validation test of material experts are 82% and media experts are 92%. From both, an average value of 87.5 can be accumulated with very valid criteria. (2) The teacher response questionnaire shows an assessment of 96% and a limited scale student response questionnaire of 91% and a wide scale student response questionnaire of 92%. The results of the teacher response questionnaire and student responses fall into the very practical criteria. (3) The effectiveness of Komifani media from a limited scale test resulted in an N-Gain value of 0.75, which is considered high. Meanwhile, the broad scale test resulted in an N-Gain value of 0.76, which is considered high. It can be concluded that Komifani Learning Media is very valid, very practical, and very effective for use in learning Indonesian language material on facts and opinions in class II of SDN 1 Tertek Tulungagung.*

*Keywords: Learning Media, Comics, Facts and Opinions*

**ABSTRAK**

Penelitian dan pengembangan ini bertujuan untuk mengetahui kevalidan, kepraktisan, dan keefektifan dari Media Pembelajaran Komifani (Komik Fakta dan Opini) Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas II SDN 1 Tertek. Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)* dengan menggunakan model pengembangan *ADDIE* yang terdiri dari lima tahapan yaitu *analysis, design, developmen, implementation, dan evaluation*. Subyek penelitian ini adalah guru dan siswa Kelas II SDN 1 Tertek. Hasil penelitian pengembangan Media Pembelajaran Komifani yaitu sebagai berikut (1) Hasil uji

validasi ahli materi 82% dan ahli media 92%. Dari kedua dapat diakumulasikan dan memperoleh nilai rata-rata 87,5 dengan kriteria sangat valid. (2) Angket respon guru menunjukkan penilaian 96% dan angket respon siswa skala terbatas sebesar 91% serta angket respon siswa skala luas sebesar 92%. Hasil angket respon guru dan respon siswa masuk ke dalam kriteria sangat praktis. (3) Keefektifan media komifani dari uji skala terbatas menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,75 termasuk kriteria tinggi. Sedangkan pada uji skala luas menghasilkan nilai N-Gain 0,76 dengan kriteria tinggi. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Komifani dinyatakan sangat valid, sangat praktis, dan sangat efektif untuk digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi fakta dan opini di kelas II SDN 1 Terteck Tulungagung.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik, Fakta dan Opini

### **A. Pendahuluan**

Pendidikan menjadi salah satu pusat dalam membangun suatu individu bukan hanya sebagai rantai untuk memperoleh pengetahuan, tetapi juga dapat menjadi proses dalam membentuk karakter dan nilai-nilai moral seseorang. Maka dari itu, pendidikan merupakan upaya sadar untuk mengenali warisan budaya dari satu generasi ke generasi berikutnya (Yumriani, 2022). Tujuan pendidikan adalah untuk melatih siswa dalam mengembangkan minat serta bakatnya, agar dapat mempunyai rasa bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, berilmu, mandiri, dan menghasilkan ide yang kreatif maupun inovatif. Melalui pendidikan, siswa dapat menghindari hal-hal yang dapat merugikan negara dan tumbuh menjadi sosok pemikir yang cerdas (Rahmah et al., 2022)

Menurut Mubin & Aryanto (2024), bahasa mempunyai dua aspek, yakni aspek sistem lambang atau bunyi dan aspek makna. Menurut Siregar (2024), perkembangan dalam bahasa anak usia sekolah dasar, kemampuan berbahasanya terlihat di kehidupan sehari-hari terutama di lingkungan keluarganya. Menurut Ali (2020) pembelajaran Bahasa Indonesia bertujuan untuk mendapatkan pengetahuan, keterampilan, kreativitas, dan sikap.

Terdapat permasalahan dalam pembelajaran bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. Berdasarkan hasil observasi yang sudah dilakukan bersama guru di kelas II pada tanggal 5 November 2024. Pembelajaran masih berpusat pada guru yang menggunakan metode ceramah dan masih berpusat pada buku cetak. Sehingga, beberapa siswa yang tidak

memperhatikan guru saat mengajar, karena pembelajaran kurang menarik minat siswa.

Sedangkan hasil wawancara kepada guru wali kelas II SDN 1 Tertek, diketahui bahwa guru pernah menggunakan media visual dan audio visual. Respon dari siswa ketika guru menggunakan media pembelajaran sangat baik dalam pembelajaran. Media pembelajaran sangatlah berpengaruh untuk hasil belajar siswa. Guru tidak selalu memberikan kuis tetapi hanya memberi kesimpulan diakhir pembelajaran. Dari dokumen hasil belajar siswa diketahui bahwa siswa kelas II SDN 1 Tertek mendapatkan rata-rata nilai 50 pada materi fakta opini. Nilai tersebut masih rendah dan berada dibawah Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) dengan nilai 70.

Solusi untuk mengatasi permasalahan di atas yaitu dengan mengembangkan media pembelajaran. Media pembelajaran yang menarik untuk siswa dapat menjadi rangsangan atau rasa ingin tahu dalam proses pembelajaran (Nurrita, 2018). Media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pendidikan. Selain itu, dapat

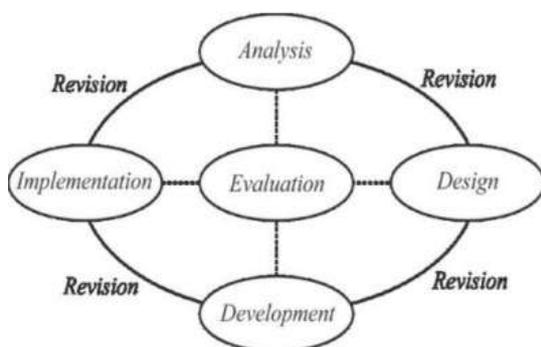
membantu memperjelas dan memudahkan memahami suatu materi yang akan dijelaskan oleh guru.

Media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu komik. Menurut Mikamahuly (2023) komik merupakan media visual yang menggabungkan antara teks dan gambar kreatif, sehingga menciptakan alat untuk menyampaikan informasi yang diminati dan juga mudah dipahami. Media komik dapat digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II (Alia Rohani & Anas, 2022). Menurut Guntur et al., (2023) komik dapat merubah materi yang sulit untuk dipahami menjadi materi yang dapat dipahami, hal tersebut terjadi karena salah satu karakteristik komik ialah dapat menggambarkan materi abstrak menjadi suatu hal yang nyata.

Berdasarkan uraian diatas, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dan pengembangan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komifani (Komik Fakta dan Opini) Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar siswa Kelas II SDN 1 Tertek".

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (R&D). Menurut Okpatrioka (2023) *Research and Development* (R&D) ialah proses untuk mengembangkan produk yang baru atau menyempurnakan produk yang sudah ada. Model penelitian dan pengembangan yang digunakan yaitu model ADDIE. Menurut Rachma et al. (2023), model ADDIE dikenal dengan menggunakan pendekatan dengan sistem, yaitu membagi proses perencanaan menjadi beberapa langkah dan mengatur setiap langkah berlanjut ke urutan selanjutnya, kemudian menggunakan output langkah sebelumnya, untuk kemudian menjadi input di langkah selanjutnya. Model ADDIE terdiri dari lima tahapan yaitu *Analyse, Desain, Development, Implementation, Evaluation*. Berikut merupakan gambar bagan model



penelitian dan pengembangan ADDIE.

### **Gambar 1 tahapan Model ADIIE**

Sumber: Brach (Firda & Nurhadi, 2023)

Penelitian ini berlokasi di SD Negeri I Terteck Tulungagung pada kelas II (dua) yang terletak di Jl. Moch.Yamin I/47, Terteck, Kecamatan Tulungagung, Kabupaten Tulungagung, Jawa Timur 66275. Subyek penelitian ini adalah siswa kelas II SD Negeri I Tertel yang berjumlah 40 siswa. Peneliti melakukan pembagian uji coba skala terbatas 10 siswa dan uji coba skala luas 30 siswa

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **1) Tahap Analisis**

Tahap *analyze* (analisis) yaitu suatu proses yang meliputi beberapa proses yaitu analisis kinerja dan analisis kebutuhan. Pada penelitian ini proses yang dimulai dengan melakukan observasi di SDN I Terteck serta wawancara bersama guru kelas II (dua). Pada analisis kinerja memaparkan permasalahan yang sedang dihadapi oleh siswa pada materi fakta dan opini. Penyebabnya ialah pembelajaran masih berpusat kepada guru menggunakan metode ceramah, terpacu pada buku siswa

dan media yang digunakan berupa gambar 1 lembar.

Pada analisis kinerja, dari hasil wawancara yang sudah dilakukan diketahui bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran pada materi fakta dan opini. Agar siswa memahami materi tersebut sehingga dapat membedakan antara fakta dan opini

## 2) Tahap Desain

Tahap *design* (desain) merupakan sebuah rancangan produk dari media pembelajaran. Rancangan produk dalam tahap desain masih bersifat konsep yang selanjutnya akan dikembangkan oleh peneliti. Pada tahap ini menyusun materi yang dikembangkan ke dalam media pembelajaran komik. Materi yang menjadi bahan pengembangan merupakan materi “Fakta dan Opini”.

Desain Media Pembelajaran Komifani yaitu dimulai dengan membuat alur cerita dengan memanfaatkan aplikasi canva untuk mendesainnya. Sampul depan dan belakang menggunakan kertas *art carton* dengan ketebalan 260 gsm laminasi glossy. Isi halaman 1-6 menggunakan kertas *art carton* dengan ketebalan 150 gsm. Kertas *art*

*carton* berukuran A5 potrait atau vertikal.

**Tabel 1. Desain media KOMIFANI**

Gambar desain	Keterangan
	Halaman sampul depan
	Halaman petunjuk
	Halaman capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran



Halaman materi fakta dan opini



Halaman penanda dialog opini



Halaman penanda dialog fakta



Halaman perkenalan tokoh dialog opini



Halama perkenalan tokoh dialog fakta



Halaman dialog opini



Halaman latihan soal



Halaman dialog fakta



Halaman profil pengembangan



Halaman apresiasi



Halaman sampul belakang

### 3) Tahap Pengembangan

Tahap *development* (pengembangan) merupakan kegiatan berupa menjadikan rancangan produk. Pada tahap ini, kerangka masih berupa konsep yang nantinya akan direalisasikan menjadi sebuah produk yang diimplementasikan. Media pembelajaran dapat dikatakan baik digunakan jika telah melewati tahap seperti membuat rancangan produk, memilih bahan apa yang digunakan untuk membuat rancangan dari produk. Rancangan media tersebut kemudian divalidasi validator yang

dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Berikut merupakan hasil validasi ahli materi dan ahli media.



**Gambar 2. Hasil Uji Validasi**

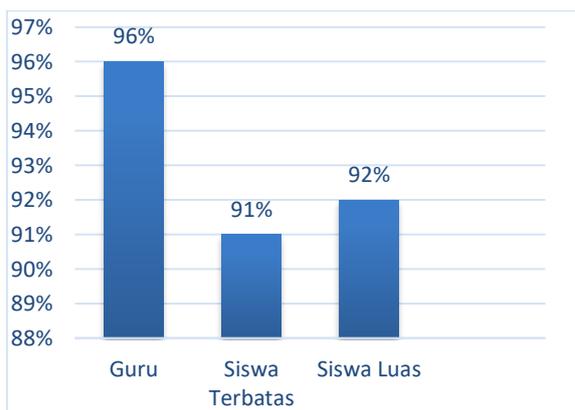
Berdasarkan hasil uji validasi dapat diketahui bahwa skor validasi ahli materi memperoleh persentase 82% dan skor validasi ahli media memperoleh persentase 92%. Dari kedua dapat diakumulasikan dan memperoleh nilai rata-rata 87,5, nilai tersebut menunjukkan kriteria sangat valid. Dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Komifani sangat valid untuk digunakan dalam proses pembelajaran siswa Kelas II SDN 1 Tertek.

### 4. Tahap Implementation

Tahap *implementation* (implementasi) ialah penerapan rancangan media pembelajaran

komik. Implementasi dilakukan pada guru dan seluruh siswa kelas II di SDN 1 Tertek. Pada tahap ini ada dua tahap yaitu uji coba terbatas dan uji coba luas agar mengetahui keefektifan media yang digunakan sudah sesuai ataukah belum dengan permasalahan pembelajaran yang dialami oleh siswa. Implementasi media komik pada siswa kelas II di SDN 1 Tertek.

Berikut merupakan hasil uji kepraktisan guru dan siswa yang telah dilakukan pada penelitian ini:



**Gambar 3. Hasil Uji Kepraktisan**

Berdasarkan hasil uji kepraktisan melalui angket respon guru dan siswa skala terbatas serta luas. Angket respon guru menunjukkan penilaian 96% dan angket respon siswa skala terbatas sebesar 91% serta angket respon siswa skala luas sebesar 92%. Hasil angket respon guru dan respon siswa masuk ke dalam kriteria sangat praktis. Sehingga, dapat disimpulkan

bahwa Media Pembelajaran Komifani Komifani (Komik Fakta Dan Opini)

No	Uji coba	Hasil N Gain	Kriteria
1	Terbatas	0,75	Tinggi
2	Luas	0,76	Tinggi
Nilai rata-rata persentase		0,882	Tinggi

sangat praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa Kelas II SDN 1 Tertek.

Analisis keefektifan dapat diperoleh dari hasil N-Gain pada uji coba terbatas dan luas. Hasil N-Gain sendiri diambil dari nilai pre-test dan posttest siswa yang dilaksanakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia materi fakta dan opini. Berikut adalah tabel hasil rekapitulasi N-Gain pada uji coba terbatas dan luas.

**Tabel 2. Hasil analisis keefektifan**

Berdasarkan pada tabel hasil analisis keefektifan diketahui pada skala terbatas, rata-rata nilai *pretest* sebesar 43% dan *posttest* sebesar 85%, menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,75, yang tergolong dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa pembelajaran memberikan dampak peningkatan pemahaman

yang sangat baik bagi para siswa. Pada skala luas, rata-rata nilai *pretest* sebesar 47% dan *posttest* sebesar 88%, dengan nilai N-Gain sebesar 0,76, juga termasuk dalam kategori tinggi. Ini menunjukkan bahwa secara umum, pembelajaran juga efektif meningkatkan hasil belajar peserta didik pada kelompok yang lebih besar. Dari hasil tersebut dapat disimpulkan bahwa Media Pembelajaran Komifani Komifani (Komik Fakta Dan Opini) sangat efektif untuk digunakan dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia pada siswa Kelas II SDN 1 Tertek.

#### **5. Tahap Evaluasi**

Tahap *Evaluatioin* (evaluasi) merupakan pengumpulan data untuk menilai media pembelajaran yang sudah dibuat valid, praktis, dan efektif. Media pembelajaran diuji terlebih dahulu untuk memperbaiki kesalahan yang bisa saja terjadi. Evaluasi yang dilakukan meliputi validasi ahli media, materi, dan guru kelas II. Tujuan dari evaluasi ini untuk memastikan media yang dikembangkan termasuk layak apabila digunakan dalam proses pembelajaran sesungguhnya.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil media pembelajaran yang dikembangkan, dapat disimpulkan sebagai berikut.

1. Kevalidan media komifani dilakukan melalui uji validasi yang melibatkan dua orang validator ahli yang terdiri dari ahli materi yang memberikan penilaian sebesar 82% dan ahli media memberikan penilaian sebesar 92%. Dari kedua dapat diakumulasikan dan memperoleh nilai rata-rata 87,5, nilai tersebut menunjukkan kriteria sangat valid.
2. Angket respon guru menunjukkan penilaian 96% dan angket respon siswa skala terbatas sebesar 91% serta angket respon siswa skala luas sebesar 92%. Hasil angket respon guru dan respon siswa masuk ke dalam kriteria sangat praktis.
3. Keefektifan media komifani dari uji skala terbatas menghasilkan nilai N-Gain sebesar 0,75 termasuk kriteria tinggi. Sedangkan pada uji skala luas menghasilkan nilai N-Gain 0,76 dengan kriteria tinggi.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra)

- Di Sekolah Dasar. *PERNIK: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>
- Alia Rohani, & Anas, N. (2022). Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Firda, H., & Nurhadi, D. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Instrumen Penilaian Diri Sendiri Peserta Didik SMA Negeri Kabupaten Mojokerto. *Jurnal Hikari*, 7(1), 14–26. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/hikari/article/view/50739>
- Guntur, M., Sahronih, S., & Ismuwardani, Z. (2023). Pengembangan Komik Sebagai Media Belajar Matematika Di Sekolah Dasar. *JKPD (Jurnal Kajian Pendidikan Dasar)*, 8(1), 34–44. <https://doi.org/10.26618/jkpd.v8i1.9685>
- Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis Pengembangan Media Komik Pembelajaran untuk Meningkatkan Minat Belajar Peserta Didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256. <https://doi.org/10.52434/jpif.v3i2.2818>
- Mubin, M., & Aryanto, S. J. (2024). Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 3(03), 554–559. <https://doi.org/10.47709/educendikia.v3i03.3429>
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171. <https://doi.org/10.33511/misykat.v3n1.171>
- Okpatrioka. (2023). Research And Development (R & D) Penelitian yang Inovatif dalam Pendidikan. *Jurnal Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 1(1), 86–100.
- Rachma, A. F., Iriani, T., Handoyo, & Sri, S. (2023). Penerapan Model ADDIE Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Video Simulasi Mengajar Keterampilan Memberikan Reinforcement. *Jurnal Pendidikan West Science*, 01(08), 506–516.
- Rahmah, M. A., Umam, N. K., & Nugroho, A. S. (2022). Pengembangan Komik Literasi Berbasis Educative Untuk Kemampuan Konsentrasi Siswa Kelas II Sekolah Dasar. 3(2), 1–11.
- Siregar, R. R. (2024). Perkembangan Bahasa Pada Anak Sekolah Dasar/ Mi. *Jurnal Sains Student Research*, 2(1), 376–382.
- Yumriani, Y. (2022). Pengertian pendidikan, ilmu pendidikan dan unsur-unsur pendidikan. 2(1), 1–8.

