



## Pengembangan Komik Berbasis Pendekatan Komunikatif pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas III di Sekolah Dasar

**Laura Renita**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

[renitalaura08@gmail.com](mailto:renitalaura08@gmail.com)

**M. Dafa Ananda**

Pendidikan Guru Sekolah Dasar STKIP Al Maksum Langkat, Stabat, Indonesia

[dafaananda67003@gmail.com](mailto:dafaananda67003@gmail.com)

**Abstract.** *This research aims to develop comics based on a communicative approach. This research is included in the research and development (R&D) model. This research uses the ADDIE model. The ADDIE model is an abbreviation for Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. This research has only reached the development stage. The research was conducted at SD Negeri 053977 Gohor Lama. The subjects in the research were 18 class III students, consisting of 12 female students and 6 male students. The object of research is comics based on a communicative approach. Data collection techniques are observation, interviews and tests. Based on the research results, it is known that the validation results carried out by material experts were 93.78% with very feasible criteria. Meanwhile, the media expert's results were 90.20% with very feasible criteria. Based on the validation results, it can be concluded that comics based on a communicative approach are very suitable for use by class III students at SD Negeri 053977 Gohor Lama.*

**Keywords:** *comics, communicative approach, Indonesian language learning*

**Abstrak.** Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik berbasis pendekatan komunikatif. Penelitian ini termasuk dalam model research and development (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Penelitian ini hanya sampai pada tahap develop. Penelitian dilakukan di SD Negeri 053977 Gohor Lama. Subjek dalam penelitian yaitu peserta didik kelas III yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 6 peserta didik laki-laki. Objek dalam penelitian yaitu komik berbasis pendekatan komunikatif. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan tes. Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu 93.78% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan, hasil ahli media yaitu 90.20% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa komik berbasis pendekatan komunikatif telah sangat layak untuk digunakan siswa kelas III di SD Negeri 053977 Gohor Lama.

**Kata Kunci:** komik, pendekatan komunikatif, pembelajaran bahasa Indonesia

### PENDAHULUAN

Pendidikan merupakan wadah bagi setiap manusia untuk memiliki sumber daya manusia yang berkualitas. Salah satu cara untuk meningkatkan sumber daya manusia yaitu melalui pembelajaran bahasa Indonesia. Melalui pembelajaran bahasa Indonesia siswa akan memiliki berbagai keterampilan yang dapat mendukung siswa dalam meningkatkan sumber daya manusia. Keterampilan-keterampilan tersebut diantaranya yaitu keterampilan membaca, keterampilan menulis, keterampilan menyimak, keterampilan berbicara, keterampilan mempersentasikan dan keterampilan memirsa.

Namun, pada kenyataan pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit untuk dipahami oleh siswa. Hal ini sejalan dengan Hoeruddin (2023) mengatakan bahwa pembelajaran bahasa Indonesia sulit bagi siswa khususnya siswa kelas I. Pembelajaran bahasa Indonesia selain dianggap sulit oleh siswa, pada pembelajaran bahasa Indonesia guru kurang menggunakan variasi bahan ajar. Bahan ajar merupakan salah satu perangkat yang berupa materi pembelajaran guna untuk membahas satu pokok bahasan, yang dapat berupa media cetak, seperti artikel, komik, dan infografis sedangkan media non-cetaknya berupa audio dan video (Rustamana et al., 2023).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara yang telah digunakan peneliti pada guru kelas III di SD Negeri 053977 Gohor Lama diketahui bahwa guru hanya menggunakan buku teks yang diberikan oleh pemerintah, guru belum mahir dalam membuat bahan ajar, dan bagi siswa pembelajaran bahasa Indonesia merupakan mata pelajaran yang sulit dan membosankan, keterampilan berbicara siswa juga masih rendah. Dari permasalahan serta kenyataan yang ditemukan tersebut, peneliti memfokuskan penelitian ini untuk menyelesaikan permasalahan tersebut dengan mengembangkan media komik. Menurut Prastowo (dalam Ariesta, 2017) mengatakan media komik dapat diartikan sebagai media pembelajaran yang dikemas dalam bentuk cerita bergambar yang dapat menambah kejelasan konsep-konsep dan dapat mengkonstruksi pengetahuan pada siswa. Sependapat dengan Tresnawati et al (2016) mengatakan bahwa komik dirancang melalui gambar-gambar sesuai alur cerita supaya informasi mudah untuk diserap. Menurut Pratiwi & Kurniawan (2013) mengatakan bahwa penggunaan media pembelajaran komik penting untuk meningkatkan minat belajar siswa dan pemahaman akan materi.

Media komik dapat digunakan dengan menggunakan pendekatan komunikatif. Pendekatan komunikatif merupakan pendekatan yang bertujuan bahwa kemampuan menggunakan bahasa merupakan tujuan yang harus dicapai dalam pembelajaran sebuah bahasa (Indriana et al., 2024).

Menurut Iskandarwassid & Dadang (2011:55-56) mengatakan beberapa ciri pendekatan komunikatif yaitu: (a) acuan berpijaknya adalah kebutuhan peserta didik dan fungsi bahasa; (b) tujuan belajar bahasa adalah membimbing peserta didik agar mampu berkomunikasi dalam situasi yang sebenarnya; (c) silabus pengajaran harus sesuai dengan fungsi pemakaian bahasa; (d) peranan tata bahasa dalam pengajaran bahasa tetap diakui; (e) tujuan utama adalah komunikasi yang bertujuan; (f) peran pengajar sebagai pengelola kelas dan pembimbing peserta didik dalam berkomunikasi diperluas; (g) kegiatan belajar harus didasarkan pada teknik-teknik kreatif peserta didik sendiri, dan peserta didik dibagi dalam kelompok-kelompok kecil.

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian yang berjudul “Pengembangan Komik Berbasis Pendekatan Komunikatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar”.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini termasuk dalam model *research and development* (R&D). Penelitian dan pengembangan adalah suatu proses atau langkah-langkah untuk mengembangkan suatu produk atau menyempurnakan produk yang telah ada, yang dapat dipertanggung jawabkan (Sukmadinata, 2013:164). Penelitian ini menggunakan model ADDIE. Model ADDIE merupakan singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate (Asmayanti et al., 2020). Penelitian ini hanya sampai pada tahap develop. Penelitian dilakukan di SD Negeri 053977 Gohor Lama. Subjek dalam penelitian yaitu peserta didik kelas III yang berjumlah 18 orang, terdiri dari 12 peserta didik perempuan dan 6 peserta didik laki-laki. Objek dalam penelitian yaitu komik berbasis pendekatan komunikatif. Teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara dan tes.

**Tabel 1. Kriteria Skala Likert**

No	Skor	Kriteria
1	4	Sangat baik
2	3	Baik
3	2	Cukup baik
4	1	Sangat tidak baik

(Febrianti et al., 2021)

Untuk mengukur persentase dari hasil validasi, rumus yang digunakan yaitu:

$$NP = \frac{R}{SM} \times 100\% \quad (\text{Parinduri et al, 2022})$$

**Keterangan:**

NP = Nilai persen yang diinginkan

R = Skor menengah yang diperoleh

SM = Skor maksimum

100% = Bilangan tetap

**Tabel 2. Kriteria Klasifikasi Uji Kelayakan Produk**

No	Skor	Klasifikasi
1	90% X < 100%	Sangat Layak
2	80% X < 90%	Layak
3	70% X < 80%	Cukup Layak
4	60% X < 70%	Tidak Layak
5	0% X < 60%	Sangat Tidak Layak

(Lubis et al, 2023)

**HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik berbasis pendekatan komunikatif. Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analyze, design, develop, implement, dan evaluate. Penelitian ini hanya sampai pada tahap develop. Berikut ini tahapan-tahapan dalam penelitian yaitu sebagai berikut:

**A. Analysis**

Produk yang sesuai dikembangkan sebagai media untuk meningkatkan keterampilan membacapemahaman adalah komik. Media komik merupakan susunan ilustrasi-ilustrasi gambar yang menerangkan suatu cerita dan memberikan hiburan kepada pembaca. Isi cerita dari komik disesuaikan dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran, yaitu untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Komik dapat menjadi media yang tepat untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman pada materi membaca cerita anak yang diilustrasikan, sehingga menjadi lebih menarik. Demikian siswa akan lebih mudah memahami isi cerita dengan lebih menyenangkan, sehingga keterampilan membaca pemahaman siswa akan meningkat.

**B. Design**

Peneliti merancang konsep yang akan dimuat dalam komik, kemudian mengumpulkan materi yang berkaitan dengan membaca pemahaman sesuai dengan silabus pembelajaran di SD kemudian disusun. Membuat ringkasan cerita atau prolog untuk menerukan jumlah tokoh serta karakternya. Ringkasan cerita tersebut kemudian digunakan untuk menyusun alur cerita dan

pembuatan ilustrasi gambar. Isi cerita disesuaikan dengan materi membaca cerita anak yang telah disusun. Pembuatan ilustrasi dilakukan menggunakan dua aplikasi yang berbeda autodesk sketchbook android untuk membuat ilustrasi gambar dengan komponen ruang panel, balon kata, latar tempat, ekspresi tokoh dan Adobe Photoshop CS5 untuk editing teks pada komik. Pembuatan gambar dilakukan berdasarkan storyline.

Media komik memuat sampul depan komik, salinan sampul depan, daftar isi, petunjuk penggunaan, indikator pembelajaran, karakter tokoh, sampul cerita pertama, cerita pertama, amanat cerita, soal postest, sampul cerita pertama, cerita pertama, amanat cerita pertama, soal postest pertama, sampul cerita kedua, cerita kedua, amanat cerita kedua, soal postest kedua, sampul cerita ketiga, cerita ketiga, amanat cerita ketiga, soal postest ketiga, sampul cerita keempat, cerita keempat, amanat cerita keempat, soal postest keempat, sampul cerita kelima, cerita kelima, amanat cerita kelima, soal postest kelima, profil pengembang, sampul belakang komik beserta prolognya.

### C. Development

**Tabel 3. Hasil Validasi Ahli**

No	Hasil validasi	Persentase	Kriteria
1	Ahli materi	93.68%	Sangat Layak
2	Ahli media	90.20%	Sangat Layak

Berdasarkan tabel 3 di atas, diketahui bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu 93.78% dengan kriteria Sangat Layak. Hal ini didukung oleh Novianti & Lubis (2023) mengatakan hasil validasi yang dilakukan oleh materi sebesar 97% termasuk kategori sangat layak. Mashuri & Budiyo (2020) mengatakan Hasil uji validasi oleh guru kelas V menunjukkan penilaian materi sebesar 89% termasuk kategori sangat layak. Sedangkan, hasil ahli media yaitu 90.20% dengan kriteria Sangat layak. Hal ini didukung oleh Selmin et al (2022) mengatakan hasil validasi materi di peroleh nilai persentase 84% dengan kategori sangat valid. Hanifah et al (2020) mengatakan hasil validasi yang meliputi aspek format, aspek isi, dan aspek bahasa diperoleh rata-rata nilai sebesar 93% termasuk kategori valid dan layak untuk digunakan pada pembelajaran.

Penelitian ini didukung oleh beberapa penelitian sebelumnya yang telah terpublikasi. Penelitian yang sesuai dengan penelitian ini dilakukan oleh Marlianti et al (2023) mengatakan bahwa kualitas produk komik berdasarkan hasil validasi dengan memperoleh nilai indeks V pada penilaian ahli media yaitu 0,97 dinyatakan valid atau layak diujicobakan. Sedangkan pada penilaian ahli materi pada aspek isi dinyatakan layak dengan indeks V adalah 1. penilaian ahli materi pada aspek bahasa dinyatakan layak dengan indeks V adalah 0,96. penilaian ahli materi pada aspek penyajian dinyatakan layak dengan indeks V adalah 1. Maka dari berbagai hasil di atas disimpulkan bahwa produk komik valid atau layak diujicobakan. Handayani (2021) mengatakan hasil validasi oleh 2 ahli materi, 2 ahli media, dan 2 ahli kegrafisan pengembangan media komik digital berbasis STEM diperoleh rata-rata skor 3,24 kategori sangat layak dengan sedikit masukan. Ainiyah et al (2020) mengatakan hasil penelitian menunjukkan proses pengembangan menghasilkan draf 1 dan 2 yang memiliki nilai kelayakan sangat layak yang diukur dari empat indikator utama yakni, kelayakan isi dengan persentase, kelayakan bahasa, kelayakan penyajian,

dan kelayakan kegrafikaan buku. Kelayakan isi dengan persentase 87,5%, kelayakan bahasa dengan persentase 91,25%, kelayakan penyajian 88,75%, dan kelayakan kegrafikaan 83,75%.

Berdasarkan hasil dan pembahasan dalam penelitian yang dilakukan oleh peneliti dapat disimpulkan bahwa komik berbasis pendekatan komunikatif layak untuk digunakan siswa kelas III di SD Negeri 053977 Gohor Lama.

## KESIMPULAN

Penelitian merupakan model research and development (R&D). Penelitian ini menggunakan model ADDIE yang terdiri dari analyze, design, develop, implement, dan evaluate penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 053977 Gohor Lama.

Berdasarkan hasil penelitian diketahui bahwa hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi yaitu 93.78% dengan kriteria sangat layak. Sedangkan, hasil ahli media yaitu 90.20% dengan kriteria sangat layak. Berdasarkan hasil validasi tersebut dapat disimpulkan bahwa komik berbasis pendekatan komunikatif telah sangat layak untuk digunakan siswa kelas III di SD Negeri 053977 Gohor Lama.

## DAFTAR PUSTAKA

- Ainiyah, L. Q., Sugito, S., & Subandowo, M. (2020). Pengembangan Modul Pembelajaran Teks Anekdote dengan Pendekatan Komunikatif Berbasis Tugas untuk Meningkatkan Kemampuan Berbahasa Peserta Didik SMK Kelas X. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 4(3), 1894-1904.
- Asmayanti, A., Cahyani, I., & Idris, N. S. (2020). Model addie untuk pengembangan bahan ajar menulis teks eksplanasi berbasis pengalaman. In *Seminar Internasional Riksa Bahasa*(pp. 259-267).
- Febrianti, E., Wahyuningtyas, N., & Ratnawati, N. (2021). Pengembangan Multimedia Interaktif “SCRIBER” Untuk Peserta Didik Sekolah Menengah Pertama. *Edukasi: Jurnal Pendidikan*, 19(2), 275-289.
- Handayani, T. (2021). Pengembangan Media Komik Digital Berbasis STEM untuk Meningkatkan Literasi Sains Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Didaktika Pendidikan Dasar*, 5(3), 737-756.
- Hanifah, H., Afrikani, T., & Yani, I. (2020). Pengembangan Media Ajar E-Booklet Materi Plantae Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Biologi Siswa. *Journal Of Biology Education Research (JBER)*, 1(1), 10-16.
- Hoerudin, C. W. (2023). Penerapan Media Flash Card Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Sebagai Upaya Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa. *Jurnal Primary Edu*, 1(2), 235-245.
- Indriana, N., Nisa, I. F., & Diantika, D. E. (2024). Pengembangan Model Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Pendekatan Komunikatif Berbasis Keunggulan Lokal (Implementasi Kampus Merdeka di Unugiri Bojonegoro). *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, dan Sastra*, 10(1), 1-15.
- Iskandarwassid & Dadang Sunendar. (2011). Strategi Pembelajaran Bahasa. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Lubis, R. R., Dwiningrum, S. I. A., & Zubaidah, E. (2023). Development Powtoon Animation Video in Indonesian Language Learning to Improve Student Learning Outcomes Elementary Schools. *Journal of Computer Science, Information Technology and Telecommunication Engineering*, 4(2).
- Marlianti, N., Muktadir, A., & Koto, I. (2023). Pengembangan Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu untuk Mensukseskan Gerakan Literasi Sekolah di Sekolah Dasar. *Jurnal Kajian Pendidikan Dasar (Kapedas)*, 2(1), 218-228.
- Mashuri, D. K. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Video Animasi Materi Volume Bangun Ruang untuk SD Kelas V. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 8(5), 893-903.

- Novianti, Y., & Lubis, R. R. (2023). PENGEMBANGAN E-MODUL BERBASIS AUDIOVISUAL DALAM MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR KECAMATAN STABAT. *Jurnal Genta Mulia*, 14(1).
- Parinduri, W. M., Lubis, R. R., Rambe, T. R., & Rambe, N. Development Of Flipbook Based Smart Card Learning Media In Science Learning To Improve Student Learning Motivation Class III SD. *School Education Journal PGSD FIP Unimed*, 12(3).
- Rustamana, A., Mutiara, A., Aprilia, N., Aini, A. Q., & Yuda, H. (2023). PERAN BAHAN AJAR DALAM PEMBELAJARAN SEJARAH. *Sindoro: Cendikia Pendidikan*, 1(7), 81-90.
- Selmin, Y., Bunga, Y. N., & Bare, Y. (2022). Pengembangan Lembar Kerja Peserta Didik (LKPD) Berbasis Inkuiri Terbimbing Materi Sistem Organisasi Kehidupan. *Spizaetus: Jurnal Biologi dan Pendidikan Biologi*, 3(1), 41-57.