

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III
MI DDI 1 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

A. Muhammad

20 0205 0092

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**

2025

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III
MI DDI 1 PALOPO**

Skripsi

*Diajukan untuk Memenuhi Salah Satu Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo*



IAIN PALOPO

Diajukan oleh

A. Muhammad

20 0205 0092

Pembimbing:

- 1. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.**
- 2. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd.**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU MADRASAH IBTIDAIYAH
FAKULTAS TARBIYAH DAN ILMU KEGURUAN
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO**


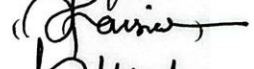
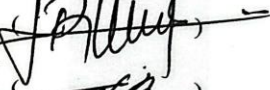


2025

HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo* yang ditulis oleh *A. Muhammad* Nomor Induk Mahasiswa (NIM) 2002050092, Mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo, yang dimunaqasyahkan pada hari *Rabu*, tanggal *11 Juni 2025* bertepatan dengan *15 Zulhijah 1446 H* telah diperbaiki sesuai catatan dan permintaan tim penguji dan diterima sebagai syarat meraih gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.).

Palopo, 18 September 2025
25 Rabiulawal 1447 H

TIM PENGUJI

- | | | |
|---------------------------------------|---------------|---|
| 1. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. | Ketua Sidang | () |
| 2. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd. | Penguji I | () |
| 3. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. | Penguji II | () |
| 4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. | Pembimbing I | () |
| 5. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd. | Pembimbing II | () |

Mengetahui:

a.n. Rektor IAIN Palopo
Dekan Fakultas
Tarbiyah dan Ilmu Keguruan,



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP 19620516 200003 1 002

Ketua Program Studi
Pendidikan Guru Madrasah
Ibtidaiyah (PGMI)



Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd.
NIP 19791011 201101 1 003

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : A. Muhammad

Nim : 20 00205 0092

Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan

Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa:

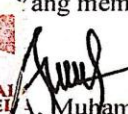
1. Skripsi ini merupakan hasil karya saya sendiri, bukan plagiasi atau duplikasi dari tulisan/karya orang lain yang saya akui sebagai tulisan atau pikiran saya sendiri.
2. Seluruh bagian dari skripsi ini adalah karya saya sendiri selain kutipan yang ditunjukkan sumbernya. Segala kekeliruan yang ada di dalamnya adalah tanggung jawab saya.


Bila mana di kemudian hari pernyataan ini tidak benar, maka saya bersedia menerima sanksi administratif atas perbuatan tersebut dan gelar akademik yang saya peroleh karenanya dibatalkan.

Demikian pernyataan ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Palopo, 11 Juni 2025

Yang membuat pernyataan


A. Muhammad
NIM. 20 0205 0092



Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.
Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.
Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd.

NOTA DINAS TIM PENGUJI

Lamp : -
Hal : Skripsi an. A. Muhammad

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Di_

Palopo

Assalamu'alaikum Wr.Wb.

Setelah menelaah naskah perbaikan berdasarkan seminar hasil penelitian terdahulu, baik dari segi isi, bahasa maupun teknik penulisan terhadap naskah skripsi mahasiswa di bawah ini

Nam : A. Muhammad
NIM : 2002050092
Fakultas : Tarbiyah dan Ilmu Keguruan
Prodi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Judul : Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo

Maka naskah skripsi tersebut dinyatakan sudah memenuhi syarat-syarat akademik dan layak diajukan untuk diujikan pada ujian *munaqasyah*.
Demikian disampaikan untuk proses selanjutnya.
Wassalamu'alaikum Wr.Wb.

1. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd.

Penguji I

(*Sitti Harisah*)

Tanggal : 29/4/2025

2. Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd.

Penguji II

(*Nurul Aswar*)

Tanggal : 29/4/2025

3. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.

Pembimbing I/Penguji

(*Prof. Dr. H. Sukirman*)

Tanggal : 25/4/2025

4. Muh. Agil Amin, S.Pd.I., M.Pd.

Pembimbing II/Penguji

(*Muh. Agil Amin*)

Tanggal : 2 Juni 2025

PRAKATA

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ
الْحَمْدُ لِلَّهِ رَبِّ الْعَالَمِينَ وَالصَّلَاةُ وَالسَّلَامُ عَلَى سَيِّدِنَا مُحَمَّدٍ وَ عَلَى آلِهِ وَ
أَصْحَابِهِ أَجْمَعِينَ
(اما بعد).

Puji syukur peneliti panjatkan kepada Allah Swt. yang telah menganugerahkan rahmat, hidayah serta kekuatan lahir dan batin, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini dengan judul “Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo” setelah melalui proses yang panjang. Salawat dan salam kepada Nabi Muhammad Saw. kepada para keluarga, sahabat dan pengikut-pengikutnya.

Skripsi ini disusun sebagai syarat yang harus diselesaikan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) dalam bidang pendidikan guru madrasah ibtdaiyah (PGMI) pada Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan berkat bantuan, bimbingan serta dorongan dari banyak pihak walaupun penulisan skripsi ini masih jauh dari kata sempurna. Oleh karena itu, peneliti menyampaikan ucapan terima kasih yang tak terhingga dengan ketulusan hati dan keikhlasan, kepada:

1. Dr. Abbas Langaji, M.Ag. Rektor IAIN Palopo, Dr. Munir Yusuf, M.Pd. Wakil Rektor I Bidang Akademik dan Pengembangan Kelembagaan, Dr. Masruddin, S.S., M.Hum. Wakil Rektor II Bidang Administrasi Umum, Perencanaan, dan Keuangan, dan Dr. Takdir, S.H., M.H. Wakil Rektor III Bidang Kemahasiswaan dan Kerjasama IAIN Palopo yang telah membina dan

mengembangkan perguruan tinggi, tempat peneliti memperoleh berbagai ilmu pengetahuan.

2. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Dr. Hj. Fauziah Zainuddin, M.Ag. Wakil Dekan I, Hj. Nursaeni, S.Ag., M.Pd. Wakil Dekan II, dan Dr. Taqwa, M.Pd.I. Wakil Dekan III IAIN Palopo, senantiasa membina dan mengembangkan Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan menjadi Fakultas yang terbaik.
3. Dr. Muhammad Guntur, S.Pd., M.Pd. Ketua Prodi dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. Sekretaris Prodi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) di IAIN Palopo beserta staf yang telah membantu dan mengarahkan dalam penyelesaian skripsi.
4. Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd. dan Muh. Agil Amin, M.Pd.I. masing-masing pembimbing I dan II peneliti yang telah banyak memberikan pengarahan atau bimbingan tanpa mengenal lelah, sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik.
5. Dr. Sitti Harisah, S.Ag., M.Pd. penguji I dan Nurul Aswar, S.Pd., M.Pd. penguji II yang telah membantu mengarahkan penulis dan memberikan saran untuk merevisi naskah skripsi sehingga layak untuk diujikan.
6. Bungawati, S.Pd., M.Pd., Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd., Sukmawaty, S.Pd., M.Pd., dan Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd., tim validator yang telah membantu memvalidasi instrumen dan produk yang dikembangkan oleh penulis.
7. Zainuddin S., S.E., M.Ak. Kepala Unit Perpustakaan IAIN Palopo, beserta para stafnya yang telah membantu peneliti dalam memfasilitasi buku literatur.

8. Drs. H. Ibnu Hajar, M.Pd.I. Kepala Madrasah MI DDI 1 Palopo dan Tenri Sompia, S.Pd.I. Wali Kelas III.B serta staf yang telah memberikan izin dan bantuan dalam melakukan penelitian.
9. Teristimewa untuk wanita terhebat penulis Ibunda Sitti Dahlia dan sosok bapak terhebat dalam sejarah hidup penulis Ayahanda A. Wahid Opu Rumpa, terima kasih untuk semuanya yang telah merawat, mendidik, mendoakan dan memberikan kasih sayang, serta teruntuk saudara (i) penulis yang selalu memberikan dukungan doa dan perhatian.
10. Kepada sahabat penulis yang selalu menyemangati dalam menyelesaikan skripsi yaitu Muh. Nur Assiddiq, Nur Azizah Rusyda, Rahma Purwanti, Dewanti Amalia Daris, dan Fia Febrilia. Terima kasih telah menjadi sahabat terbaik penulis, terima kasih atas segala motivasi, dukungan, pengalaman, waktu dan ilmu yang dijalani bersama.
11. Teman-teman seperjuangan, mahasiswa Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah IAIN Palopo Angkatan 2020 yang telah bersedia memberikan bantuan dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga Allah SWT. membalas segala kebaikan dan keikhlasan pihak yang memberikan dukungan baik secara langsung maupun tidak langsung. Penulis mengharapkan agar tulisan ini dapat bermanfaat dan menjadi masukan bagi yang memerlukan. Mudah-mudahan bernilai ibadah dan mendapatkan pahala dari Allah Swt. Aamiin.

PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN

A. Transliterasi Arab-Latin

Daftar huruf bahasa Arab dan transliterasinya ke dalam huruf Latin dapat dilihat pada tabel berikut:

1. Konsonan

Huruf Arab	Nama	Huruf Latin	Nama
ا	Alif	-	-
ب	Ba	B	Be
ت	Ta	T	Te
ث	Ša	Š	Es (dengan titik di atas)
ج	Jim	J	Je
ح	Ḥa	Ḥ	Ha (dengan titik di bawah)
خ	Kha	Kh	Ka dan ha
د	Dal	D	De
ذ	Žal	Ž	Zet (dengan titik di atas)
ر	Ra'	R	Er
ز	Zai	Z	Zet
س	Sin	S	Es
ش	Syin	Sy	Es dan ye
ص	Šad	Š	Es (dengan titik di bawah)
ض	Ḍaḍ	Ḍ	De (dengan titik di bawah)
ط	Ṭa	Ṭ	Te (dengan titik di bawah)
ظ	Ẓa	Ẓ	Zet (dengan titik di bawah)
ع	‘Ain	‘	Apostrof terbalik
غ	Gain	G	Ge
ف	Fa	F	Ef
ق	Qaf	Q	Qi

ك	Kaf	K	Ka
ل	Lam	L	El
م	Mim	M	Em
ن	Nun	N	En
و	Wau	W	We
ه	Ha	H	Ha
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Ya	Y	Ye

Hamzah (ء) yang terletak di awal kata mengikuti vokalnya tanpa diberi tanda apa pun. Jika ia terletak di tengah atau di akhir, maka ditulis dengan tanda (‘).

2. Vokal

Vokal bahasa Arab, seperti vokal bahasa Indonesia, terdiri atas vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

Vokal tunggal bahasa Arab yang lambangnya berupa tanda atau harakat, transliterasinya sebagai berikut:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>ḍammah</i>	u	u

Vokal rangkap bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf, transliterasinya berupa gabungan huruf, yaitu:

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَيّ	<i>fathah dan yā'</i>	ai	a dan i
اَوّ	<i>fathah dan wau</i>	au	a dan u

Contoh:

كَيْفَ : *kaifa*
هَؤُلَ : *haula*

3. Maddah

Maddah atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf, transliterasinya berupa huruf dan tanda, yaitu:

Harakat dan Huruf	Nama	Huruf dan Tanda	Nama
اَ ... اِ ...	<i>fathah</i> dan <i>alif</i> atau <i>yā'</i>	ā	a dan garis di atas
إِ	<i>kasrah</i> dan <i>yā'</i>	ī	i dan garis di atas
أُ	<i>ḍammah</i> dan <i>wau</i>	ū	u dan garis di atas

Contoh:

مَاتَ : *mâta*
رَمَى : *ramâ*
يَمُوتُ : *yamûtu*

4. Ta Marbûtah

Transliterasi untuk *ta marbûtah* ada dua, yaitu *ta marbûtah* yang hidup atau mendapat *harakat fathah, kasrah* dan *dhammah*, transliterasinya adalah (t). Sedangkan *ta marbûtah* yang mati atau mendapat *harakat sukun*, transliterasinya adalah (h).

Kalau pada kata yang berakhir dengan *ta marbûtah* diikuti oleh kata yang menggunakan kata sandang *al-* serta bacaan kedua kata itu terpisah, maka *ta marbûtah* itu ditransliterasikan dengan *ha (h)*.

Contoh:

رَوْضَةُ الْأَطْفَالِ	: <i>raudah al-atfâl</i>
الْمَدِينَةُ الْفَاضِلَةُ	: <i>al-madânah al-fâḍilah</i>
الْحِكْمَةُ	: <i>al-hikmah</i>

5. Syaddah (Tasydid)

Syaddah atau *tasydid* yang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan sebuah tanda *tasydid* (ّ), maka dalam transliterasi ini dilambangkan dengan perulangan huruf (konsonan ganda) yang diberi tanda *syaddah*.

Contoh:

رَبَّنَا	: <i>rabbanâ</i>
نَجِّئْنَا	: <i>najjaânâ</i>
الْحَقُّ	: <i>al-ḥaqq</i>
الْحَجُّ	: <i>al-ḥajj</i>
نُعَمِّ	: <i>nu'ima</i>
عَدُوُّ	: <i>'aduwwun</i>

Jika huruf *bertasydid* di akhir sebuah kata dan didahului oleh huruf *kasrah* (سِيّ), maka ditransliterasikan seperti huruf *maddah* (â).

Contoh:

عَلِيّ : *'ali* (bukan *'aliyy* atau *'aly*)

عَرَسِي : 'arasi (bukan 'arasiyy atau 'arasy)

6. Kata Sandang

Kata sandang dalam sistem tulisan Arab dilambangkan dengan huruf ال (alif lam ma'arifah). Dalam pedoman transliterasi ini, kata sandang ditransliterasikan seperti biasa, al-, baik ketika ia diikuti oleh huruf syamsiah maupun huruf qamariah. Kata sandang tidak mengikuti bunyi huruf langsung

Tanda	Nama	Huruf Latin	Nama
اَ	<i>fathah</i>	a	a
اِ	<i>kasrah</i>	i	i
اُ	<i>dammah</i>	u	u

Kata sandang ditulis terpisah dari kata yang mengikutinya dan dihubungkan dengan garis mendatar (-).

Contoh:

اَلشَّمْسُ : al-syamsu (bukanasy-syamsu)

اَلزَّلْزَلَةُ : al-zalزالah (bukanaz-zalزالah)

اَلْفَلْسَفَةُ : al-falsafah

7. Hamzah

Aturan transliterasi huruf hamzah menjadi *apostrof* (') hanya berlaku bagi huruf *hamzah* yang terletak di tengah dan akhir kata. Namun, bila huruf *hamzah* terletak di awal kata, maka tidak dilambangkan karena dalam tulisan Arab ia berupa *alif*.

Contoh:

تَأْمُرُونَ : *ta'murūna*

النَّوْءُ : *al-nau'*

شَيْءٌ : *syai'un*

أُمِرْتُ : *umirtu*

8. Penulisan *Kata Arab Yang Lazim Digunakan Dalam Bahasa Indonesia*

Kata, istilah atau kalimat Arab yang ditransliterasi adalah kata, istilah atau kalimat yang belum dibakukan dalam bahasa Indonesia. Kata, istilah atau kalimat yang sudah lazim dan menjadi bagian dari perbendaharaan bahasa Indonesia, atau sering ditulis dalam tulisan bahasa Indonesia, atau lazim digunakan dalam dunia akademik tertentu, tidak lagi ditulis menurut cara transliterasi di atas. Misalnya, kata al-Qur'an (dari *al-Qur'an*), alhamdulillah, dan munaqasyah. Namun, bila kata-kata tersebut menjadi bagian dari satu rangkaian teks Arab, maka harus ditransliterasi secara utuh.

Contoh:

Fi al-Qur'an al-Karîm

Al-Sunnah qabl al-tadwîn

9. Lafaz Aljalâlah (الله)

Kata “Allah” yang didahului partikel seperti huruf *jarr* dan huruf lainnya atau berkedudukan sebagai *muḍâf ilaih* (frasa nominal), ditransliterasi tanpa huruf *hamzah*.

Contoh:

دَيْنُ اللَّهِ : *dînullah*

بِاللَّهِ : *billâh*

Adapun *ta marbûtah* di akhir kata yang disandarkan kepada *lafẓ al-jalâlah*, ditransliterasi dengan huruf (t).

Contoh:

هُم فِي رَحْمَةِ اللَّهِ : *hum fî rahmatillâh*

10. Huruf Kapital

Walau sistem tulisan Arab tidak mengenal huruf kapital (*All Caps*), dalam transliterasinya huruf-huruf tersebut dikenai ketentuan tentang penggunaan huruf kapital berdasarkan pedoman ejaan Bahasa Indonesia yang berlaku (EYD). Huruf kapital, misalnya, digunakan untuk menuliskan huruf awal nama diri (orang, tempat, bulan) dan huruf pertama pada permulaan kalimat. Bila nama diri didahului oleh kata sandang (al-), maka yang ditulis dengan huruf kapital tetap huruf awal nama diri tersebut, bukan huruf awal kata sandangnya. Jika terletak pada awal kalimat, maka huruf A dari kata sandang tersebut menggunakan huruf kapital (Al-). Ketentuan yang sama juga berlaku untuk huruf awal dari judul referensi yang didahului oleh kata sandang al-, baik ketika ia ditulis dalam teks maupun dalam catatan rujukan (CK, DP, CDK, dan DR). Contoh:

Wa ma Muhammadun illa rasul

Inna awwala baitin wudi ‘a linnasi lallazi bi Bakkata mubarakan

Syahru Ramadan al-lazī unzila fih al-Qur'an

Naṣr al-Dīn al-Tūsī

Naṣr Ḥāmid Abū Zayd

Al- Tūfī

Al-Maṣlahah fī al-Tasyrī' al-Islāmi

Jika nama resmi seseorang menggunakan kata Ibnu (anak dari) dan Abu> (bapak dari) sebagai nama kedua terakhirnya, maka kedua nama terakhir itu harus disebutkan sebagai nama akhir dalam daftar pustaka atau daftar referensi.

Contoh:

Abū al-Walīd Muḥammad ibn Rusyd, ditulis menjadi: Ibnu Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad (bukan: Rusyd, Abū al-Walīd Muḥammad Ibnu)

Naṣr Ḥāmid Abū Zaīd, ditulis menjadi: Abū Zaīd, Naṣr Ḥāmid (bukan: Zaīd, Naṣr Ḥāmid Abū)

B. Daftar singkatan

Beberapa singkatan yang dibakukan adalah :

Swt	= Subhanahu Wa Ta'ala
Saw	= Sallallahu 'Alaihi Wasallam
As	= 'Alaihi Al-Salam
H	= Hijrah
M	= Masehi
SM	= Sebelum Masehi

L	= Lahir Tahun (untuk orang yang masih hidup saja)
SM	= Sebelum Masehi
QS .../...: 4	= QS Al-Baqarah/2: 4 atau QS Ali ‘Imran/3: 4
HR	= Hadis Riwayat

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	i
HALAMAN JUDUL	ii
HALAMAN PENGESAHAN	iii
HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN	iv

HALAMAN NOTA DINAS TIM PENGUJI	v
PRAKATA	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI ARAB-LATIN DAN SINGKATAN	ix
DAFTAR ISI	xviii
DAFTAR KUTIPAN AYAT	xx
DAFTAR HADIS	xxi
DAFTAR TABEL	xxii
DAFTAR GAMBAR/BAGAN	xxiii
DAFTAR LAMPIRAN	xxiv
ABSTRAK.....	xxv
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Tujuan Penelitian	6
D. Manfaat Penelitian	7
E. Spesifikasi Produk yang diharapkan	7
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	8
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Landasan Teori	9
B. Media Komik	11
C. Kerangka Pikir	18
BAB III METODE PENELITIAN	20
A. Pendekatan dan Jenis Penelitian	20
B. Lokasi dan Waktu Penelitian	21
C. Subjek dan Objek Penelitian	21
D. Prosedur Pengembangan	21
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data	24
F. Teknik Analisis Data	26
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	30

A. Hasil Penelitian	30
B. Pembahasan Hasil Penelitian	54
BAB V PENUTUP	60
A. Simpulan	60
B. Saran	61
DAFTAR PUSTAKA	62
LAMPIRAN-LAMPIRAN	65

KUTIPAN AYAT

Kutipan ayat 1 QS An-Nahl/16:89.....	2
--------------------------------------	---

KUTIPAN HADIS

Hadis Riwayat Al-Bukhari tentang media pembelajaran.....	14
--	----

DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Skala Likert	27
Tabel 3.2 Pengkategorian Validasi	28
Tabel 3.3 Pengkategorian Praktikalitas	28

Tabel 3.4 Pengkategorian Efektivitas	29
Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan	31
Tabel 4.2 Nama-nama Validator	39
Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media	40
Tabel 4.4 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Media	42
Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa	42
Tabel 4.6 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Bahasa	44
Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Ahli Materi	44
Tabel 4.8 Ikhtisar Data Penilaian dan Review Ahli Materi	46
Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Siswa	47
Tabel 4.10 Hasil Praktikalitas Guru Kelas III	49
Tabel 4. 11 Uji Efektivitas Sebelum Menggunakan Media Komik	
Cerita Anak	50
tabel 4. 12 Uji Efektivitas Setelah Menggunakan Media Komik	
Cerita Anak	52

DAFTAR GAMBAR/BAGAN

Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir	19
Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Model ADDIE	24
Gambar 4.1 kesesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru	

Minat baca siswa	32
Gambar 4.2 Respon siswa terhadap media yang akan dikembangkan	33
Gambar 4.3 halaman <i>canva</i>	35
Gambar 4.4 Mencari templat komik	35
Gambar 4.5 Memasukkan gambar	36
Gambar 4.6 Balon teks	36
Gambar 4.7 Ilustrasi cerita	37
Gambar 4.8 Mendownload <i>file</i>	37
Gambar 4.9 Unduh <i>file</i>	38
Gambar 4.10 Langkah akhir	38

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1 Pedoman instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 2 Validasi instrumen wawancara analisis kebutuhan
- Lampiran 3 Hasil wawancara guru

Lampiran 4 Pedoman instrumen angket siswa

Lampiran 5 Validasi instrumen angket siswa

Lampiran 6 Hasil angket siswa

Lampiran 7 Lembar uji validasi produk ahli media

Lampiran 8 Lembar uji validasi produk ahli bahasa

Lampiran 9 Lembar uji validasi produk ahli materi

Lampiran 10 Lembar validasi angket respon guru

Lampiran 11 Hasil angket respon guru

Lampiran 12 Lembar validasi angket respon siswa

Lampiran 13 Hasil angket respon siswa

Lampiran 14 Modul ajar PKn

Lampiran 15 Dokumentasi

Lampiran 16 Hasil cek plagiarisme produk

Lampiran 17 Surat keterangan submit artikel

Lampiran 18 Surat izin penelitian

Lampiran 19 Surat telah melakukan penelitian

Lampiran 20 Surat keterangan untuk sekolah

Lampiran 21 Surat penyerahan acara penyerahan produk hasil penelitian mahasiswa

Lampiran 22 Riwayat hidup

ABSTRAK

A. Muhammad, 2025. “Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo”. Skripsi Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan Institut Agama Islam Negeri Palopo. Dibimbing oleh Sukirman dan Muh. Agil Amin.

Skripsi ini membahas tentang pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo. Penelitian ini bertujuan untuk: Mengetahui kebutuhan pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo; mengetahui

proses pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo; mengetahui apakah media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo sudah memenuhi kriteria validitas; mengetahui apakah media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo sudah memenuhi kriteria praktikalitas; dan mengetahui uji efektivitas media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau biasa disebut *research and development* (RnD) dengan menggunakan model pengembangan ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Penelitian ini berada di MI DDI 1 Palopo. Subjek penelitian ini adalah guru dan siswa kelas III MI DDI 1 Palopo yang terdiri dari 28 siswa. Data yang diperoleh dianalisis secara kualitatif dan kuantitatif dalam kegiatan pembelajaran. Guna memperoleh data yang dibutuhkan maka digunakan teknik pengumpulan data yaitu observasi, wawancara, angket, dan dokumentasi.

Hasil analisis data dan pembahasan yang menunjukkan bahwa analisis kebutuhan dari produk yang dikembangkan dalam media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo yakni analisis masalah dan analisis kebutuhan guru dan siswa. Pengembangan media komik cerita anak terdiri dari rancangan awal yakni menentukan tujuan pembelajaran dan pembuatan langkah-langkah perancangan media komik. Validitas pengembangan media komik cerita anak terdiri validator ahli media dengan skor 90%, ahli bahasa memberikan nilai 90%, dan ahli materi memberikan nilai 88% dengan kategori sangat valid. Hasil praktikalitas siswa terhadap media komik cerita anak menunjukkan nilai 89% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon dari uji coba dengan 28 siswa dan seorang pendidik yaitu wali kelas III dengan nilai akhir dari hasil kepraktisan mencapai 97% dengan kategori sangat praktis. Hasil uji keefektifan mengenai media komik cerita anak diperoleh nilai sebesar 81% dari 36% sebelum media komik cerita anak diimplementasikan.

Kata Kunci: Komik cerita untuk meningkatkan minat baca

ABSTRACT

A. Muhammad, 2025. "Development of Children's Story Comic Media to Increase Reading Interest in Class III MI DDI 1 Palopo Students". Thesis for Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Study Program, Faculty of Tarbiyah and Teacher Training, Palopo State Islamic Institute. Supervised by Sukirman and Muh. Agil Amin.

This thesis discusses the development of children's story comic media to increase reading interest in class III MI DDI 1 Palopo students. This research aims to: Find out the need for developing children's story comic media to increase reading interest in class III MI DDI 1 Palopo students; knowing the process of developing

children's story comic media to increase reading interest in class III MI DDI 1 Palopo students; find out whether children's story comic media to increase interest in reading for class III MI DDI 1 Palopo students meets the validity criteria; find out whether children's story comic media to increase interest in reading for class III MI DDI 1 Palopo students meets the practicality criteria; and find out the effectiveness of children's story comic media to increase reading interest in class III MI DDI 1 Palopo students.

The type of research used in this research is research and development or usually called research and development (RnD) using the ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation) development model. This research is at MI DDI 1 Palopo. The subjects of this research were teachers and students of class III MI DDI 1 Palopo, consisting of 28 students. The data obtained is analyzed qualitatively and quantitatively in learning activities. In order to obtain the required data, data collection techniques were used, namely observation, interviews, questionnaires and documentation.

The research results from data analysis and discussion show that the needs analysis of products developed in children's story comic media is to increase reading interest in class III MI DDI 1 Palopo students, namely problem analysis and teacher and student needs analysis. The development of comic media for children's stories consists of an initial design, namely determining learning objectives and creating steps for designing comic media. The validity of developing children's story comic media consists of media expert validators with a score of 90%, language experts giving a score of 90%, and material experts giving a score of 88% with a very valid category. The results of students' practicality towards children's story comic media showed a score of 89% in the very practical category based on responses from a trial with 28 students and an educator, namely the class III teacher, with the final practicality score reaching 97% in the very practical category. The results of the effectiveness test regarding children's story comic media obtained a score of 81% from 36% before children's story comic media was implemented.

Keywords: Children's story comics to increase interest in reading

خلاصة

أ. محمد، 2025. "تطوير وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال لزيادة الاهتمام بالقراءة لدى طلاب الصف الثالث MI DDI 1 بالويو". أطروحة لبرنامج دراسة تعليم المعلمين بالمدرسة الابتدائية، كلية التربية وتدريب المعلمين، معهد بالويو الإسلامي الحكومي. تحت إشراف سوكرمان وموه. عقيل أمين.

تناقش هذه الأطروحة تطور وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال لزيادة الاهتمام بالقراءة لدى طلاب الصف الثالث MI DDI 1 بالويو. يهدف هذا البحث إلى: معرفة الحاجة إلى تطوير وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال لزيادة الاهتمام بالقراءة لدى طلاب الصف الثالث MI DDI 1

بالوبو؛ معرفة عملية تطوير وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال لزيادة الاهتمام بالقراءة لدى طلاب الصف الثالث MI DDI 1 بالوبو؛ معرفة ما إذا كانت وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال لزيادة الاهتمام بالقراءة لطلاب الصف الثالث MI DDI 1 بالوبو تستوفي معايير الصلاحية؛ معرفة ما إذا كانت وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال لزيادة الاهتمام بالقراءة لطلاب الصف الثالث MI DDI 1 بالوبو تستوفي معايير التطبيق العملي؛ ومعرفة مدى فعالية وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال في زيادة الاهتمام بالقراءة لدى طلاب الصف الثالث MI DDI 1 بالوبو.

نوع البحث المستخدم في هذا البحث هو البحث والتطوير أو يسمى عادة البحث والتطوير (RnD) باستخدام نموذج التطوير ADDIE (التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم). هذا البحث موجود في MI DDI 1 Palopo. كان موضوع هذا البحث معلمي وطلاب الصف الثالث MI DDI 1 بالوبو، المكون من 28 طالبًا. ويتم تحليل البيانات التي تم الحصول عليها نوعيًا وكميًا في أنشطة التعلم. ومن أجل الحصول على البيانات المطلوبة تم استخدام تقنيات جمع البيانات وهي الملاحظة والمقابلات والاستبيانات والتوثيق.

تظهر نتائج البحث من تحليل البيانات والمناقشة أن تحليل احتياجات المنتجات التي تم تطويرها في وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال هو زيادة الاهتمام بالقراءة لدى طلاب الصف الثالث MI DDI 1 بالوبو، أي تحليل المشكلات وتحليل احتياجات المعلمين والطلاب. يتكون تطوير الوسائط المصورة لقصص الأطفال من تصميم أولي، وهو تحديد أهداف التعلم ووضع خطوات لتصميم الوسائط المصورة. تتكون صلاحية تطوير وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال من مدققين خبراء إعلاميين بدرجة 90%، وخبراء لغة يمنحون درجة 90%، وخبراء المواد يمنحون درجة 88% مع فئة صالحة جدًا. أظهرت نتائج التطبيق العملي للطلاب تجاه وسائل الإعلام المصورة لقصص الأطفال حصولهم على درجة 89% في الفئة العملية للغاية بناءً على إجابات تجربة شملت 28 طالبًا ومعلمًا، وهو معلم الصف الثالث، مع وصول درجة التطبيق العملي النهائية إلى 97% في الفئة العملية للغاية. حصلت نتائج اختبار الفعالية فيما يتعلق بالوسائط المصورة لقصص الأطفال على درجة 81% من 36% قبل تطبيق الوسائط المصورة لقصص الأطفال.

الكلمات المفتاحية: قصص مصورة للأطفال لزيادة الاهتمام بالقراءة

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Pendidikan merupakan upaya untuk membantu jiwa anak-anak didik baik lahir maupun batin, dari sifat kodratnya menuju ke arah peradaban manusiawi yang lebih baik.¹ Arahan tentang cara duduk yang lebih baik, tidak berteriak-teriak agar tidak mengganggu orang lain, bersih badan, rapi pakaian, hormat pada orang yang lebih tua dan menyayangi yang muda, saling peduli dan lain sebagainya merupakan beberapa contoh upaya pendidikan. Fungsi pendidikan ialah menghilangkan segala sumber penderitaan rakyat dari kebodohan dan ketertinggalan.

Salah satu unsur pendidikan adalah media pembelajaran. Media pembelajaran adalah suatu cara, alat atau proses yang digunakan untuk menyampaikan pesan dan sumber pesan kepada penerima pesan yang berlangsung dalam proses pendidikan, media pembelajaran dapat membangkitkan semangat dan rangsangan untuk belajar, bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa.² Semua media memiliki keunggulan dan kelemahan. Oleh karena itu, guru perlu memahami kriteria media gambar yang efektif sebab pemilihan media gambar harus memenuhi persyaratan dan terhadap tujuan pembelajaran. Dengan

¹ Sujana, I. Wayan Cong. "Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, No. 1 (April 29, 2019): 29-30. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>

² Mirnawati. "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, No. 1 (Februari 21, 2020): 105. <https://doi.org/10.58230/27454312.14>

demikian peserta didik akan lebih mudah dalam memahami serta menyerap materi pembelajaran yang diberikan oleh pendidik melalui bentuk media, sebagaimana yang tertera dalam al-Qur'an terkait dengan media pembelajaran pada surah An-Nahl/16:89, berikut:

وَيَوْمَ نَبْعَثُ فِي كُلِّ أُمَّةٍ شَهِيدًا عَلَيْهِمْ مِنْ أَنْفُسِهِمْ وَجِئْنَا بِكَ شَهِيدًا عَلَى هَؤُلَاءِ وَنَزَّلْنَا عَلَيْكَ الْكِتَابَ تِبْيَانًا لِكُلِّ شَيْءٍ وَهُدًى وَرَحْمَةً وَبُشْرَى لِلْمُسْلِمِينَ.

Terjemahnya:

(Ingatlah) hari (ketika) Kami menghadirkan seorang saksi (rasul) kepada setiap umat dari (kalangan) mereka sendiri dan kami mendatangkan engkau (Nabi Muhammad) menjadi saksi atas mereka. Kami turunkan kitab (al-Qur'an) kepadamu untuk menjelaskan segala sesuatu sebagai petunjuk, rahmat, dan kabar gembira bagi orang-orang muslim.³

Media komik menjadi salah satu alat alternatif untuk menjalin komunikasi yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi melalui gambar berwarna, terdapat ide, pesan, yang dituangkan ke dalam gambar yang dibuat semenarik mungkin untuk dapat dipahami.⁴ Pembelajaran di Sekolah Dasar akan lebih menyenangkan apabila dikemas dalam bentuk alat peraga maka tugas seorang guru harus menyiapkan sebuah media pembelajaran. Usaha mengembangkan media komik yang layak untuk meningkatkan minat membaca siswa dipandang sebagai salah satu langkah awal yang diharapkan dapat mendukung terwujudnya kebermaknaan. Pengembangan media komik tersebut akan bermakna apabila sekolah sebagai sarana yang secara langsung dapat

³ Kementerian Agama RI, At-Thayyib al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemahan Per Kata, (Bekasi: PT. Sinar Abadi, 2011), 527

⁴ Azemi, Khairul, and Hidayat Hidayat. "Pengembangan Media Komik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD." *Jurnal Inovasi Penelitian* 3. No. 10 (Maret 2, 2023): 7816. <https://doi.org/10.47492/jip.v3i10.2508>

diimplementasikan untuk mendukung kegiatan atau pelaksanaan gerakan literasi sekolah.⁵ Selain itu juga mengharapkan sebagai sarana untuk memenuhi tuntutan peningkatan kemampuan literasi untuk memajukan dan meningkatkan daya saing bangsa.

Cerita anak adalah sebuah cerita karena anak dijadikan sebagai subjek yang dapat menjadi pusat perhatian. Kemudian cerita anak adalah sebuah cerita yang menceritakan suatu wujud gambar yang berupa binatang, manusia dan lingkungan.⁶ Dalam penelitian ini diperlukan sebuah produk untuk menyampaikan cerita anak yang salah satunya adalah sebuah komik.

Membaca pada dasarnya adalah sesuatu yang menyenangkan. Namun, di sisi lain kegiatan membaca akan membosankan jika siswa sering menemui kegagalan apalagi dengan tidak tersedianya sarana dan prasarana, strategi para guru untuk mendorong para siswa, dan lingkungan yang memberi ruang dan motivasi untuk melakukan aktivitas membaca.⁷ Membaca merupakan kegiatan memahami bahasa tulisan. Pesan dari sebuah teks atau barang cetak lainnya dapat diterima apabila pembaca dapat membacanya dengan tepat, akan tetapi terkadang pembaca juga salah dalam menerima pesan teks atau barang cetak manakala

⁵ Fatimah, Nunung, and Surya Ningsyih. "Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7.4 (2021).

⁶ Ananda, Nadya Metha, Kuku Andri Aka, and Ita Kurnia. "Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, No. 2 (Maret 2, 2023): 954. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>

⁷ Sukirman, Firman, Nurul Aswar, Mirnawati. "Pengaruh Beberapa Faktor Determinan terhadap Peningkatan Minat Baca Mahasiswa". *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*. Vol. 7 No. 1 Tahun 2021.

pembaca salah dalam membacanya.⁸ Dengan meningkatkan minat baca, para siswa akan memperoleh informasi dan pengetahuan yang tidak diperoleh dari pengalaman sehari-hari.

Salah satu faktor yang dapat mendukung kesuksesan siswa dalam belajar adalah siswa harus memiliki minat baca. Minat merupakan suatu hal mendorong dan merangsang segala aktivitas yang dilakukan oleh siswa. Minat merupakan salah satu bagian dari motivasi karena itu jika seseorang mempunyai minat terhadap kegiatan yang sedang atau akan diikuti maka kegiatan tersebut dilakukan dengan senang, bergairah, dan semangat. Namun, kenyataannya di sekolah siswa sudah merasa puas jika ia sudah tahu membaca dan tidak mengembangkan kemampuan membacanya. Banyak siswa yang beranggapan membaca itu adalah kegiatan membosankan, hanya dilakukan oleh orang yang kurang kerjaan. Rendahnya minat baca siswa merupakan salah satu faktor yang dapat mempengaruhi prestasi belajar siswa. Oleh karena itu, sudah seharusnya guru memberikan perhatian siswa dengan menciptakan kondisi belajar mengajar yang efektif. Saat belajar di dalam kelas, siswa lebih cenderung untuk menulis daripada membaca buku pelajaran yang diberi oleh guru. Di luar dari jam pembelajaran siswa mendatangi perpustakaan keliling, siswa lebih banyak memilih buku komik untuk mereka baca bersama teman-temannya.

Dalam hal ini peneliti sangat tertarik untuk mengambil sebuah penelitian tentang meningkatkan minat baca siswa dengan menggunakan sebuah media komik cerita anak. Peserta didik sangat suka dengan buku bacaan yang berupa

⁸ Zhalzabilah, Zhalzabilah, Hisbullah Hisbullah, and Firman Firman. "Pemanfaatan Aplikasi Android Belajar Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7.1 (2024): 52-62.

komik, karena buku komik mengandung banyak gambar dan kata-kata yang mudah dipahami. Penelitian ini sebelumnya pernah diteliti oleh seseorang yang menggunakan media yang sama, akan tetapi yang menjadi perbedaannya adalah peneliti sebelumnya menggunakan metode berbasis *critical thinking* yang bertujuan untuk melatih kemampuan berpikir anak lebih jernih dan lebih rasional, baik terhadap hal yang harus dilakukan maupun terhadap hal yang harus dipercaya, sedangkan peneliti menggunakan metode bercerita yang bertujuan untuk mengajak peserta didik untuk membaca komik sambil bermain, peserta didik akan rileks dalam belajar, mengungkapkan kembali terhadap apa yang telah mereka baca, mereka akan menjelaskan kembali isi dari komik yang telah mereka baca.⁹ Dengan metode ini peneliti pastikan bahwa peserta didik dapat belajar dengan penuh semangat dan menimbulkan rasa pedulinya terhadap lingkungan yang ada disekitarnya. Kemudian tujuan utama dalam penelitian ini adalah membantu peserta didik untuk menumbuhkan minat belajar membaca siswa, berpikir, dan mengajak siswa untuk saling menghormati dan akan peduli terhadap lingkungan.

B. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimanakah kebutuhan media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo?

⁹ Bien, Arni Maryanti, and Budi Kurniawan. "Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbasis Critical Thinking pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD GMT PUTAIN 1 KECAMATAN AMANATUN UTARA Tahun Ajaran 2020/2021." In: *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains dan Teknologi* 1, No. 1 (Februari 21, 2022): 259. <https://doi.org/10.2828/prosnas.v1i2.109>

2. Bagaimanakah proses pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo?
3. Bagaimanakah validasi media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo?
4. Bagaimanakah praktikalitas media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo?
5. Bagaimanakah efektivitas media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo?

C. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan rumusan masalah diatas, maka dapat ditentukan tujuan penelitian sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui kebutuhan media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo.
2. Untuk mengetahui proses pengembangan media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo.
3. Untuk mengetahui apakah media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo sudah memenuhi kriteria validitas.
4. Untuk mengetahui apakah media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo sudah memenuhi kriteria praktikalitas.
5. Untuk mengetahui uji efektivitas media komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis

Secara teoretis dapat menambah pengetahuan atau wawasan secara mudah dengan berbantuan media komik cerita anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi peneliti

Sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana kependidikan di Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan UIN Palopo. Selain itu penelitian ini sangat bermanfaat bagi peneliti sebagai sebuah karya ilmiah dan sebagai bekal untuk mengajar di sekolah dasar nantinya.

b. Bagi siswa kelas III MI DDI 1 Palopo

Memberikan bantuan pemikiran dan pemahaman kepada siswa, rasa percaya diri, meningkatkan minat baca siswa, serta mengajak untuk selalu menjaga dan peduli terhadap lingkungan di sekitarnya.

c. Bagi Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo

Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan pustaka bagi mahasiswa Universitas Islam Negeri (UIN) Palopo khususnya Fakultas Tarbiyah dan Ilmu keguruan dalam meningkatkan kejuruan pendidikan sekolah dasar.

E. Spesifikasi Produk yang diharapkan

Spesifikasi produk yang di harapkan dari produk yang akan dihasilkan oleh penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Media komik cerita anak adalah media yang digunakan untuk membantu meningkatkan minat baca siswa.
2. Media yang dihasilkan adalah komik cerita anak yang dibuat dengan bahan yang mudah didapat dan menghemat biaya.
3. Produk media yang dihasilkan memuat edukasi peserta didik

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari pengembangan ini adalah media komik cerita anak dikembangkan dengan cerita yang mudah dipahami dan dapat memberikan edukasi kepada peserta didik, sedangkan keterbatasan pengembangan adalah media yang dikembangkan menggunakan alat yang sangat terbatas, yaitu dicetak dengan kertas foto A4 dan menggunakan format ukuran B5.

BAB II

KAJIAN TEORI

A. Penelitian yang Relevan

Sebelum adanya penelitian ini, telah ada sebagian peneliti melakukan penelitian yang sama yakni meningkatkan minat baca siswa. Hasil dari penelusuran, peneliti menemukan ada sebagian yang terkait dengan penelitian ini antara lain.

1. Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva (2019)

Hasil penelitian yang dikemukakan oleh Nurul Hidayah dan Rifky Khumairo Ulva mengangkat masalah terkait tentang minat baca siswa menggunakan sebuah media pembelajaran berbasis komik pada pembelajaran IPS.¹⁰ Penelitian tersebut memiliki tujuan yang ingin dicapai dalam pengembangan media komik ini adalah menghasilkan media komik yang layak untuk pembelajaran, membantu serta mempermudah peserta didik meningkatkan minat dan membantu peserta didik dalam memahami materi koperasi. Penulis menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*).

Sesuai dengan penelitian tersebut, dalam penelitian ini akan membantu dan mempermudah peserta didik dalam memahami materi koperasi, sedangkan penelitian yang peneliti kembangkan ialah membantu dan

¹⁰ Hidayah, Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Dasar* 4, No. 1 (November 4, 2019): 34-36. <http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>

mempermudah peserta didik dalam memahami terkait tentang peduli lingkungan yang ada di sekitar mereka. Adapun persamaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yaitu sama-sama menggunakan bahan ajar media komik dalam pembelajaran untuk mengatasi masalah minat membaca siswa.

2. Arni Maryanti Bien dan Budi Kurniawan (2022)

Hasil penelitian yang dikemukakan oleh Arni Maryanti Bien dan Budi Kurniawan mengangkat masalah minat membaca siswa menggunakan sebuah media komik cerita anak pada tema daerah tempat tinggalku.¹¹ Penelitian tersebut memiliki tujuan untuk membantu peserta didik mengetahui daerah tempat tinggalnya menggunakan komik cerita anak. Penulis menggunakan metode penelitian pengembangan dengan model 3D.

Berdasarkan penelitian tersebut, letak perbedaan atau hal terbaru pada penelitian ini yaitu berfokus pada materi berpikir kritis menggunakan model bahan ajar media komik. Adapun persamaan penelitian terdahulu dan penelitian sekarang yaitu sama-sama berupaya untuk meningkatkan minat baca siswa dengan menggunakan media komik.

3. Rabiul Yuselita, Nofri Yuhelman, dan Rosa Murwindra (2020)

Hasil penelitian yang dikemukakan oleh Rabiul Yuselita, Nofri Yuhelman, dan Rosa Murwindra mengangkat sebuah masalah minat baca siswa

¹¹ Bien, Arni Maryanti, and Budi Kurniawan. "Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbasis Critical Thinking pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD GMT PUTAIN 1 KECAMATAN AMANATUN UTARA Tahun Ajaran 2020/2021." In: *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains dan Teknologi* 1, No. 1 (Februari 21, 2022): 259. <https://doi.org/10.2828/prosnas.v1i2.109>

menggunakan media komik.¹² Penelitian ini memiliki tujuan penelitian untuk membantu dan mempermudah peserta didik dalam mengetahui hal-hal yang ada di sekitar mereka. Penulis menggunakan metode penelitian pengembangan *Research and Development* (RnD).

B. Media Komik

Komik adalah suatu bentuk sajian cerita dengan seri gambar yang lucu, tidak mengandung gambar yang negatif. Buku komik menyediakan cerita-cerita yang sederhana, mudah ditangkap dan dipahami isinya, sehingga sangat digemari baik oleh anak-anak maupun orang dewasa. Komik sebagai media pembelajaran merupakan alat yang berfungsi untuk menyampaikan pesan pembelajaran.¹³ Dalam konteks ini pembelajaran menunjuk pada sebuah proses komunikasi antara peserta didik dan sumber belajar (komik).

Kata media merupakan bentuk jamak dari kata medium. Medium dapat didefinisikan sebagai perantara atau pengantar terjadinya komunikasi dari pengirim menuju penerima. Komik adalah bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan penerapan suatu cerita dalam urutan yang erat hubungannya dengan gambar dan dirancang untuk memberikan hiburan kepada pembaca. Media komik digolongkan sebagai bahan cetak yang memerlukan proses editing sebelum mencetaknya. Berdasarkan sifatnya media komik pembelajaran mempunyai sifat

¹² Yuselita, Rabiul, Nofri Yuhelman, and Rosa Murwindra. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran." *JOM FTK UNIKS: Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS* 1, No. 1 (Mei 12, 2020): 105. <https://doi.org/10.6758/JOM.v1i1.600>

¹³ Muhaimin, Muhamad Reizal, Nia Uzlifatun Ni'mah, and Danang Pratama Listryanto. "Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, No. 1 (Maret 30, 2023): 399. <https://doi.org/10.2465/jpdf.v1i1.814>

sederhana, jelas, dan mudah dipahami oleh peserta didik. Peranan komik sebagai media pembelajaran merupakan salah satu media yang dipandang efektif untuk membelajarkan dan mengembangkan kreatifitas peserta didik. Secara umum, komik berperan untuk menyampaikan informasi dan mencapai tanggapan estis dari pembacanya. Media pembelajaran Komik tersebut memudahkan siswa untuk melatih keterampilan dalam membaca yang pada umumnya diberikan secara monoton diubah menjadi kalimat percakapan yang lebih dipahami oleh siswa.

Kepentingan dalam membaca komik, terkhusus media komik pembelajaran. Alasan perlunya membaca komik, di antaranya (a) kalimat-kalimat yang termuat didalam komik memiliki kata-kata yang lebih kompleks dibandingkan dengan media cetak lainnya; (b) komik telah dianggap dapat meningkatkan daya ingat. Hal tersebut dikarenakan komik dibuat secara berurutan, membutuhkan daya ingat dan imajinasi oleh diri sendiri; (c) dalam pengenalnya, komik mengenalkan cerita yang tidak biasa; (d) komik dianggap menjadi suatu cara dalam mempelajari sastra yang rumit dan banyak jenisnya namun mudah untuk dimengerti; (e) komik dapat digunakan sebagai pembelajaran karakter karena apabila komik disajikan bersifat brutal dan kasar maka anak yang membaca akan bertindak seperti yang dibacanya; (f) komik dapat memudahkan pembaca terhadap pemahaman isi bacaan; (g) komik dapat menciptakan semangat dalam menulis, karena anak-anak senang berimajinasi; (h) dapat menambah pengetahuan tentang kata-kata baru; (i) digunakan sebagai bahan perluasan imajinasi yang dimiliki; (j) komik dapat digunakan sebagai meningkatkan prestasi.

1) Media Pembelajaran

Dunia pendidikan tentu menggunakan media pembelajaran yang merupakan saluran atau jembatan dari pesan pembelajaran yang disampaikan oleh narasumber kepada penerima pesan. Manusia seringkali memakai media dalam berkehidupan di masyarakat, yang terutama banyak digunakan dalam proses kegiatan belajar mengajar. Adanya media yaitu digunakan untuk mempermudah penyampaian informasi, sehingga informasi yang disampaikan oleh pemberi informasi dapat diterima dengan baik oleh penerima informasi. Media merupakan alat yang menyampaikan atau mengantarkan pesan-pesan pembelajaran. Media pembelajaran meliputi alat yang secara fisik yang digunakan untuk menyampaikan isi materi pengajaran yang terdiri dari buku, *tape recorder*, *kaset*, *video camera*, *video recorder*, film, *slide* (gambar bingkai), foto, gambar, grafik, televisi, dan komputer.

Media adalah perantara atau pengantara pesan dari pengirim ke penerima pesan. Pendapat dari para ahli menyiratkan hal yang sama, yakni media adalah segala sesuatu yang dapat digunakan untuk mengirim semua pesan dari pengirim ke penerima, sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian pelajar, minat dan perhatian, sehingga proses pembelajaran dapat berlangsung. Pengertian media pembelajaran adalah paduan antara bahan dan alat atau perpaduan antara *software* dan *hardware*. Selain itu, media pembelajaran merupakan segala sesuatu (bisa berupa alat, bahan, atau keadaan) yang digunakan sebagai perantara komunikasi dalam kegiatan pembelajaran.

Media pembelajaran merupakan alat yang dapat membantu proses pembelajaran sehingga makna dan pesan yang ingin disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pembelajaran mudah tercapai dengan efektif dan efisien. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan media ajar yang tepat pada siswa di setiap matapelajaran sangat membantu untuk mencapai tujuan pembelajaran dan membuat siswa lebih semangat dan kritis dalam proses belajar mengajar.¹⁴ Dengan bantuan media pembelajaran, penafsiran yang berbeda antar guru dapat dihindari dan dapat mengurangi terjadinya kesenjangan informasi diantara siswa dimanapun berada. Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik. Media dapat menampilkan informasi melalui suara, gambar, gerakan dan warna, baik secara alami maupun manipulasi, sehingga membantu guru untuk menciptakan suasana belajar menjadi lebih hidup, tidak monoton dan tidak membosankan dan proses pembelajaran menjadi lebih interaktif.

Adapun hadis yang membahas tentang media pembelajaran yaitu sebagai berikut:

حَدَّثَنِي أَبِي عَنْ مُنْذِرٍ عَنْ رَبِيعِ بْنِ خُنَيْمٍ عَنْ عَبْدِ اللَّهِ رَضِيَ اللَّهُ عَنْهُ قَالَ خَطَّ النَّبِيُّ صَلَّى اللَّهُ عَلَيْهِ وَسَلَّمَ خَطًّا مَرْبَعًا وَخَطَّ خَطًّا فِي الْوَسْطِ خَارِجًا مِنْهُ وَخَطَّ خُطَطًا صِغَارًا إِلَى هَذَا الَّذِي فِي الْوَسْطِ مِنْ جَانِبِهِ الَّذِي فِي الْوَسْطِ وَقَالَ هَذَا الْإِنْسَانُ وَهَذَا أَجْلُهُ مُحِيطٌ بِهِ أَوْ قَدْ أَحَاطَ بِهِ وَهَذَا الَّذِي هُوَ خَارِجٌ أَمْلُهُ وَهَذِهِ الْخُطَطُ الصِّغَارُ الْأَعْرَاضُ فَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا وَإِنْ أَخْطَأَهُ هَذَا نَهَشَهُ هَذَا. (رواه البخاري)

Artinya:

“Telah menceritakan kepadaku Ayahku dari Mundzir dari Rabi' bin Khutsaim dari ‘Abdullah r.a.: Nabi Saw. menggambar sebuah persegi empat dan menggambar garis di tengah-tengahnya lalu membuat garis-

¹⁴ Nurul Mujtahidah, Yusuf, M. ., Guntur, M., & Aswar, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. *Jurnal Konsepsi*, 12(3), 53–61. Retrieved from <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>

garis kecil yang memotong garis tengah itu, dan berkata, “Ini adalah manusia, dan ini (persegi empat) adalah batas kehidupannya (hari kematiannya yang) mengepungnya dari segala penjuru, dan ini (garis) yang berada di luar (persegi empat) adalah harapannya, dan garis-garis kecil ini adalah musibah-musibah dan persoalan-persoalan (yang mungkin akan menyimpannya), dan seandainya seseorang kehilangan dia, yang lainnya akan mengambil-alih dia, dan seandainya yang lainnya kehilangan dia, orang yang ketiga yang akan mengambil alih”. (HR. Al-Bukhari).¹⁵

Menguasai media pembelajaran termasuk kedalam kompetensi pedagogik yaitu kemampuan guru dalam mengelola pembelajaran dan pelaksanaan pembelajaran, evaluasi pembelajaran, dan pengembangan peserta didik untuk mengaktualisasikan berbagai potensi yang dimiliki. Kemampuan merencanakan pembelajaran ini dilihat dari beberapa indikator, yakni perumusan tujuan pembelajaran, pemilihan dan pengorganisasian materi ajar, pemilihan sumber belajar atau media pembelajaran, metode pembelajaran, rencana penilaian yang sesuai dengan tujuan pembelajaran, dan rencana penilaian yang sesuai dilengkapi dengan instrumen penilaian. Media pembelajaran memberikan ketertarikan peserta didik dalam memahami materi pembelajaran untuk mengembangkan pengetahuan yang telah dimilikinya.¹⁶ Dampak positif dari penggunaan media pembelajaran di kelas sebagai berikut: Penyampaian pelajaran menjadi lebih baku; Pembelajaran bisa lebih menarik; Pembelajaran menjadi lebih interkatif; Waktu pembelajaran dapat lebih singkat; Kualitas hasil belajar dapat ditingkatkan bilamana terdapat integrasi didalamnya; Pembelajaran dapat

¹⁵ Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari*, (Surabaya: Duta Ilmu, 2012), 694

¹⁶ Fadilah, Aisyah, et al. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Jurnal of Student Research* 1, No. 2 (Januari 19, 2023): 11. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>

diberikan kapanpun dan dimanapun; Dapat meningkatkan sikap positif peserta didik; Peran guru dapat berubah kearah yang lebih positif. Jika dibedakan fungsi media pembelajaran dapat dilihat dari dua sisi yaitu sisi pendidik, dan sisi peserta didik. Fungsi media pembelajaran bagi pengajar yaitu: (a) memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan; (b) menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik; (c) memberikan kerangka sistematis mengajar dengan baik; (d) memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran; (e) membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pelajaran; (f) membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar; dan (g) meningkatkan kualitas pelajaran Adapun fungsi media pembelajaran bagi siswa adalah untuk: (a) meningkatkan motivasi belajar peserta didik; (b) memberikan dan meningkatkan variasi belajar peserta didik; (c) memberikan struktur materi pelajaran dan memudahkan peserta didik untuk belajar; (d) memberikan inti informasi, pokok pokok secara sistematis sehingga memudahkan peserta didik untuk belajar; (e) merangsang peserta didik untuk berfokus dan beranalisis; (f) menciptakan kondisi dan situasi belajar tanpa tekanan; dan (g) peserta didik dapat memahami materi pelajaran dengan sistematis yang disajikan pengajar lewat media pembelajaran.

2) Minat Baca

Minat merupakan suatu sifat yang relatif menetap pada diri seseorang. Oleh karena itu, minat sangat besar pengaruhnya terhadap belajar. Sebab tanpa dengan minat seseorang akan melakukan sesuatu yang diminatinya, sebaliknya tanpa minat seseorang tidak akan mungkin melakukan sesuatu.

Membaca merupakan kemampuan dan keterampilan untuk membuat suatu penafsiran terhadap bahan yang dibaca. Kepandaian membaca tidak hanya menginterpretasikan huruf, gambar, dan angka saja, akan tetapi menyangkut kemampuan seseorang untuk dapat memahami makna dan sesuatu yang diminatinya. Minat baca adalah sikap mencurahkan perhatian sikap ingin tahu yang intelektual yang bijaksana, serta ditambah dengan suatu usaha yang konstan untuk menggali bidang-bidang pengetahuan (informasi) baru dan adanya kesediaan untuk menyediakan waktu guna melakukan kegiatan membaca.¹⁷ Dengan demikian, minat baca adalah keinginan yang kuat disertai usaha-usaha seseorang untuk membaca, orang yang mempunyai minat baca yang kuat akan diwujudkannya dalam kesediaannya untuk mendapatkan bahan bacaan kemudian membacanya atas kesadarannya sendiri.

Upaya yang dilakukan oleh guru untuk meningkatkan minat baca siswa adalah sebagai berikut.

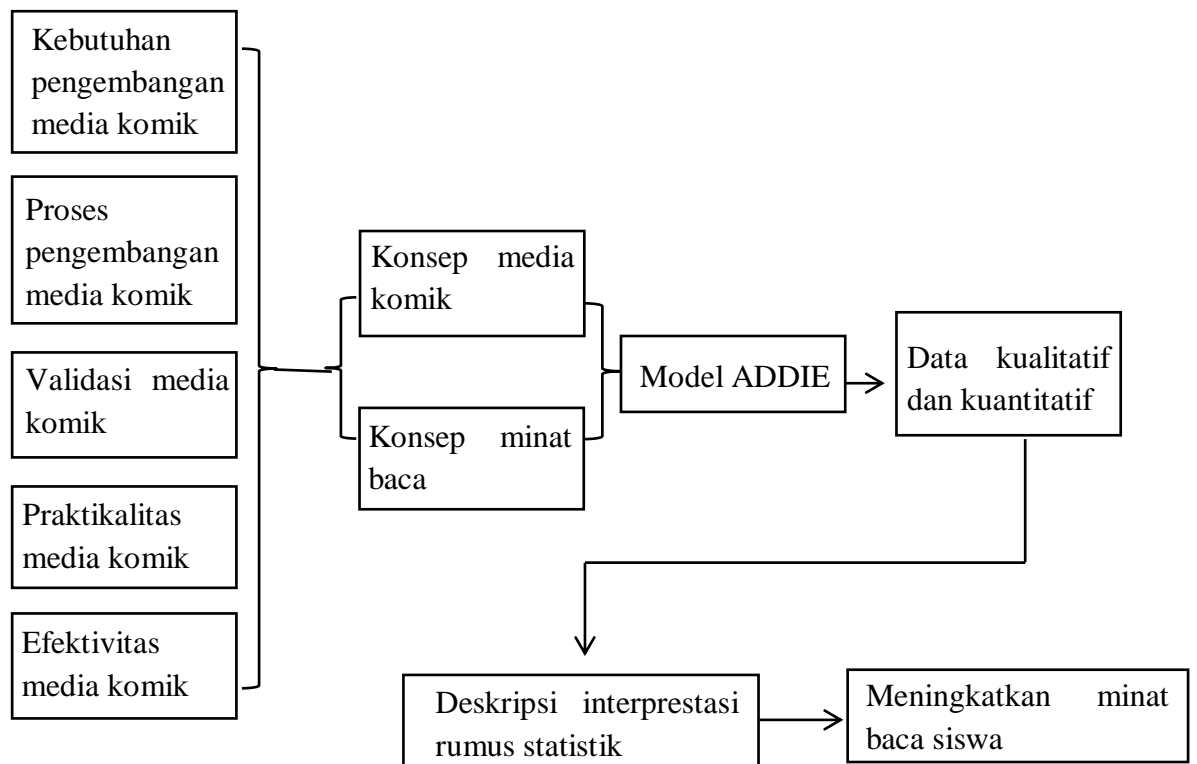
- a) Menceritakan sebuah cerita anak-anak.
- b) Menanamkan kepada siswa pentingnya membaca.
- c) Memberikan perhatian / menyediakan waktu khusus kepada siswa.
- d) Memberikan bahan bacaan yang sesuai usianya kalau perlu pilihlah bacaan yang dilengkapi dengan gambar dan ilustrasi yang menarik seperti komik.
- e) Menyediakan ruang baca yang memadai seperti perpustakaan.
- f) Menyediakan berbagai jenis bahan bacaan di perpustakaan.
- g) Mengadakan kunjungan ke perpustakaan sekolah.

¹⁷ Tarigan, H. G. "Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia." *Bandung: Angkasa, ed. Revisi, cet.1* (2009)

- h) Mengadakan berbagai lomba yang berkaitan dengan peningkatan minat dan kegemaran membaca. Menugasi siswa membaca di depan kelas.
- i) Menugaskan siswa membuat kliping dan majalah dan surat kabar.
- j) Menugaskan siswa untuk mencari informasi tambahan di perpustakaan untuk memperkaya pengetahuan.
- k) Memberikan hadiah kepada siswa yang meningkat minat bacanya berupa buku

C. Kerangka Pikir

Kerangka pikir merupakan suatu hubungan antara konsep satu dengan konsep yang lainnya dari masalah yang ingin diteliti yang saling berhubungan. Kerangka pikir ini dimulai dari rumusan masalah yaitu kebutuhan pengembangan media komik, proses pengembangan media komik, validasi media komik, praktikalitas media komik, dan efektivitas media komik, kemudian menggunakan teori konsep media komik dan konsep minat baca, selanjutnya menggunakan model ADDIE. Dari model ADDIE tersebut terdapat dua data, yaitu data kualitatif dan data kuantitatif, kemudian diolah menggunakan deskripsi interpretasi rumus statistik, setelah menggunakan rumus statistik maka hasil akhirnya adalah meningkatkan minat baca siswa. Berikut merupakan bentuk bagan kerangka pikir dalam penelitian ini.



Gambar 2.1 Bagan Kerangka Pikir

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian ini merupakan penelitian pengembangan (*Research and Development*) atau lebih dikenal dengan istilah R&D. R&D merupakan suatu metode penelitian yang akan menghasilkan suatu produk atau hasil tertentu kemudian akan di uji bagaimana keefektifan dari produk tersebut.

ADDIE Merupakan singkatan dari *Analysis, Design, Development or Production, Implementation or Delivery and Evaluation*. Model ADDIE memiliki lima tahapan di dalam mendesain pembelajaran sebagai berikut:

1. Pada tahap *Analysis* (Analisis) peneliti mendefinisikan apa yang akan dipelajari oleh peserta didik (analisis kebutuhan, mengidentifikasi masalah, dan analisis tugas). Output yang dihasilkan adalah berupa karakteristik atau profil calon peserta belajar, identifikasi kesenjangan, identifikasi kebutuhan dan analisis tugas yang rinci didasarkan atas kebutuhan.
2. Tahap *Design* (Rancangan) peneliti menetapkan tujuan belajar, merancang skenario atau kegiatan belajar mengajar, merancang strategi pembelajaran dan media yang tepat harusnya seperti apa untuk mencapai tujuan tersebut.
3. Tahap *Development* (Pengembangan), pada tahap ini peneliti melakukan sebuah proses pengembangan media yang dibuat kemudian diuji, selanjutnya direvisi, hingga valid.
4. Tahap *Implementation* (Implementasi) yaitu langkah nyata untuk menerapkan media pembelajaran yang sedang dikembangkan. Artinya, pada tahap ini

semua yang telah dikembangkan harus diimplementasikan atau diterapkan pada kondisi yang sesungguhnya.

5. Tahap *Evaluation*, merupakan proses untuk melihat apakah media pembelajaran yang dikembangkan berhasil, sesuai dengan harapan awal atau tidak.

B. Lokasi dan Waktu Penelitian

Lokasi penelitian berada di MI DDI 1 Palopo, Jl. Datuk Sulaiman No.57, kelurahan Pontap, kecamatan Wara Timur, kota Palopo. Waktu penelitian dilaksanakan pada bulan Januari s.d Februari 2025.

C. Subjek dan Objek Penelitian

Subjek dalam penelitian ini ada dua subjek. Subjek pertama adalah validator, yakni dosen ahli bahasa dan ahli media, serta guru kelas III untuk menilai hasil produk media komik cerita anak. Subjek kedua adalah peserta didik kelas III MI DDI 1 Palopo yang berjumlah 28 peserta didik (11 laki-laki dan 17 perempuan), sedangkan objek penelitian ini adalah media komik cerita anak.

D. Prosedur Pengembangan

1. Analysis (Analisis)

Tahap ini merupakan tahap awal dari model *ADDIE* yang dilakukan dalam mengembangkan suatu produk. Pada penelitian ini, peneliti melakukan analisis kinerja dengan menggunakan angket wawancara guru dan menganalisis ketersediaan sumber belajar.

2. Design (Desain)

Setelah mendapatkan hasil dari tahap analisis, tahap selanjutnya adalah

tahap desain atau perancangan produk yang meliputi pengumpulan alat dan bahan. pengumpulan referensi, format / isi produk, serta pembuatan produk. Pada tahap ini juga peneliti menyusun instrumen yang akan digunakan untuk menilai media pembelajaran yang dikembangkan. Instrumen disusun dengan memperhatikan beberapa aspek penilaian dan indikator. Selanjutnya peneliti membuat rubrik penilaian sehingga validator dapat menilai media pembelajaran yang dikembangkan dengan mudah.

Berikut adalah tiga indikator minat baca siswa¹⁸, diantaranya:

- a) Kesenangan membaca. Artinya, semakin senang dan menyukai kegiatan membaca maka semakin menunjukkan jika minat baca seseorang cukup tinggi.
- b) Kesadaran akan manfaat membaca. Seseorang yang menyadari betul manfaat besar dari kebiasaan membaca menunjukkan minat baca yang dimiliki juga besar.
- c) Kuantitas bacaan. Artinya, ketika seseorang membaca berbagai jenis bacaan dari berbagai sumber maka menunjukkan minat bacanya yang tinggi, karena secara alami memiliki ketertarikan atau minat untuk membaca lebih banyak bacaan sehingga seseorang akan memiliki ketertarikan tinggi menghabiskan waktu luang dengan membaca ketika minat bacanya tinggi dibanding melakukan hal lain.

3. *Development* (pengembangan produk)

a. Uji Validitas Media Pembelajaran

Setelah tahap pembuatan media selesai, selanjutnya adalah tahap validasi

¹⁸ Nur Budi, "Indikator Minat Baca." *Bidang Industri: Percetakan dan Publikasi*, (September 10, 2017). <http://www.penerbitdeepublish.com>

media pembelajaran. Uji validitas dilakukan oleh tim ahli yang terdiri dari dua orang dosen yang masing-masing sebagai ahli media dan ahli materi. Uji validitas dilakukan untuk menguji valid atau tidaknya media komik cerita anak . Uji validitas dilakukan dengan memberikan angket validasi kepada validator.

c. Revisi Hasil Uji Validitas

Setelah mendapat nilai dari tim penilai, proses yang dilakukan selanjutnya adalah merevisi produk media yang dikembangkan. Revisi produk media ini dilakukan setelah mendapat kritik dan saran dari tim validator.

4. *Implementation* (Implementasi)

a. Tahap Implementasi

Pada tahapan ini, peneliti memperlihatkan media komik cerita anak, kemudian siswa dibentuk dalam dua kelompok untuk mempresentasikan hal-hal yang didapatkan pada lembaran informasi cerita anak dihadapan teman kelompok lainnya.

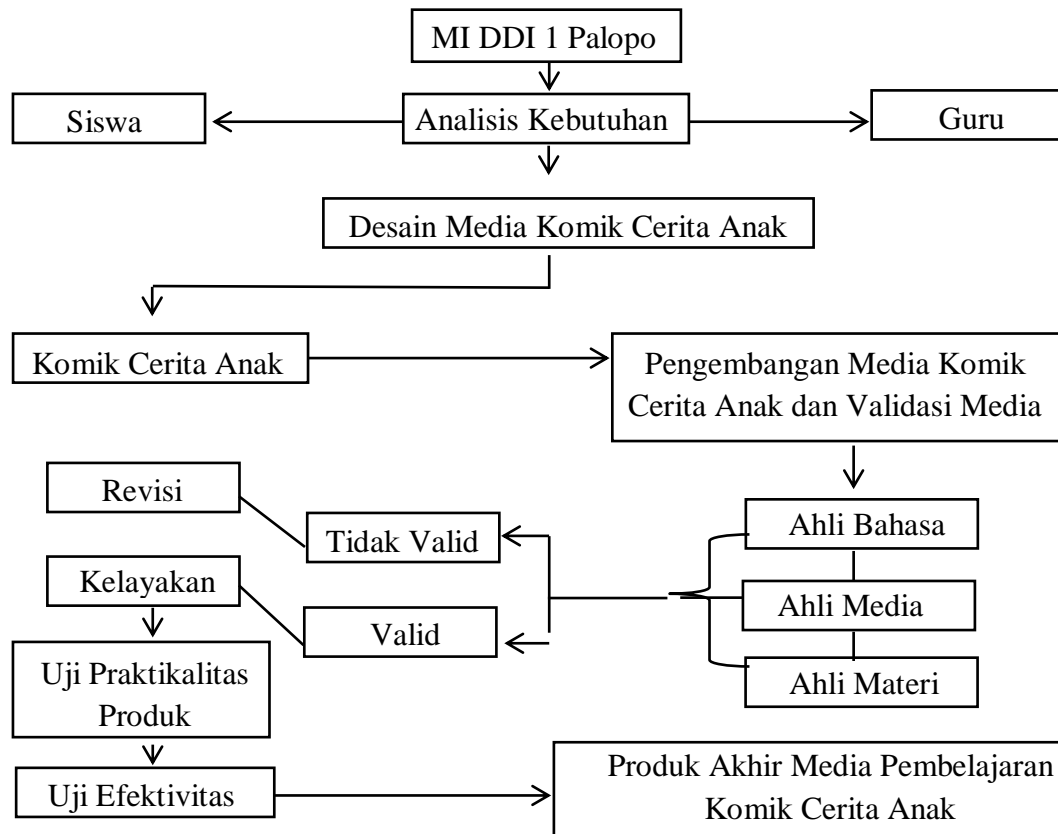
b. Uji Praktikalitas Media Pembelajaran

Setelah siswa dan guru menggunakan media komik cerita anak, dilanjutkan uji praktikalitas dengan meminta respon siswa dan respon guru dengan mengisi angket uji praktikalitas yang diberikan.

5. *Evaluation* (Evaluasi)

Tahap evaluasi ini terdiri dari dua jenis evaluasi yakni evaluasi formatif dan evaluasi sumatif. Evaluasi formatif dilakukan diakhir tahapan model pengembangan ADDIE, sedangkan evaluasi sumatif akan dilakukan diakhir pengembangan media pembelajaran setelah melakukan uji validitas dan uji

praktikalitas.



Gambar 3.1 Bagan Prosedur Pengembangan Model ADDIE

E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data

Adapun teknik dan instrumen yang digunakan oleh peneliti untuk mengembangkan media pembelajaran komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa kelas III MI DDI 1 Palopo adalah sebagai berikut.

1. Teknik pengumpulan data

a. Observasi

Salah satu kegiatan yang dilakukan peneliti dalam mengumpulkan data yaitu kegiatan observasi. Peneliti melakukan kegiatan observasi untuk mengamati setiap kegiatan yang dilakukan oleh siswa dalam proses pembelajaran.

Pengamatan ini dilakukan oleh peneliti mulai dari awal proses pembelajaran hingga akhir proses pembelajaran.

b. Wawancara

Teknik pengumpulan data dengan cara wawancara dilakukan peneliti bersamaan dengan observasi lapangan, wawancara dilakukan pada saat analisis kebutuhan dengan menggunakan pedoman wawancara berupa pertanyaan-pertanyaan yang akan ditanyakan langsung kepada guru kelas III. Jenis wawancara yang digunakan adalah jenis wawancara tidak terstruktur dimana memungkinkan narasumber mengungkapkan jawaban tanpa adanya batas, lebih santai, dan dapat lebih di mengerti oleh narasumber.

c. Angket

Angket merupakan kumpulan pertanyaan-pertanyaan yang tertulis yang diberikan oleh peneliti yang digunakan untuk memperoleh sebuah informasi dari responden (guru atau peserta didik) mengenai hal-hal yang telah diketahui. Angket ini digunakan pada saat melakukan analisis kebutuhan dan melakukan uji kepraktisan produk.

d. Dokumentasi

Berdasarkan kepentingan penelitian peneliti membutuhkan dokumen sebagai bukti otentik dan juga menjadi pendukung suatu kebenaran. Sebagai pelengkap dalam pengumpulan data maka peneliti menggunakan data dari sumber-sumber yang memberikan informasi terkait dengan permasalahan yang dikaji.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen pengumpulan data dalam penelitian ini terdiri dari lembar validasi media oleh ahli bahasa, lembar validasi media oleh ahli media, lembar angket respon media oleh guru, lembar angket respon media oleh peserta didik.¹⁹ Instrumen-instrumen tersebut digunakan untuk membuktikan kevalidan dan kepraktisan media pembelajaran.

F. Teknik Analisis Data

Analisis data merupakan suatu kegiatan yang dilakukan setelah data dari seluruh responden atau sumber data yang lain terkumpulkan. Teknik analisis data yang akan dilakukan oleh peneliti dalam penelitian ini ada dua yaitu:

a. Analisis deskriptif Kualitatif

Teknik analisis data ini dilakukan dengan mengelompokkan berbagai informasi dari data kualitatif baik yang berupa masukan, tanggapan, kritik, dan ataupun saran perbaikan yang terdapat pada data hasil wawancara dan angket yang dilakukan oleh peneliti. Hasil tersebut kemudian akan digunakan untuk merevisi produk pengembangan.

b. Analisis deskriptif Kuantitatif

Teknik ini digunakan untuk mengolah data berdasarkan angket validasi oleh para ahli. Setelah mendapatkan data yang valid, peneliti akan menyusun sebuah produk berupa komik cerita anak yang akan diuji kevalidannya kembali oleh dua pakar ahli.

¹⁹ Fauziyah, Anisa, Zahro As Sakinah, and Dase Erwin Juansah. "Instrumen Tes dan Non Tes pada Penelitian." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No. 3 (Januari 6, 2023): 6538-6548. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.12050>

c. Analisis Kevalidan

Hasil dari validasi dari kedua ahli pakar tersebut kemudian dianalisis dengan melakukan pertimbangan saran ataupun masukan dari para validator. Selanjutnya hasil dari analisis tersebut akan dijadikan sebagai bahan acuan dalam merevisi produk. Setiap validator akan diberikan lembar validasi untuk dengan memberikan tanda centang pada skala likert 1-5 sebagai berikut:

Tabel 3.1 Skala Likert²⁰

No	Kategori	Skor
1	Sangat Valid	5
2	Valid	4
3	Cukup Valid	3
4	Kurang Valid	2
5	Tidak Valid	1

Teknik analisis data validitas yaitu dari hasil tabulasi oleh validator dicari persentasinya dengan rumusnya sebagai berikut.²¹

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

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut:

²⁰ Pradana, Fransiska Ayuka Putri, and Mawardi Mawardi. "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Fondatia* 5.1 (2021): 13-29.

²¹ Nilam Permata Munir, "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo". *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol 6, No. 2, (Desember 2018).

Tabel 3.2 Pengkategorian Validasi

Kategori	Penilaian %
Sangat Valid	81-100
Valid	71-80
Cukup Valid	41-70
Kurang Valid	21-40
Tidak Valid	0-20

d. Analisis Angket Praktikalitas

Teknik analisis data praktikalitas yaitu dari hasil tabulasi oleh validator dicari persentasinya dengan rumusnya sebagai berikut.

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

Berdasarkan hasil persentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 3.3 Pengkategorian Praktikalitas

Kategori	Penilaian %
Sangat Valid	81-100
Valid	71-80
Cukup Valid	41-70
Kurang Valid	21-40
Tidak Valid	0-20

e. Teknik Analisis Efektivitas

Analisis efektivitas penggunaan media pembelajaran dapat dilakukan dengan membandingkan minat baca individu siswa sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran.

Berdasarkan hasil presentase kemudian dikategorikan sesuai dengan tabel berikut.

Tabel 3.4 Pengkategorian Efektivitas Minat²²

Kategori	Penilaian %
Sangat Valid	81-100
Valid	71-80
Cukup Valid	41-70
Kurang Valid	21-40
Tidak Valid	0-20

²² Kurniawati, Desi, and Rimsky K. Judisseno. "Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020." Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis Dan Mice. Vol. 10. No. 1. 2022.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Analisis (*Analysis*) Kebutuhan Media Komik Cerita Anak

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru wali kelas III.B MI DDI 1 Palopo, menyatakan bahwa di kelas III.B mengalami masalah pada minat bacanya, siswa lebih tertarik diberi tugas menulis dan menggambar daripada membaca buku pelajaran. Minat baca siswa pada buku pelajaran sangat kurang dikarenakan isi pada buku pelajaran mendominasi dengan tulisan, sehingga siswa tidak tertarik untuk membacanya. Tidak semua siswa yang tidak suka membaca, terdapat 10 siswa yang selalu aktif dalam membaca isi materi, maksudnya adalah ketika diberi tugas untuk membaca isi materi yang telah dijelaskan maka siswa tersebut akan membaca isi materi tersebut²³. Tentunya dalam hal tersebut merupakan tantangan terbesar bagi seorang guru dalam meningkatkan minat baca siswa.

Dalam hal ini, peneliti telah melakukan rancangan untuk membuat produk berupa media komik cerita anak dengan menggunakan model ADDIE yang telah dikembangkan sebelumnya pada bab III, produk yang dihasilkan diharapkan sesuai dengan kebutuhan di lapangan. Berikut ini tahap analisis pengembangan yang peneliti lakukan.

²³ Tenri Sempa, guru wali kelas III. Hasil wawancara di dalam kelas, (Maret 2024).

Tabel 4.1 Analisis Kebutuhan

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

a. Analisis Kinerja

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui angket dan wawancara dengan guru wali kelas III.B MI DDI 1 Palopo, peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi gaya belajar siswa. Minat baca siswa sangat kurang dikarenakan isi pada buku pelajaran didominasi oleh tulisan.

b. Analisis Keterbatasan Sumber Belajar

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan melalui angket dan wawancara dengan guru wali kelas III.B MI DDI 1 Palopo, peneliti memperoleh informasi bahwa penggunaan media dalam proses pembelajaran sangat terbatas, saat ini hanya menggunakan buku paket saja. Penggunaan media pembelajaran sangat mempengaruhi proses pembelajaran maka guru dianjurkan untuk memilih dan mendesain media pembelajaran yang menarik.²⁴ Hal ini menunjukkan bahwa guru harus dapat memilih media pembelajaran yang kreatif.

²⁴ DARIS, DEWANTI AMALIA. PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE STRIP STORY PADA MATERI CERITA RAKYAT DI KELAS II SDN 52 SALUTETE KOTA PALOPO. *Diss. Institut Agama Islam Negeri palopo*, 2024.

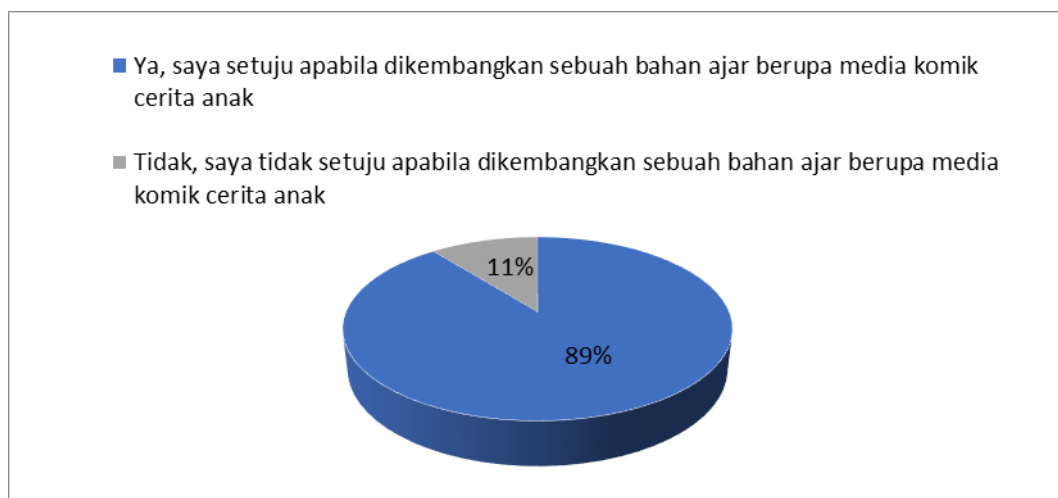
Peneliti juga memberikan instrumen berupa angket kepada siswa untuk mengetahui pendapat siswa mengenai permasalahan mendasar yang mereka hadapi dalam proses pembelajaran, khususnya terkait penggunaan media yang digunakan selama proses pembelajaran. Berikut ini adalah hasil angket siswa yang diperoleh.



Gambar 4.1 Kesesuaian media pembelajaran yang digunakan oleh guru terhadap minat baca siswa

Berdasarkan diagram di atas, data hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas III.B MI DDI 1 Palopo sebanyak 36% (10 siswa) menyatakan media pembelajaran berupa buku paket dapat meningkatkan minat baca siswa, sedangkan 64% (18 siswa) menyatakan media pembelajaran berupa buku paket tidak dapat meningkatkan minat baca siswa.

Selain itu peneliti juga memberikan angket untuk mengetahui respon siswa setuju atau tidak apabila dikembangkan sebuah bahan ajar yang berupa media komik cerita anak. Berikut adalah data hasil angket siswa dalam bentuk tabel diagram.



Gambar 4.2 Respon siswa terhadap media yang akan dikembangkan

Berdasarkan diagram tersebut, data hasil angket siswa menunjukkan bahwa dari 28 siswa kelas III MI DDI 1 Palopo sebanyak 89% (25 siswa) menyatakan bahwa setuju apabila dikembangkan sebuah bahan ajar berupa media komik cerita anak, sedangkan 11% (3 siswa) menyatakan bahwa tidak setuju apabila dikembangkan sebuah bahan ajar berupa komik cerita anak.

2. Tahap Perancangan (*Design*)

Pada tahap ini, peneliti merancang sebuah produk berupa media komik cerita anak untuk materi peduli terhadap lingkungan di sekitar bagi siswa kelas III MI DDI 1 Palopo. Media ini disiapkan oleh peneliti untuk memudahkan siswa dalam mempelajari dan memahami materi pembelajaran. Dalam media komik cerita anak ini terdapat teks bacaan yang menggunakan bahasa sehari-hari siswa dan dilengkapi dengan gambar yang dapat menarik perhatian siswa.

Pembuatan media komik cerita anak membutuhkan perencanaan yang baik dan perhatian terhadap detail untuk memastikan media tersebut efektif dan

menarik bagi siswa. Berikut ini adalah tahap perencanaan dari media komik cerita anak.

a. Menentukan tujuan pembelajaran

- 1) Menentukan materi yang akan diajarkan di kelas III.
- 2) Tetapkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai dengan menggunakan media ini.

b. Mengumpulkan materi peduli terhadap lingkungan di sekitar

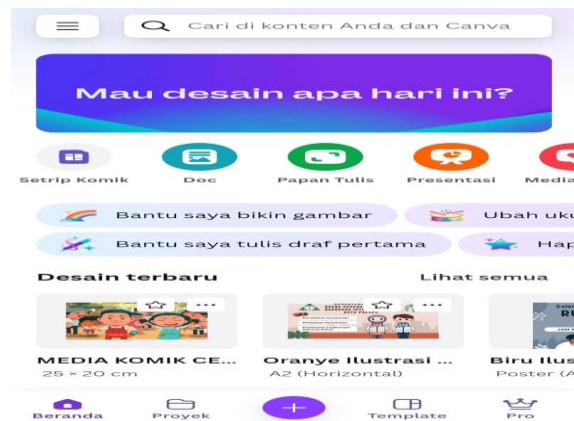
- 1) Materi yang diajarkan di kelas III adalah cerita yang nyata dalam kehidupan sehari-hari siswa.
- 2) Komik cerita anak yang diajarkan harus memiliki nilai-nilai norma yang bermanfaat bagi siswa.

c. Mengumpulkan bahan komik

- 1) Download video animasi di *Youtube* untuk dijadikan bahan pembuatan komik.
- 2) Putar video tersebut kemudian *screenshoot* bagian video yang ingin dijadikan komik.
- 3) Hasil *screenshoot* tersebut digabungkan menjadi satu *folder*.
- 4) Pindahkan *folder* tersebut ke *laptop*

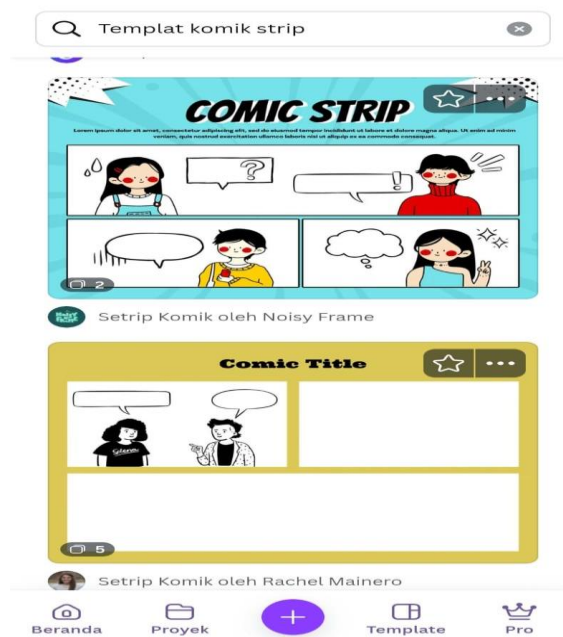
d. Desain komik

- 1) Buka aplikasi *Canva*. Pada saat membuka aplikasi *Canva* pastikan *laptop* terhubung dengan koneksi *internet*.



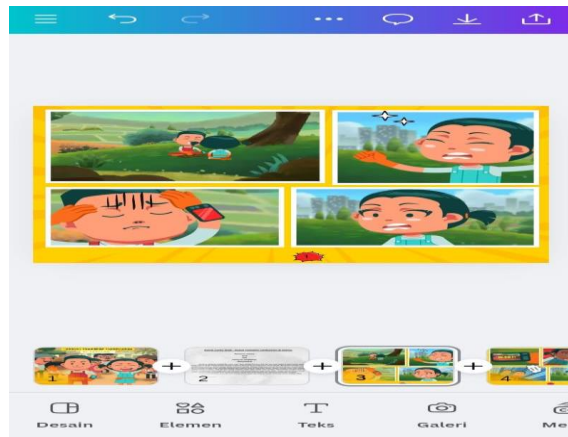
Gambar 4.3 Halaman *Canva*

- 2) Ketik “Templat komik strip” pada kolom pencarian.



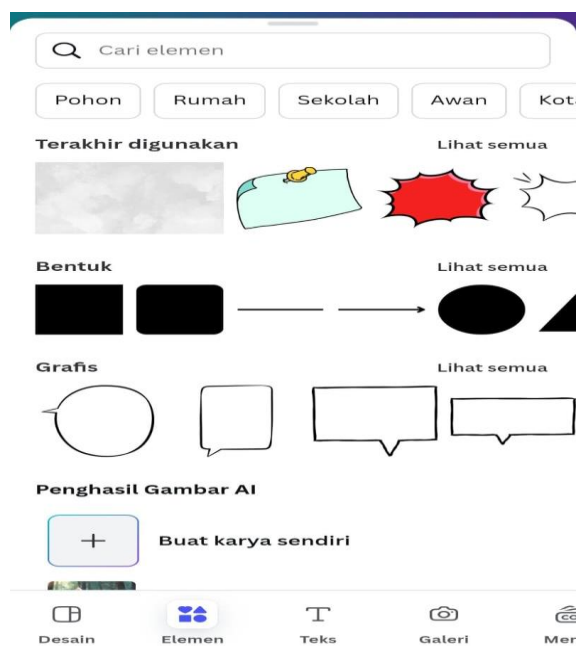
Gambar 4.4 Mencari templat komik

- 3) Setelah memilih templat komik, selanjutnya adalah masukkan gambar hasil *screenshoot* yang telah disiapkan sebelumnya.



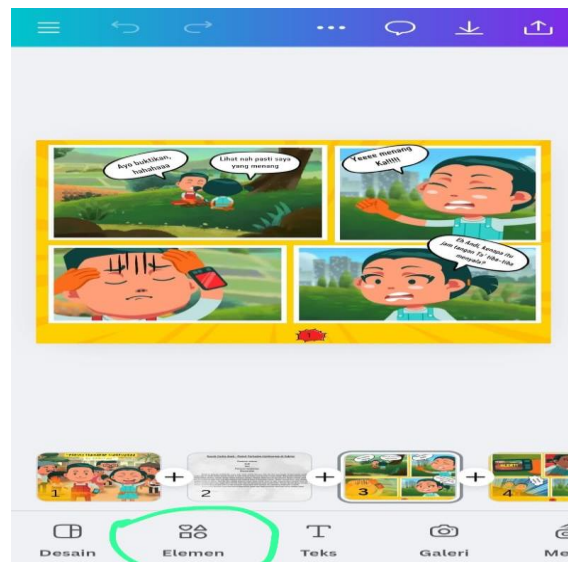
Gambar 4.5 Memasukkan gambar

4) Membuat teks pada balon teks



Gambar 4.6 Balon teks

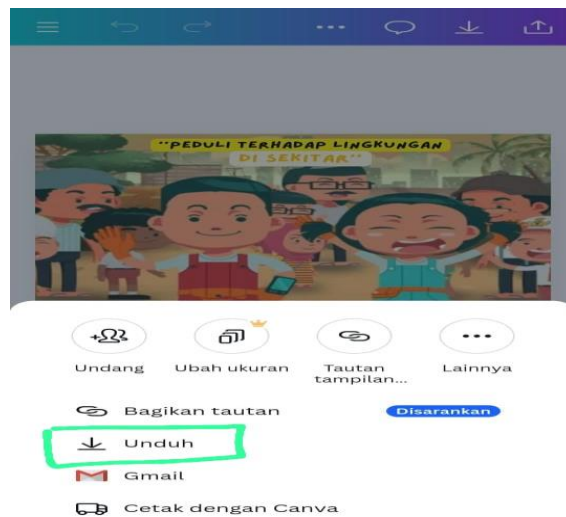
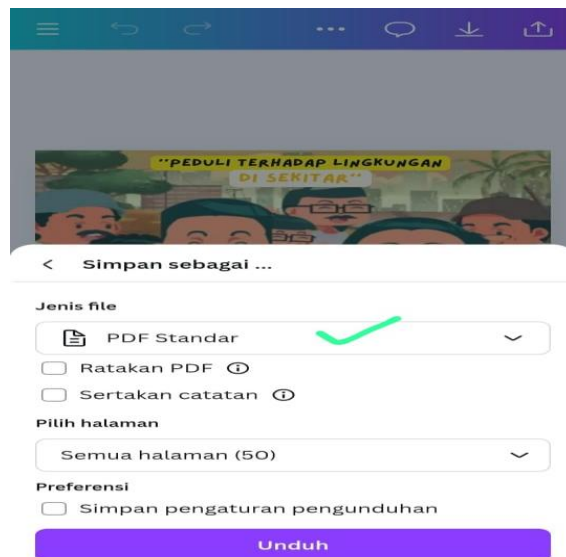
5) Langkah selanjutnya adalah pindah ke halaman berikutnya dan lakukan tahapan seperti sebelumnya.



Gambar 4.7 Ilustrasi cerita

- 6) Pastikan semua bagian gambar komik telah tersusun secara rapi.
- 7) Setelah merasa sudah cukup maka langkah terakhir adalah mendownload. Klik tanda download di pojok atas kanan, selanjutnya klik “unduh”, pilih PDF Standar, klik “unduh” pada bagian bawah, kemudian terakhir adalah tunggu sampai selesai unduh.



Gambar 4.8 Mendownload *file*Gambar 4.9 Unduh *file*

Gambar 4.10 Langkah akhir

3) Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini dilakukan uji validasi terhadap media pembelajaran dengan tujuan untuk mengetahui tingkat validasi dari desain awal yang dibuat pada tahap perancangan (*design*). Pada tahap ini uji validasi diberikan kepada ahli media, ahli bahasa dan ahli materi. Dari hasil validator memberikan komentar dan saran untuk media pembelajaran yang telah dibuat. Berikut nama-nama validator dapat dilihat pada tabel di bawah ini.

Tabel 4.2 Nama-nama Validator

No	Nama	Ahli
1	Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.	Media
2	Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.	Bahasa
3	Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.	Materi

Media komik cerita anak yang dikembangkan direvisi berdasarkan masukan dari masing-masing validator. Produk yang dirancang diperiksa kembali mulai dari pengetikan, isi materi, tata letak gambar, dan penggunaan bahasa yang sesuai dengan KBBI. Adapun hasil validasi setiap validator dijabarkan sebagai berikut.

1. Hasil uji validasi

a. Ahli Media

Sebelum produk yang dihasilkan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli media yaitu Bapak Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd. validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media

komik cerita anak yang ditinjau dari aspek desain media. Paparan hasil validasi media komik cerita anak yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 4.3 Hasil Uji Validasi Ahli Media

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian	a. Penyajian media pembelajaran mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.					√
		b. Media komik cerita anak sudah sesuai untuk materi peduli terhadap lingkungan di sekitar.				√	
		c. Media komik cerita anak ini mudah digunakan dalam pembelajaran.					√
		d. Narasi media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa.					√
2	Efek Media	a. Media komik cerita anak memperluas wawasan siswa pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar.					√
		b. Melalui karakter yang menghadapi dan menyelesaikan masalah, media komik cerita anak mengajarkan siswa cara mengatasi masalah mengenai pencemaran lingkungan di sekitar.					√

3

Penampilan**Menyeluruh**

- a. Pembuatan media komik cerita anak sangat kreatif, sehingga isi dalam komik tidak terlihat membosankan.
- b. Penulisan materi dalam media komik cerita anak terbaca dengan jelas.
- c. Media komik cerita anak menyajikan hiburan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan edukasi kepada siswa.
- d. Media komik cerita anak menyajikan teks dan gambar yang sangat jelas.
- e. Kalimat yang digunakan dalam media dapat dipahami siswa.

✓

✓

✓

✓

✓

Total skor	50
Rata-rata skor	4,54
Persentase skor	90%
Kategori	Sangat valid

$$\text{persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned}
 \text{persentase} &= \frac{50}{55} \times 100 \\
 &= 90,9\% = 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penelitian ahli media terdiri dari 11 indikator. Hasil perhitungan validasi ahli media keseluruhannya mencapai 90%. Dari hasil perhitungan tersebut diperoleh *persentase* 90% maka media komik cerita anak dikategorikan sangat valid berdasarkan pada tabel 3.2 tentang pengkatehorian validasi. Dengan demikian, media komik cerita anak yang akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang diberikan oleh ahli media disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.4 Ikhtisar data penilaian dan review ahli media

Komentar dan Saran
a. Sebaiknya media komik ini dicetak pada kertas kalender/photo. b. Media komik ini sebaiknya dalam bentuk cetak landscape dan berbentuk video pendek.

b. Hasil Validasi Ahli Bahasa

Sebelum produk yang dihasilkan dinyatakan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli bahasa yaitu Ibu Sukmawaty, S.Pd., M.Pd. validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media komik cerita anak yang dilihat dari aspek bahasa. Paparan hasil validasi media komik cerita anak yang diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 4.5 Hasil Uji Validasi Ahli Bahasa

No	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan kaidah Bahasa Indonesia	a. Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurkan (EYD).					√
		b. Ketepatan tata bahasa					√
		c. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan.					√
2	Komunikatif dan Interaktif	a. Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami.					√
		b. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD					√
		c. Bahasa yang digunakan komunikatif.					√
Total skor			27				
Rata-rata skor			4,5				
Persentase skor			90%				
Kategori			Sangat valid				

$$\begin{aligned}
 \text{Persentase} &= \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\% \\
 \text{Persentase} &= \frac{27}{30} \times 100 \\
 &= 90\%
 \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli bahasa terdiri dari 6 indikator. Hasil perhitungan validasi ahli bahasa keseluruhannya mencapai 90%. Dari perhitungan tersebut diperoleh *persentase* 90% maka media komik cerita dikategorikan sangat valid berdasarkan pada tabel 3.2 tentang pengkategorian validasi. Dengan demikian media komik cerita anak akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media komik cerita anak media peduli terhadap lingkungan di sekitar yang disajikan oleh ahli bahasa disajikan pada tabel tersebut.

Tabel 4.6 Ikhtisar data penilaian dan review ahli bahasa

Komentar dan Saran
a. Perbaiki lembar validasi b. Perhatikan tanda baca pada setiap kalimat

c. Hasil Validasi Ahli Materi

Sebelum produk yang dihasilkan layak dan valid untuk digunakan, terlebih dahulu produk divalidasi oleh ahli materi yaitu Ibu Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd. validasi ini dilakukan untuk memperoleh data kelayakan media komik cerita anak dilihat dari aspek isi materi. Paparan hasil validasi media komik cerita anak diajukan melalui kuesioner dengan instrumen angket sehingga menghasilkan data kuantitatif dan kualitatif.

Tabel 4.7 Hasil Uji Validasi Ahli Materi

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Relevansi	a. Materi dalam media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				√	
		b. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				√	
		c. Ilustrasi pada materi dengan sesuai perkembangan siswa				√	
2	Keakuratan	a. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran mutakhir				√	
		b. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir				√	
3	Kelengkapan sajian	a. Materi yang disajikan mudah dipahami				√	
		b. Materi yang disajikan berupa teks yang dilengkapi dengan gambar yang sangat menarik				√	
4	Kesesuain sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik	a. Mendorong rasa keingintahuan siswa mengenai peduli terhadap lingkungan di sekitar.				√	
		b. Mendorong siswa belajar secara kelompok.					√
		c. Mendorong semangat serta minat baca siswa.				√	

Total skor	44
Rata-rata skor	4,4
Persentase skor	88%
Kategori	Sangat valid

$$\text{Persentase} = \frac{\sum \text{skor per item}}{\text{skor maksimum}} \times 100\%$$

$$\begin{aligned} \text{Persentase} &= \frac{44}{50} \times 100 \\ &= 88\% \end{aligned}$$

Berdasarkan tabel tersebut, dapat diketahui bahwa aspek penilaian ahli materi terdiri dari 10 indikator. Hasil perhitungan validasi ahli materi keseluruhannya mencapai 88%. Dari perhitungan tersebut diperoleh *persentase* 88% maka media komik cerita anak dikategorikan sangat valid berdasarkan pada tabel 3.2 tentang pengkategorian validasi. Dengan demikian, media komik cerita anak akan dikembangkan dapat digunakan dalam proses pembelajaran.

Adapun data kualitatif yang dihimpun berdasarkan komentar dan saran terhadap perbaikan media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang diberikan oleh ahli materi disajikan pada tabel berikut.

Tabel 4.8 Ikhtisar data penilaian dan *review* ahli materi

Komentar dan Saran	
a.	Perkenalkan tokoh-tokoh dalam komik.
b.	Gunakan bahasa yang mudah dipahami siswa.

4. Implementasi (Uji Praktikalitas)

Tahap selanjutnya adalah uji coba produk. Dalam penelitian ini, uji coba dilakukan dengan kelompok kecil untuk menilai kepraktisan produk berdasarkan persepsi siswa dan guru yang menjadi subjek penelitian. Media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar diuji coba pada 28 siswa kelas III di MI DDI 1 Palopo.

a. Respon siswa

Berikut ini adalah tabel hasil uji praktikalitas atau uji coba produk kepada 28 siswa kelas III MI DDI 1 Palopo.

Tabel 4.9 Hasil Uji Praktikalitas Siswa

No	<i>Coding Responden</i>	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah skor maksimum	Tingkat kepraktisan (%)	Kategori
1	LMI	30	35	85%	Sangat praktis
2	FM	32	35	91%	Sangat praktis
3	MD	30	35	85%	Sangat praktis
4	MM	33	35	94%	Sangat praktis
5	MA	31	35	88%	Sangat praktis
6	AF	30	35	85%	Sangat praktis
7	AKZ	28	35	80%	Praktis

8	MNH	28	35	80%	Praktis
9	AS	34	35	97%	Sangat praktis
10	SR	34	35	97%	Sangat praktis
11	ZH	33	35	94%	Sangat praktis
12	AAD	31	35	88%	Sangat praktis
13	NF	34	35	97%	Sangat praktis
14	TSP	33	35	94%	Sangat praktis
15	US	32	35	91%	Sangat praktis
16	ZI	33	35	94%	Sangat praktis
17	MQM	34	35	97%	Sangat praktis
18	SA	33	35	94%	Sangat praktis
19	NA	34	35	97%	Sangat praktis
20	MP	30	35	85%	Sangat praktis
21	MRMR	31	35	88%	Sangat praktis
22	RH	28	35	80%	Praktis
23	MMA	30	35	85%	Sangat praktis
24	MI	33	35	94%	Sangat praktis

25	MHP	30	35	85%	Sangat praktis
26	MNA	32	35	91%	Sangat praktis
27	MAH	31	35	88%	Sangat praktis
28	SH	32	35	92%	Sangat praktis
		Rata-rata		89%	Sangat praktis

Berdasarkan tabel 4.9 mengenai data hasil uji praktikalitas pada 28 siswa, media komik cerita anak dikembangkan memperoleh nilai rata-rata *persentase* sebesar 89%. Berdasarkan tabel 3.3 tentang pengkategorian tingkat praktikalitas, hasil uji praktikalitas ini berada dalam kategori sangat praktis.

b. Praktikalitas dari Guru Kelas III

Praktikalitas guru dalam pengembangan media pembelajaran merujuk pada sejauh mana media pembelajaran yang dikembangkan oleh peneliti dapat digunakan secara efektif dan efisien oleh guru dalam proses pengajaran.

Tabel 4.10 Hasil Praktikalitas Guru Kelas III

No	Aspek Penilaian	Persentase (%)	Kategori
1	Kemudahan penggunaan media	100%	Sangat praktis
2	Kesesuaian waktu	95%	Sangat praktis
3	Manfaat media	96%	Sangat praktis
Jumlah		97%	Sangat praktis

Berdasarkan data hasil praktikalitas yang diperoleh dari guru kelas III di MI DDI 1 Palopo, media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar dinilai sangat praktis dengan *persentase* sebesar 97%. Dengan *persentase* tersebut ini menunjukkan bahwa media tersebut mudah digunakan, efektif, dan sesuai dengan kebutuhan pembelajaran di kelas.

5. Hasil Uji Efektivitas Minat Baca

Tahap akhir dari penelitian pengembangan ini adalah *evaluation* (evaluasi). Tahap ini bertujuan untuk memastikan bahwa media yang digunakan efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

a. Uji efektivitas sebelum menggunakan media komik cerita anak

Berikut adalah tabel hasil respon siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa sebelum menggunakan media komik cerita anak.

Tabel 4.11 Hasil Respon Siswa (Minat Baca) Sebelum Menggunakan Media
Komik Cerita Anak

No	<i>Coding Responding</i>	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah Skor maksimum	Tingkat keefektivan (%)	Kategori
1	LMI	12	35	34%	Kurang efektif
2	FM	11	35	31%	Kurang efektif
3	MD	10	35	28%	Kurang efektif
4	MM	11	35	31%	Kurang efektif
5	MA	12	35	34%	Kurang efektif
6	AF	11	35	31%	Kurang efektif
7	AKZ	11	35	31%	Kurang efektif

8	MNH	10	35	28%	Kurang efektif
9	AS	11	35	31%	Kurang efektif
10	SR	10	35	28%	Kurang efektif
11	ZH	18	35	51%	Cukup efektif
12	AAD	20	35	57%	Cukup efektif
13	NF	20	35	57%	Cukup efektif
14	TSP	11	35	31%	Kurang efektif
15	US	10	35	28%	Kurang efektif
16	ZI	10	35	28%	Kurang efektif
17	MQM	11	35	31%	Kurang efektif
18	SA	11	35	31%	Kurang efektif
19	NA	11	35	31%	Kurang efektif
20	MP	14	35	40%	Kurang efektif
21	MRMR	12	35	34%	Kurang efektif
22	RH	10	35	28%	Kurang efektif
23	MMA	13	35	37%	Kurang efektif
24	MI	11	35	31%	Kurang efektif
25	MHP	10	35	28%	Kurang efektif
26	MNA	10	35	28%	Kurang efektif
27	MAH	14	35	40%	Kurang efektif
28	SH	13	35	37%	Kurang efektif
Rata-rata				36%	Kurang efektif

Berdasarkan data hasil angket respon siswa sebelum menggunakan media komik cerita anak yang diperoleh dari siswa kelas III MI DDI 1 Palopo yang berjumlah 28 siswa, media yang digunakan berupa buku paket dinilai kurang efektif dengan persentase 34%. Dengan persentase tersebut menunjukkan bahwa media buku paket tersebut tidak efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

b. Uji efektivitas setelah menggunakan media komik cerita anak

Berikut adalah tabel hasil respon siswa kelas III yang berjumlah 28 siswa setelah menggunakan media komik cerita anak.

Tabel 4.12 Hasil Respon Siswa (Minat Baca) Setelah Menggunakan Media
Komik Cerita Anak

No	<i>Coding Responding</i>	Jumlah skor yang diperoleh	Jumlah Skor maksimum	Tingkat keefektivan (%)	Kategori
1	LMI	30	35	85%	Sangat efektif
2	FM	31	35	88%	Sangat efektif
3	MD	24	35	68%	Cukup efektif
4	MM	29	35	82%	Sangat efektif
5	MA	29	35	82%	Sangat efektif
6	AF	29	35	82%	Sangat efektif
7	AKZ	29	35	82%	Sangat efektif
8	MNH	27	35	77%	Efektif
9	AS	30	35	85%	Sangat efektif
10	SR	29	35	82%	Sangat efektif
11	ZH	32	35	91%	Sangat efektif

12	AAD	31	35	88%	Sangat efektif
13	NF	32	35	91%	Sangat efektif
14	TSP	31	35	88%	Sangat efektif
15	US	27	35	77%	Efektif
16	ZI	31	35	88%	Sangat efektif
17	MQM	28	35	80%	Efektif
18	SA	28	35	80%	Efektif
19	NA	31	35	88%	Sangat efektif
20	MP	30	35	85%	Sangat efektif
21	MRMR	28	35	80%	Efektif
22	RH	28	35	80%	Efektif
23	MMA	26	35	74%	Efektif
24	MI	29	35	82%	Sangat efektif
25	MHP	29	35	82%	Sangat efektif
26	MNA	28	35	80%	Efektif
27	MAH	25	35	71%	Efektif
28	SH	26	35	74%	Efektif
Rata-rata				81%	Sangat efektif

Berdasarkan data hasil angket respon siswa setelah menggunakan media komik cerita anak yang diperoleh dari siswa kelas III MI DDI 1 Palopo yang berjumlah 28 siswa, media yang digunakan berupa komik cerita anak dinilai sangat efektif dengan persentase 81%. Dengan persentase tersebut menunjukkan

bahwa media komik cerita anak sangat efektif dalam meningkatkan minat baca siswa.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini mengembangkan sebuah media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar di kelas III MI DDI 1 Palopo. Jenis penelitian ini adalah penelitian pengembangan atau *research and development* (RnD), menggunakan model ADDIE yang terdiri lima tahapan yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Peneliti melakukan beberapa tahapan yaitu analisis kebutuhan, desain, pengembangan atau uji validasi, implementasi atau uji praktikalitas, dan efektivitas produk yang dikembangkan. Adapun aktivitas yang dilakukan oleh peneliti, akan dipaparkan sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan Media Komik Cerita Anak pada Materi Peduli Terhadap Lingkungan di Sekitar di kelas III

Berdasarkan hasil wawancara dengan guru kelas III didapatkan informasi bahwa ada beberapa masalah yang dihadapi dalam proses pembelajaran terutama pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yaitu siswa kurang memahami penjelasan yang disampaikan oleh guru. Karena minat baca siswa dan belum adanya penerapan media pembelajaran saat proses pembelajaran dikarenakan media yang kurang memadai.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kebutuhan siswa terhadap media pembelajaran komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar. Berdasarkan hasil angket yang

telah diberikan kepada 28 siswa kelas III MI DDI 1 Palopo menunjukkan adanya kebutuhan untuk media pembelajaran yang dapat membantu mereka dalam memahami materi peduli terhadap lingkungan di sekitar dengan baik. Sebanyak 64% (18 siswa) mengalami kesulitan dalam memahami yang diajarkan dengan menggunakan buku cetak saja. Sebagian besar siswa menunjukkan minat yang lebih tinggi terhadap media pembelajaran visual.

Berdasarkan hasil angket yang dibagikan kepada 28 siswa hasilnya menunjukkan 36% (10 siswa) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan sesuai dengan harapan mereka. Sebaliknya, 64% (18 siswa) menyatakan bahwa media pembelajaran yang digunakan tidak sesuai yang diharapkan.

2. *Design* (rancangan) Media Komik Cerita Anak pada Materi Peduli Terhadap Lingkungan di Sekitar di Kelas III

Dalam tahap perancangan, peneliti mengembangkan produk berupa media komik cerita anak sesuai dengan tahap *analysis* yang kemudian dirancang dengan membuat bagan terlebih dahulu. Media dirancang untuk meningkatkan minat baca siswa dan membantu untuk memahami materi tentang peduli lingkungan di sekitar yang menyenangkan. Desain media mencakup beberapa tahapan yaitu sebagai berikut.

- a. Tujuan Pembelajaran. Tahap awal yang dilakukan adalah menentukan materi dan capaian pembelajaran atau tujuan pembelajaran. Materi yang dipilih adalah peduli terhadap lingkungan di sekitar yang relevan dengan kehidupan

siswa kelas III. Penetapan ini membantu memastikan bahwa media yang dirancang akan mencapai hasil belajar yang diinginkan.

- b. Pengumpulan Materi Peduli Terhadap Lingkungan di Sekitar
- c. Pemilihan materi peduli terhadap lingkungan di sekitar memiliki nilai-nilai norma yang bermanfaat bagi siswa menunjukkan perhatian terhadap pengembangan karakter siswa melalui pembelajaran. Sebelum melakukan tahap desai komik maka terlebih dahulu mengumpulkan bahan untuk membuat sebuah komik. Mengumpulkan dan memilih bahan komik sesuai dengan karakter siswa.
- d. Desain Komik. Mendesain komik cerita anak yang kreatif dan menarik untuk dipandang dan dibaca, menggabungkan gambar yang unik dan bahasa yang muda dipahami oleh siswa. Dengan hal ini, siswa akan tertarik untuk membaca komik sehingga minat baca siswa dapat meningkat.

3. Pengembangan atau Uji Validasi Media Komik Cerita Anak

Sebelum media digunakan di lapangan, peneliti terlebih dahulu melakukan validasi produk berupa media komik cerita anak untuk menentukan tingkat kevalidan dari produk yang dikembangkan. Uji validitas digunakan untuk mengukur sah atau valid tidaknya suatu kuesioner. Kuesioner dinyatakan valid jika pertanyaan pada kuesioner mampu untuk mengungkapkan sesuatu yang akan diukur oleh kuesioner tersebut.

Media komik cerita anak dapat dinyatakan valid jika memenuhi kriteria uji validitas yang dilakukan sebelum pengujian untuk memastikan pencapaian tujuan yang diinginkan. Media komik cerita anak akan divalidasi oleh tiga dosen

ahli yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Setelah media dinyatakan valid oleh ketiga validator ahli maka media komik cerita anak diuji coba di lapangan. Berdasarkan hasil uji validitas yang dilakukan oleh tiga validator sesuai bidangnya masing-masing menunjukkan bahwa media komik cerita anak dikembangkan memenuhi kriteria sangat valid. Media komik cerita anak dinyatakan sangat valid dari segi media karena penyajian media berupa penulisan materi dan ilustrasi dalam media yang baik dan menarik, meningkatkan minat baca siswa serta media mudah digunakan dalam pembelajaran.

4. Implementasi atau Praktikalitas Media Komik Cerita Anak

Berdasarkan hasil uji praktikalitas yang diperoleh bahwa respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran yang dikembangkan yaitu media komik cerita anak, menunjukkan bahwa media pembelajaran tersebut memenuhi kriteria sangat praktis setelah diuji coba.

Pengujian praktikalitas dilakukan dengan melibatkan 28 siswa sebagai responden untuk menilai media komik cerita anak yang dikembangkan oleh peneliti. Hasilnya, siswa menyatakan bahwa media komik cerita anak sangat praktis dalam proses pembelajaran terutama pada segi kemudahan penggunaan media, efektivitas waktu, dan kegunaan media tersebut, sedangkan dari perspektif menyatakan media komik cerita anak juga dianggap sangat praktis mudah digunakan, kesesuaian waktu yang tepat, dan bermanfaat bagi guru dan siswa.

Secara keseluruhan, analisis ini menegaskan bahwa media komik cerita anak dinilai sangat praktis oleh siswa dan guru. Respon positif ini menunjukkan bahwa media tersebut berhasil diimplementasikan dengan baik di kelas III dan

memenuhi kebutuhan penggunaan dalam hal kemudahan, efektivitas, dan kegunaan.

5. Uji Efektivitas Media Komik Cerita Anak di Kelas III

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tabel 4.11 menunjukkan bahwa sebelum menggunakan media komik cerita anak, minat baca siswa sangat menurun dikarenakan media yang digunakan berupa buku paket, siswa merasa bosan membaca dan kurang tertarik membaca buku paket karena isi buku paket didominasi oleh tulisan. Hasil angket respon siswa sebelum menggunakan media komik cerita anak dinilai kurang efektif dalam meningkatkan minat baca siswa dengan persentase sebesar 36%.

Selanjutnya, hasil angket respon siswa pada tabel 4.12 menunjukkan bahwa setelah menggunakan media komik cerita anak, minat baca siswa sangat meningkat dikarenakan media komik cerita anak sangat digemari oleh siswa. Komik cerita anak berisikan gambar yang menarik dan dilengkapi oleh teks yang mudah dibaca dan dipahami sehingga siswa merasa sangat tertarik membaca komik cerita anak. Hasil angket respon siswa setelah menggunakan media komik cerita anak dinilai sangat efektif dalam meningkatkan minat baca siswa dengan persentase sebesar 81%.

Berdasarkan hasil angket respon siswa pada tabel 4.11 dan tabel 4.12 menunjukkan bahwa media komik cerita anak sangat efektif digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa. Tingkat minat baca siswa sebelumnya adalah 36% dan setelah menggunakan media komik cerita anak maka tingkat minat baca

siswa sangat meningkat menjadi 81%. Hal ini menunjukkan bahwa 45% media komik cerita anak sangat berpengaruh dalam meningkatkan minat baca siswa.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian, peneliti dapat menyimpulkan bahwa pengembangan media komik cerita anak telah berhasil dilakukan di kelas III MI DDI 1 Palopo.

1. Berdasarkan hasil analisis kebutuhan di kelas III MI DDI 1 Palopo, bahwa media pembelajaran yang dikembangkan berupa komik cerita anak sangat membantu guru dan siswa dalam proses pembelajaran. Informasi ini diperoleh dari hasil wawancara dengan guru serta penilaian menggunakan angket untuk mengetahui kebutuhan siswa.
2. Untuk merancang media pembelajaran komik cerita anak, peneliti menggunakan model pengembangan ADDIE sebagai panduan. Model pengembangan ADDIE terdiri dari lima tahap yaitu: *Analysis*, *Design*, *Development*, *Implementation*, dan *Evaluation*. Media dikembangkan dengan melakukan penilaian atau uji validitas oleh tiga ahli yaitu validator ahli media, ahli bahasa dan ahli materi, media direvisi berdasarkan masukan validator hingga dinyatakan valid sebagai produk akhir.
3. Hasil validitas media komik cerita anak menunjukkan tingkat validitas yang tinggi. Ahli media mendapatkan persentase validitas sebesar 90% dengan kategori sangat valid. Ahli bahasa mendapatkan persentase validitas sebesar

90% dengan kategori sangat valid, dan terakhir ahli materi mendapatkan persentase sebesar 88% dengan kategori sangat valid.

4. Media komik cerita anak telah diuji untuk praktikalitasnya. Hasil uji kepraktisan menunjukkan nilai 89% dengan kategori sangat praktis berdasarkan respon dari uji coba dengan 28 siswa dan seorang pendidik yaitu wali kelas III dengan nilai akhir dari hasil kepraktisan mencapai 97% dengan kategori sangat praktis.
5. Hasil uji keefektifan mengenai media komik cerita anak diperoleh nilai sebesar 81% dari 36% sebelum media komik cerita anak diimplementasikan. Hal ini menunjukkan bahwa media komik cerita anak sangat efektif digunakan dalam meningkatkan minat baca siswa.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dipaparkan sebelumnya maka terdapat beberapa saran yang peneliti sampaikan yaitu sebagai berikut.

1. Bagi siswa, menggunakan dan memanfaatkan media komik cerita anak sebagai bahan ajar yang kreatif dan memotivasi dalam proses pembelajaran.
2. Bagi guru, media pembelajaran komik cerita anak dapat digunakan dan dimanfaatkan sebagai alat bantu dan sarana dalam menyampaikan materi pembelajaran yang baik. Media komik cerita anak ini tidak hanya digunakan di kelas III saja akan tetapi bisa juga digunakan pada kelas lanjut.
3. Bagi peneliti selanjutnya, untuk memperluas penelitian ini maka diharapkan dapat mengembangkan media komik cerita anak dengan model lain dan

diharapkan penelitian ini dapat digunakan sebagai rujukan dan sumber data untuk penelitian lebih lanjut.

DAFTAR PUSTAKA

- Azemi, Khairul, and Hidayat Hidayat. "Pengembangan Media Komik pada Tema Lingkungan Sahabat Kita Untuk Siswa Kelas V SD." *Jurnal Inovasi Penelitian* 3. No. 10 (Maret 2, 2023): 7816. <https://doi.org/10.47492/jip.v3i10.2508>
- Ananda, Nadya Metha, Kukuh Andri Aka, and Ita Kurnia. "Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbantuan LKPD untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Narasi pada Siswa Sekolah Dasar." *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 5, No. 2 (Maret 2, 2023): 954. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v5i2.4771>
- Bien, Arni Maryanti, and Budi Kurniawan. "Pengembangan Media Komik Cerita Anak Berbasis Critical Thinking pada Tema Daerah Tempat Tinggalku di Kelas IV SD GMT PUTAIN 1 KECAMATAN AMANATUN UTARA Tahun Ajaran 2020/2021." In: *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Ilmu Sosial, Sains dan Teknologi* 1, No. 1 (Februari 21, 2022): 259. <https://doi.org/10.2828/prosnas.v1i2.109>
- Nur Budi. "Indikator Minat Baca." Bidang Industri: Percetakan dan Publikasi, (September 10, 2017). <http://www.penerbitdeepublish.com>
- DEWANTI AMALIA DARIS. *PENGEMBANGAN MEDIA PUZZLE STRIP STORY PADA MATERI CERITA RAKYAT DI KELAS II SDN 52 SALUTETE KOTA PALOPO*. Diss. Institut Agama Islam Negeri palopo, 2024.
- Fadilah, Aisyah., Kiki Rizki Nurzakiah., Nasywa Atha Kanya., Sulis Putri Hidayat., and Usep Setiawan. "Pengertian Media, Tujuan, Fungsi, Manfaat dan Urgensi Media Pembelajaran." *Jurnal of Student Research* 1, No. 2 (Januari 19, 2023): 11. <https://doi.org/10.55606/jsr.v1i2.938>
- Fauziyah, Anisa, Zahro As Sakinah, and Dase Erwin Juansah. "Instrumen Tes dan Non Tes pada Penelitian." *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar* 8, No. 3 (Januari 6, 2023): 6538-6548. <https://doi.org/10.23969/jp.v8i3.12050>
- Fatimah, Nunung, and Surya Ningsyih. "Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Jurnal Ilmiah Mandala Education* 7.4 (2021).
- Hidayah, Nurul. "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran." *Terampil: Jurnal Pendidikan dan*

- Pembelajaran Dasar* 4, No. 1 (November 4, 2019): 34-36.
<http://dx.doi.org/10.24042/terampil.v4i1.1804>
- Imam Az-Zabidi, *Ringkasan Shahih Al-Bukhari*, (Surabaya: Duta Ilmu, 2012), 694
- Ilham, Muhammad, and Marlini Marlini. "Pembuatan Komik Literasi Informasi Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa." *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan* 8, No. 1 (Juni 4, 2019): 204.
<https://doi.org/10.24036/107327-0934>
- Kementrian Agama RI, At-Thayyib *Al-Qur'an Transliterasi Per Kata dan Terjemahan Per Kata*, (Bekasi: PT. Sinar Abadi, 2011), 527
- Kurniawati, Desi, and Rinsky K. Judisseno. "Penggunaan Skala Likert Untuk Menganalisa Efektivitas Registrasi Stakeholder Meeting: Exhibition Industry 2020." Seminar Nasional Riset Terapan Administrasi Bisnis Dan Mice. Vol. 10. No. 1. 2022.
- Mirnawati. "Penggunaan Media Gambar dalam Pembelajaran Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa." *Didaktika: Jurnal Kependidikan* 9, No. 1 (Februari 21, 2020): 105. <https://doi.org/10.58230/27454312.14>
- Muhaimin, Muhamad Reizal, Nia Uzlifatun Ni'mah, and Danang Pratama Listryanto. "Peranan Media Pembelajaran Komik Terhadap Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata* 4, No. 1 (Maret 30, 2023): 399. <https://doi.org/10.2465/jpdf.v1i1.814>
- Nurul Muhtahidah, Yusuf, M. ., Guntur, M., & Aswar, N. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Puzzle Kreatif Pada Materi Membaca Permulaan Siswa Kelas I SDN 05 Salamae Kota Palopo. *Jurnal Konsepsi*, 12(3), 53–61. Retrieved from <https://www.p3i.my.id/index.php/konsepsi/article/view/288>
- Pandanwangi, Nadia Astri, Firoalia Kristin, and Indri Anugraheni. "Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa Pada Siswa Kelas 3 SD." *Jurnal Cakrawala Pendas* 5, No. 2 (Juli 7, 2019): 127. <https://doi.org/10.31949/jcp.v5i2.1354>
- Permatasari M., Nilam. "Pengembangan Buku Ajar Trigonometri Berbasis Konstruktivisme dengan Media E-learning pada Prodi Tadris Matematika IAIN Palopo". *Al-Khwarizmi: Jurnal Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam*. Vol 6, No. 2, (Desember 2018).

- Pradana, Fransiska Ayuka Putri, and Mawardi Mawardi. "Pengembangan Instrumen Penilaian Sikap Disiplin Menggunakan Skala Likert dalam Pembelajaran Tematik Kelas IV SD." *Fondatia* 5.1 (2021): 13-29.
- Sujana, I. Wayan Cong. "Fungsi dan Tujuan Pendidikan Indonesia." *Adi Widya: Jurnal Pendidikan Dasar* 4, No. 1 (April 29, 2019): 29. <https://doi.org/10.25078/aw.v4i1.927>
- Sukirman, Firman, Nurul Aswar, Mirnawati. "Pengaruh Beberapa Faktor Determinan terhadap Peningkatan Minat Baca Mahasiswa". *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa dan Sastra*. Vol. 7 No. 1 Tahun 2021
- Shomad, Moh Abdul, and Susi Rahayu. "Efektivitas Komik Sebagai Media Pembelajaran Matematika." *Journal of Technology, Mathematics and Social Science* 2, No. 2 (Mei 23, 2022): 2. <http://dx.doi.org/10.30734/j'thoms.v2i2.2952>
- Tarigan, H. G. "Telaah Buku Teks Bahasa Indonesia." *Bandung: Angkasa, ed. Revisi, cet.1* (2009)
- Tiaracindy, Tiaracindy, and Desriyeni Desriyeni. "Alih Media Bacaan Siswa Alat Indra Manusia di Sekolah Dasar Melalui Pembuatan Komik." *Ilmu Informasi Perpustakaan dan Kearsipan* 7, No. 1 (Januari 1, 2018): 229-235. <https://doi.org/10.24036/100988-0934>
- Tenri Sompia, guru wali kelas III. Wawancara di dalam kelas (Maret 2024)
- Wonga, Estakia Berghita, Yoanita Dewi Roswita Kolo, and Frederiksen Novenrius Sini Timba. "Pengaruh Media Komik Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SDN Wailiti." *Jurnal Nagalalang Primary Education* 5, No. 2 (April 6, 2024): 63-65. <https://doi.org/10.2780/jnpe.v1i1.127>
- Yuselita, Rabiul, Nofri Yuhelman, and Rosa Murwindra. "Pengembangan Komik Sebagai Media Pembelajaran." *JOM FTK UNIKS: Jurnal Online Mahasiswa FTK UNIKS* 1, No. 1 (Mei 12, 2020): 105. <https://doi.org/10.6758/JOM.v1i1.600>
- Zainab, "Pengembangan Media Audiovisual dalam Tema Indahnya Keragaman di Negeriku Berbasis Kearifan Lokal Siswa Kelas IV SDN 22 Murante Kota Palopo" (*Institut Agama Islam Negeri Palopo*, 2024). <https://repository.iainpalopo.ac.id>
- Zhalzabilah, Hisbullah, dan Firman. "Pemanfaatan Aplikasi Android Belajar Membaca Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa." *Attadrib: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah* 7.1 (2024): 52-62.

LAMPIRAN

Lampiran 1 Pedoman Instrumen Wawancara Analisis Kebutuhan

**PERTANYAAN WAWANCARA INSTRUMEN KEBUTUHAN
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III**

MI DDI 1 PALOPO

(Pertanyaan wawancara untuk guru kelas III MI DDI 1 Palopo)

1. Apakah Ibu selalu menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung?
2. Apakah penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dan meningkatkan gaya belajar siswa sesuai yang diharapkan?
3. Bagaimana peran media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran di dalam kelas?
4. Menurut Ibu, seperti apa kriteria media pembelajaran yang baik digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung?
5. Media pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung?
6. Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan?
7. Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran komik cerita anak dalam proses pembelajaran?

8. Menurut Ibu, apa yang menyebabkan sehingga siswa kurang minat membaca buku pembelajaran?
9. Apakah Ibu setuju apabila dikembangkan bahan ajar seperti media komik cerita anak untuk mempelajari materi peduli terhadap lingkungan di sekitar?
10. Apa harapan Ibu terhadap media pembelajaran komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa?

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN WAWANCARA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III
MI DDI 1 PALOPO**

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo”** oleh A. Muhammad NIM: 20 0205 0092 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan penggunaan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesedian Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut:

- a. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media visual yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Ibu untuk memberikan tanda (✓) pada kolom masing-masing aspek sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
- c. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut.
 - 1 = Tidak Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 3 = Cukup Valid
 - 4 = Valid

5 = Sangat Valid

- d. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen

Ketersediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Tabel Penelitian

No	Aspek yang Dinilai						Ket
		1	2	3	4	5	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas.			✓			
2	Jenis informasi yang akan dikumpulkan telah diberikan kepada narasumber yang berkompeten untuk memberikan jawaban.			✓			
3	Informasi yang didapat sangat memungkinkan tentang harapan mengenai media pembelajaran berupa komik cerita anak yang akan dikembangkan.			✓			
4	Tidak ada butir pedoman wawancara yang kandungan informasinya dinyatakan kepada narasumber yang tidak kompeten.			✓			

5	Informasi yang didapat sangat memungkinkan pengungkapan kebutuhan tentang seluruh hal yang mesti ada dalam media pembelajaran berupa komik cerita anak yang dikembangkan.			✓			
6	Secara keseluruhan informasi yang dicari melalui instrumen berkaitan langsung dengan media komik cerita anak mengenai materi peduli terhadap lingkungan di sekitar.			✓			
7	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media pembelajaran yang dikembangkan.			✓			
8	Bahasa: a. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti. b. Menggunakan bahasa yang tepat.			✓			

III. Komentor/Saran

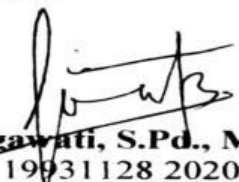
Jika Ibu merasa bahwa ada penilai lain yang perlu dikemukakan mohon dituliskan di bawah ini:

.....
.....
.....
.....

IV. Penilaian Umum

- a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi
 - b. Dapat digunakan dengan revisi kecil
 - c. Dapat digunakan dengan revisi besar
 - d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi
-
.....
.....
.....

Palopo, Januari 2025
Validator


Bungawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19931128 202012 2 014

Lampiran 3 Hasil Wawancara Guru Analisis Kebutuhan

No	Pertanyaan	Jawaban
1	Apakah Ibu selalu menggunakan media pembelajaran pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Iya, tentunya menggunakan media pembelajaran, akan tetapi tidak selalunya menggunakan media, disesuaikan dengan materinya.
2	Apakah penggunaan media pembelajaran dapat memotivasi siswa dan meningkatkan gaya belajar siswa sesuai yang diharapkan?	Tentunya, karena media pembelajaran yang digunakan itu sesuai dengan materi yang diajarkan, dan modul yang telah disusun dapat tercapai.
3	Bagaimana peran media pembelajaran dalam mendukung pembelajaran di dalam kelas?	Alhamdulillah dengan adanya media pembelajaran yang digunakan siswa lebih mudah memahami pelajaran, sehingga dapat memotivasi mereka untuk belajar dan dapat meningkatkan gaya belajar yang kondusif pada saat proses pembelajaran berlangsung.
4	Menurut Ibu, seperti apa kriteria media pembelajaran yang baik dalam proses pembelajaran?	Media pembelajaran yang baik untuk digunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung yaitu berupa media visual seperti gambar

		yang dilengkapi teks bacaan, media yang terbuat dari bahan yang mudah dijangkau, dan video.
5	Media pembelajaran apa yang biasa Ibu gunakan pada saat proses pembelajaran berlangsung?	Pada materi ini menggunakan media buku cetak dan menggunakan media yang ada tertempel di dinding kelas.
6	Apakah media pembelajaran yang digunakan dapat membantu siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran yang telah ditentukan?	Sangat membantu, dengan menggunakan media pembelajaran dapat mempermudah materi yang disampaikan.
7	Apakah Ibu pernah menggunakan media pembelajaran komik cerita anak dalam proses pembelajaran?	Belum pernah.
8	Menurut Ibu, apa yang menyebabkan siswa kurang minat dengan bacaan terutama pada bacaan pembelajaran?	Penyebabnya adalah siswa terpengaruh dengan gadget, pusat perhatian siswa lebih banyak kepada gadget daripada membaca buku. Mereka menganggap bahwa membaca itu membosankan apalagi isi buku tersebut didominasi oleh tulisan.
9	Apakah Ibu setuju apabila dikembangkan bahan ajar seperti	Iya, sangat setuju

	media komik cerita anak untuk mempelajari materi peduli terhadap lingkungan di sekitar?	
10	Apa harapan Ibu terhadap media pembelajaran komik cerita anak untuk meningkatkan minat baca siswa?	Harapannya adalah semoga dengan adanya media komik ini siswa akan dapat memahami dengan mudah materi yang disampaikan, dapat meningkatkan minat baca mereka, sadar bahwa dengan membaca dapat memperoleh informasi secara luas, serta dapat melaksanakan tentang materi yang disampaikan.

Palopo, Januari 2025

Responden



Tenri Sompia, S.Pd.I.

Lampiran 4 Pedoman Instrument Angket Siswa Analisis Kebutuhan

**INSTRUMEN ANALISIS KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA
KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA
SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO**

(Angket untuk siswa kelas III MI DDI 1 Kota Palopo)

Nama :

Kelas :

Hari/Tanggal :

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti banggakan dan cintai. Peneliti mengharapkan partisipasi dan kesediaan adik-adik untuk mengisi angket ini dengan tujuan untuk mengembangkan sebuah media pembelajaran pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar. Untuk partisipasi dari adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk:

1. Periksa dan bacalah dengan saksama sebelum menjawabnya!
2. Kerjakan pada lembar jawaban yang sudah tersedia!
3. Berilah tanda centang (✓) pada kolom jawaban!

NO	Pertanyaan	Keterangan	
		Ya	Tidak
1	Apakah anda hanya menggunakan sumber belajar berupa buku paket pada saat proses pembelajaran?		
2	Pentingkah media pembelajaran digunakan di dalam proses pembelajaran?		
3	Apakah media pembelajaran dapat meningkatkan minat baca anda?		
4	Apakah anda menyukai pembelajaran jika menggunakan media pembelajaran?		
5	Apakah anda menyukai belajar secara kelompok?		
6	Apakah anda menyukai media pembelajaran berbasis gambar yang menarik?		
7	Apakah anda pernah melihat media pembelajaran komik cerita anak?		
8	Apakah anda menyukai media komik cerita anak?		
9	Apakah pelaksanaan pembelajaran selama ini berlangsung menyenangkan?		
10	Apakah anda dapat menceritakan kembali isi cerita setelah membacanya?		
11	Apakah anda tertarik jika mempelajari materi peduli terhadap lingkungan di sekitar dengan membaca kemudian menceritakan kembali isi cerita tersebut?		
12	Apakah anda setuju apabila dikembangkan bahan ajar seperti media komik cerita anak untuk mempelajari materi peduli terhadap lingkungan di sekitar?		

Lampiran 5 Validasi Instrumen Angket Peserta Didik Analisis Kebutuhan

**FORMAT VALIDASI INSTRUMEN ANGKET SISWA ANALISIS
KEBUTUHAN PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK
UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III
MI DDI 1 PALOPO**

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo”** oleh A. Muhammad NIM: 20 0205 0092 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan pengembangan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak/Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

- a. Dimohon agar Bapak/Ibu memberikan penilaian terhadap instrumen analisis kebutuhan media audiovisual yang telah dibuat sebagaimana terlampir.
- b. Untuk tabel aspek yang dinilai, dimohon Bapak/Ibu untuk memberikan tanda (√) pada kolom masing-masing aspek sesuai dengan hasil penilaian Bapak/Ibu.
- c. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut.

1 = Tidak Valid

2 = Kurang Valid

3 = Cukup Valid

4 = Valid

5 = Sangat Valid

- d. Selain memberikan penilaian Bapak/Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada lembar instrumen
- e. Ketersediaan Bapak/Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Bapak/Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

NO	Aspek yang Dinilai						Ket
		1	2	3	4	5	
I	Petunjuk: Petunjuk lembar instrumen dinyatakan dengan jelas.			✓			
II	Aspek penilaian: 1. Penilaian aspek kelayakan isi dinyatakan dengan jelas. 2. Penilaian aspek kelayakan penyajian dinyatakan dengan jelas. 3. Penilaian aspek kelayakan kebahasaan dinyatakan dengan jelas. 4. Tidak ada butir instrumen yang				✓ ✓ ✓ ✓		

	sulit dijawab oleh narasumber.						
	5. Secara keseluruhan instrumen sudah sangat memadai untuk mengkomponen media komik cerita anak yang dikembangkan.				✓		
III	Bahasa:						
	a. Menggunakan bahasa yang mudah dimengerti.				✓		
	b. Menggunakan bahasa yang tepat.				✓		

III. Komentaris/Saran

Jika Bapak/Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan di bawah ini.

- Perbaiki petunjuk pengisian

- Sesuaikan dg tujuan penelitian

IV. Penilaian Umum

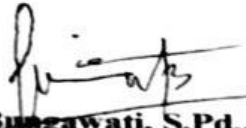
a. Dapat digunakan dengan tanpa revisi

☒ b. Dapat digunakan dengan revisi kecil

c. Dapat digunakan dengan revisi besar

d. Belum dapat digunakan dan memerlukan konsultasi

Palopo, Januari 2025
Validator


Bungawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19931128 202012 2 014

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama :

Kelas :

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti cintai dan banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk

1. Dimohon agar adik-adik memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat.
2. Pada tabel efektivitas minat baca, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar adik-adik di kelas.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL RESPON SISWA (MINAT BACA)
SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesenangan membaca	a. Membaca buku paket membuat saya merasa bahagia dan tidak merasa bosan.					
		b. Saya merasa senang membaca buku paket setiap hari.					
2	Kesadaran akan manfaat membaca	a. Membaca membuat saya lebih pintar dan banyak tahu.					
		b. Saya menyadari bahwa membaca bisa membuat saya lebih fokus.					
		c. Dengan membaca, saya bisa belajar hal baru setiap hari.					
3	Kuantitas bacaan	a. Saya membaca buku setiap hari bahkan saat liburan.					
		b. Saya membaca lebih banyak buku dibandingkan menonton televisi.					

Lampiran 6

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK

MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama : ASY - Syuva

Kelas : 3.B

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti cintai dan banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk

1. Dimohon agar adik-adik memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat.
2. Pada tabel efektivitas minat baca, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar adik-adik di kelas.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL RESPON SISWA (MINAT BACA)
SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesenangan membaca	a. Membaca buku paket membuat saya merasa bahagia dan tidak merasa bosan.			✓		
		b. Saya merasa senang membaca buku paket setiap hari.			✓		
2	Kesadaran akan manfaat membaca	a. Membaca membuat saya lebih pintar dan banyak tahu.		✓			
		b. Saya menyadari bahwa membaca bisa membuat saya lebih fokus.			✓		
		c. Dengan membaca, saya bisa belajar hal baru setiap hari.				✓	
3	Kuantitas bacaan	a. Saya membaca buku setiap hari bahkan saat liburan.		✓			
		b. Saya membaca lebih banyak buku dibandingkan menonton televisi.			✓		

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama : M. dah Fa

Kelas : 3 B

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti cintai dan banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk

1. Dimohon agar adik-adik memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat.
2. Pada tabel efektivitas minat baca, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar adik-adik di kelas.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL RESPON SISWA (MINAT BACA)
SEBELUM MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesenangan membaca	a. Membaca buku paket membuat saya merasa bahagia dan tidak merasa bosan.	✓				
		b. Saya merasa senang membaca buku paket setiap hari.	✓				
2	Kesadaran akan manfaat membaca	a. Membaca membuat saya lebih pintar dan banyak tahu.		✓			
		b. Saya menyadari bahwa membaca bisa membuat saya lebih fokus.		✓			
		c. Dengan membaca, saya bisa belajar hal baru setiap hari.		✓			
3	Kuantitas bacaan	a. Saya membaca buku setiap hari bahkan saat liburan.	✓				
		b. Saya membaca lebih banyak buku dibandingkan menonton televisi.	✓				

Lampiran 7

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama Validator : Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Media

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo”** oleh A. Muhammad NIM: 20 0205 0092 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Bapak untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

1. Dimohon agar Bapak memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penelitian, dimohon Bapak memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Bapak berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Bapak melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Bapak.

4. Untuk saran dan revisi, Bapak dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Bapak dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Bapak, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL PENELITIAN

NO	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Penyajian	a. Penyajian media pembelajaran mendukung peserta didik untuk terlibat dalam pembelajaran.					✓
		b. Media komik cerita anak sudah sesuai untuk materi peduli terhadap lingkungan di sekitar.				✓	
		c. Media komik cerita anak ini mudah digunakan dalam pembelajaran.					✓
		d. Narasi media pembelajaran ini sesuai dengan karakteristik siswa.					✓

2	Efek Media	a. Media komik cerita anak memperluas wawasan siswa pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar.				✓	
		b. Melalui karakter yang menghadapi dan menyelesaikan masalah, media komik cerita anak mengajarkan siswa cara mengatasi masalah mengenai pencemaran lingkungan di sekitar.				✓	
3	Penampilan Menyeluruh	a. Pembuatan media komik cerita anak sangat kreatif, sehingga isi dalam komik tidak terlihat membosankan.					✓
		b. Penulisan materi dalam media komik cerita anak terbaca dengan jelas.				✓	
		c. Media komik cerita anak menyajikan hiburan yang tidak hanya menyenangkan tetapi juga memberikan edukasi kepada siswa.					✓
		d. Media komik cerita anak menyajikan teks dan gambar yang sangat jelas.				✓	
		e. Kalimat yang digunakan dalam media dapat dipahami siswa.					✓

III. Komenta/Saran

Jika bapak merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon tuliskan pada kolom di bawah ini.

- Sebaiknya media komunikasi ini dicetak pada kertas kalender / photo.
- Media komunikasi ini sebaiknya dalam bentuk cetak 5 landscape dan berbentuk video pendek.

IV. Penilaian Umum

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan.
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan revisi besar.
- ☒ c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 dapat digunakan dengan tanpa revisi

*) Lingkari salah satu

Palopo, 13 November 2024
Validator



Dr. Hisbullah, S.Pd., M.Pd.
NIP 19870701 202312 1 026

Lampiran 8

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama Validator : Sukmawaty, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Bahasa

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo”** oleh A. Muhammad NIM: 20 0205 0092 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penelitian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL PENELITIAN

NO.	Aspek	Indikator	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesesuaian dengan Kaidah Bahasa Indonesia	a. Bahasa sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD)				✓	
		b. Ketepatan tata bahasa				✓	
		c. Tidak ada penafsiran ganda dari kata-kata yang digunakan.					✓
2	Komunikatif dan Interaktif	a. Bahasa sajian materi mudah untuk dipahami					✓
		b. Kesesuaian bahasa yang digunakan dengan kemampuan berbahasa siswa SD					✓
		c. Bahasa yang digunakan komunikatif				✓	

III. Komenta r/Sara n

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom di bawah ini.

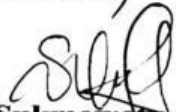
Silakan digunakan

IV. Penilaian Umum

- a. Angka 1 berarti belum dapat digunakan.
- b. Angka 2 berarti dapat digunakan revisi besar.
- c. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- d. Angka 4 dapat digunakan dengan tanpa revisi

***) Lingkari salah satu**

Palopo, November 2024
Validator


Sukmawati, S.Pd., M.Pd.
NIP 19880326 202012 2 011

Lampiran 9

LEMBAR VALIDASI PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III

MI DDI 1 PALOPO

Nama Validator : Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.

Pekerjaan : Dosen

Bidang Validator : Ahli Materi

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo”** oleh A. Muhammad NIM: 20 0205 0092 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
2. Pada tabel penelitian, dimohon Ibu memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Untuk penilaian umum, dimohon Ibu melingkari angka yang sesuai dengan hasil penilaian Ibu.
4. Untuk saran dan revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL PENELITIAN

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Relevansi	a. Materi dalam media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar relevan dengan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai.				✓	
		b. Kelengkapan materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
		c. Ilustrasi pada materi sesuai dengan tingkat perkembangan siswa				✓	
2	Keakuratan	a. Materi yang disajikan sesuai dengan kebenaran keilmuan				✓	
		b. Materi yang disajikan sesuai perkembangan mutakhir.				✓	
3	Kelengkapan sajian	a. Materi yang disajikan mudah dipahami				✓	
		b. Materi yang disajikan berupa teks yang dilengkapi dengan gambar yang sangat menarik.				✓	

4	Kesesuaian sajian dengan tuntutan pembelajaran yang terpusat pada peserta didik	a. Mendorong rasa keingintahuan siswa mengenai peduli terhadap lingkungan di sekitar.						✓
		b. Mendorong siswa belajar secara kelompok					✓	
		c. Mendorong semangat serta minat baca siswa.					✓	

III. Komentaris/Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom di bawah ini.

-perkenalkan tokoh-tokoh dalam kamus-
 -Gunakan kalimat yang mudah dipahami siswa
 -

IV. Penilaian Umum

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti dapat digunakan revisi besar.
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 dapat digunakan dengan tanpa revisi

*) Lingkari salah satu

Palopo, 4 Desember 2024
 Validator


Lilis Suryani, S.Pd., M.Pd.
 NIP 19900713 202312 2 035

**FORMAT VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS GURU
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III
MI DDI 1 PALOPO**

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo”** oleh A. Muhammad NIM: 20 0205 0092 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan pengembangan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

- a. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
- b. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
- c. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut.
 - 1 = Tidak Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 3 = Cukup Valid
 - 4 = Valid

5 = Sangat Valid

- d. Selain memberikan penilaian Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada kolom yang telah disediakan.
- e. ~~Ketersediaan~~ ^{Kesediaan} Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

NO	Aspek yang Dinilai						Ket
		1	2	3	4	5	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas.				✓		
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami				✓		
3	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian				✓		
4	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab narasumber				✓		
5	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap				✓		
6	Informasi yang didapat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media komik cerita anak yang dikembangkan				✓		
7	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media komik cerita anak yang akan dikembangkan				✓		

III. Komentari/Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom di bawah ini.

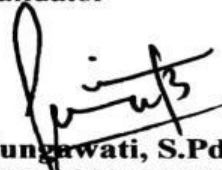
Perbaiki Petunjuk pengisian

IV. Penilaian Umum

1. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
2. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ③ 3. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Angka 4 berarti dapat digunakan dengan tanpa revisi

*) Lingkari salah satu

Palopo, Januari 2025
Validator


Bungawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 9931128 202012 2 014

Lampiran II

ANGKET RESPON GURU PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama Validator : Tenri Sompia, S.Pd.I.

Pekerjaan : Guru

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo”** oleh A. Muhammad NIM: 20 0205 0092 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi responden dengan petunjuk sebagai berikut.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi responden dengan petunjuk sebagai berikut.

1. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat melalui tabel penilaian yang terlampir.
2. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu memberikan tanda ceklis ($\sqrt{}$) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.

4. Untuk saran dan revisi, Ibu dapat langsung menuliskan pada kolom saran yang telah disiapkan.

Kesediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas kesediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL PENELITIAN

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan Pengguna Media	a. Materi yang terdapat pada media komik cerita anak jelas dan sederhana					
		b. Bahasa yang digunakan mudah dipahami					
		c. Isi media komik cerita anak secara keseluruhan mudah dipahami					
		d. Ukuran dan jenis huruf jelas dan mudah dibaca					
2	Kesesuaian Waktu	a. Waktu yang digunakan dalam menerapkan media lebih efektif					

3	Manfaat Media	a. Membuat media komik cerita anak ini mendukung peran guru sebagai fasilitator					
		b. Dengan menggunakan media komik cerita anak pembelajaran menjadi menyenangkan					
		c. Proses pembelajaran dengan menggunakan media komik cerita anak dapat meningkatkan minat baca siswa					

III. Komentor/Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom di bawah ini.

--

IV. Penilaian Umum

- Angka 1 berarti belum dapat digunakan.
- Angka 2 berarti dapat digunakan revisi besar.
- Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
- Angka 4 dapat digunakan dengan tanpa revisi

Palopo, Februari 2025
Responden

A handwritten signature in black ink, consisting of stylized, overlapping loops and a long horizontal stroke extending to the right.

Tenri Sompia, S.Pd.I.

**FORMAT VALIDASI ANGKET PRAKTIKALITAS SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III
MI DDI 1 PALOPO**

I. Tujuan

Dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul **“Pengembangan Media Komik Cerita Anak untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo”** oleh A. Muhammad NIM: 20 0205 0092 Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Untuk itu, meminta Ibu untuk memberikan penilaian terhadap instrumen yang dikembangkan tersebut. Tujuan pengembangan instrumen ini adalah untuk mengukur kevalidan oleh para validator.

II. Petunjuk

Peneliti meminta kesediaan Ibu untuk menjadi validator dengan petunjuk sebagai berikut.

- a. Dimohon agar Ibu memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat melalui lembar validasi yang terlampir.
- b. Pada tabel penilaian, dimohon Ibu untuk memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian Ibu berdasarkan keterangan skala penilaian.
- c. Penilaian selanjutnya menggunakan rentang penilaian sebagai berikut.
 - 1 = Tidak Valid
 - 2 = Kurang Valid
 - 3 = Cukup Valid
 - 4 = Valid

5 = Sangat Valid

- d. Selain memberikan penilaian Ibu dapat memberikan komentar/koreksi pada kolom yang telah disediakan.
- e. Ketersediaan Ibu dalam memberikan jawaban secara objektif sangat besar artinya bagi peneliti. Atas ketersediaan dan bantuan Ibu, peneliti ucapkan terima kasih.

NO	Aspek yang dinilai						Ket
		1	2	3	4	5	
1	Informasi yang ingin diperoleh jelas.			✓			
2	Bahasa yang digunakan mudah dipahami			✓			
3	Aspek yang diamati berkaitan dengan tujuan penelitian			✓			
4	Tidak ada butir instrumen yang sulit dijawab narsumber			✓			
5	Aspek yang diamati berisi satu gagasan yang lengkap			✓			
6	Informasi yang didapat memungkinkan tentang harapan mengenai praktikalitas media komik cerita anak yang dikembangkan			✓			
7	Secara keseluruhan informasi yang didapatkan sudah sesuai dan memadai untuk kebutuhan media komik cerita anak yang akan dikembangkan			✓			

III. Komentaris/Saran

Jika Ibu merasa bahwa ada penilaian lainnya yang perlu dikemukakan mohon dituliskan pada kolom di bawah ini.

Perbaiki judul angket

IV. Penilaian Umum

1. Angka 1 berarti belum dapat digunakan
2. Angka 2 berarti dapat digunakan dengan revisi besar
- ☒ 3. Angka 3 berarti dapat digunakan dengan revisi kecil
4. Angka 4 berarti dapat digunakan dengan tanpa revisi

***) Lingkari salah satu**

Palopo, Januari 2025
Validator


Bungawati, S.Pd., M.Pd.
NIP. 19931128 202012 2 014

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama :

Kelas :

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti cintai dan banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Dimohon agar adik-adik memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat melalui lembar angket yang terlampir.
2. Pada tabel praktikalitas, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar adik-adik di kelas.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan

3 = Cukup relevan

4 = Relevan

5 = Sangat relevan

TABEL PRAKTIKALITAS

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan media	a. Media komik cerita anak disajikan sederhana dan mudah dalam penggunaannya					
		b. Materi pada media komik cerita anak mudah dipahami					
		c. Penerapan media komik cerita anak dapat meningkatkan kerjasama saya dalam belajar kelompok					
2	Efektifitas waktu	a. Waktu pembelajaran menjadi lebih efektif					
3	Manfaat media	a. Media komik cerita anak dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar saya di dalam kelas					
		b. Membantu saya dalam menambah pengetahuan tentang peduli terhadap lingkungan di sekitar					
		c. Melalui media komik cerita anak menjadikan saya lebih bersemangat belajar dan dapat menambah minat membaca saya.					

4	Kelengkapan sajian	a. Bahasa yang digunakan dapat saya pahami dengan baik					
		b. Materi yang ada di media komik cerita anak sudah cukup jelas					
		c. Paduan gambar dan teks cerita pada media komik cerita anak sudah sesuai dan terbaca dengan jelas.					
		d. Gambar pada media komik cerita anak sangat menghibur dan unik.					

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama :

Kelas :

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti cintai dan banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk

4. Dimohon agar adik-adik memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat.
5. Pada tabel praktikalitas, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
6. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar adik-adik di kelas.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL RESPON SISWA (MINAT BACA)
SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesenangan membaca	a. Membaca buku komik cerita anak membuat saya merasa bahagia dan tidak merasa bosan.					
		b. Saya merasa senang ketika membaca cerita yang menarik.					
2	Kesadaran akan manfaat membaca	a. Saya sadar bahwa komik cerita anak membuat saya lebih suka membaca buku.					
		b. Membaca komik cerita anak membuat saya lebih bisa berkonsentrasi.					
		c. Membaca komik cerita anak memberi saya semangat untuk terus membaca buku lainnya.					
3	Kuantitas bacaan	a. Saya membaca buku setiap hari bahkan saat liburan.					
		b. Saya membaca lebih banyak buku dibandingkan menonton televisi.					

Lampiran 13

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama : Nur.Fadilah

Kelas : 3 B

Pengantar:

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti cintai dan banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk :

1. Dimohon agar adik-adik memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat melalui lembar angket yang terlampir.
2. Pada tabel praktikalitas, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
3. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar adik-adik di kelas.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan

3 = Cukup relevan

4 = Relevan

5 = Sangat relevan

TABEL PRAKTIKALITAS

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kemudahan penggunaan media	a. Media komik cerita anak disajikan sederhana dan mudah dalam penggunaannya					✓
		b. Materi pada media komik cerita anak mudah dipahami					✓
		c. Penerapan media komik cerita anak dapat meningkatkan kerjasama saya dalam belajar kelompok					✓
2	Efektifitas waktu	a. Waktu pembelajaran menjadi lebih efektif				✓	
3	Manfaat media	a. Media komik cerita anak dapat membantu meningkatkan aktivitas belajar saya di dalam kelas					✓
		b. Membantu saya dalam menambah pengetahuan tentang peduli terhadap lingkungan di sekitar					✓
		c. Melalui media komik cerita anak menjadikan saya lebih bersemangat belajar dan dapat menambah minat membaca saya.					✓

4	Kelengkapan sajian	a. Bahasa yang digunakan dapat saya pahami dengan baik					✓
		b. Materi yang ada di media komik cerita anak sudah cukup jelas					✓
		c. Paduan gambar dan teks cerita pada media komik cerita anak sudah sesuai dan terbaca dengan jelas.					✓
		d. Gambar pada media komik cerita anak sangat menghibur dan unik.					✓

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama : m. dahfa

Kelas : 3B

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti cintai dan banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk

4. Dimohon agar adik-adik memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat.
5. Pada tabel praktikalitas, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (√) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
6. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar adik-adik di kelas.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL RESPON SISWA (MINAT BACA)
SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesenangan membaca	a. Membaca buku komik cerita anak membuat saya merasa bahagia dan tidak merasa bosan.				✓	
		b. Saya merasa senang ketika membaca cerita yang menarik.				✓	
2	Kesadaran akan manfaat membaca	a. Saya sadar bahwa komik cerita anak membuat saya lebih suka membaca buku.				✓	
		b. Membaca komik cerita anak membuat saya lebih bisa berkonsentrasi.			✓		
		c. Membaca komik cerita anak memberi saya semangat untuk terus membaca buku lainnya.				✓	
3	Kuantitas bacaan	a. Saya membaca buku setiap hari bahkan saat liburan.		✓			
		b. Saya membaca lebih banyak buku dibandingkan menonton televisi.			✓		

LEMBAR ANGKET RESPON SISWA
PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK
MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Nama : Asy - Syuva

Kelas : 3 - B

Pengantar :

Kepada adik-adik kelas III yang sangat peneliti cintai dan banggakan, peneliti mengharapkan partisipasi dan kejujuran adik-adik untuk mengisi angket ini terhadap media komik cerita anak yang telah dibuat. Untuk partisipasi adik-adik, peneliti mengucapkan terima kasih banyak.

Petunjuk

4. Dimohon agar adik-adik memberikan penilaian terhadap media komik cerita anak pada materi peduli terhadap lingkungan di sekitar yang telah dibuat.
5. Pada tabel praktikalitas, dimohon adik-adik memberikan tanda centang (✓) sesuai dengan penilaian adik-adik berdasarkan keterangan skala penilaian.
6. Mohon diperhatikan bahwa angket ini sama sekali tidak mempengaruhi prestasi belajar adik-adik di kelas.

Keterangan Skala Penilaian:

- 1 = Tidak relevan
- 2 = Kurang relevan
- 3 = Cukup relevan
- 4 = Relevan
- 5 = Sangat relevan

TABEL RESPON SISWA (MINAT BACA)
SETELAH MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK

No	Aspek	Pernyataan	Penilaian				
			1	2	3	4	5
1	Kesenangan membaca	a. Membaca buku komik cerita anak membuat saya merasa bahagia dan tidak merasa bosan.					✓
		b. Saya merasa senang ketika membaca cerita yang menarik.					✓
2	Kesadaran akan manfaat membaca	a. Saya sadar bahwa komik cerita anak membuat saya lebih suka membaca buku.					✓
		b. Membaca komik cerita anak membuat saya lebih bisa berkonsentrasi.				✓	
		c. Membaca komik cerita anak memberi saya semangat untuk terus membaca buku lainnya.				✓	
3	Kuantitas bacaan	a. Saya membaca buku setiap hari bahkan saat liburan.				✓	
		b. Saya membaca lebih banyak buku dibandingkan menonton televisi.			✓		

Lampiran 14

MODUL AJAR PPKn SD/MI

INFORMASI UMUM	
A. IDENTITAS MODUL	
1. Penyusun	: A. Muhammad
Instansi	: IAIN Palopo
Tahun Penyusunan	: 2024
2. Jenjang Sekolah	: SD/MI
3. Kelas	: III (Tiga)
4. Alokasi Waktu	: 2 X 35 Menit
B. KOMPETENSI AWAL	
1.	Peserta didik dapat mengenal karakteristik dan ciri-ciri fisik lingkungan di sekitar, sebagai bagian tidak terpisahkan dari wilayah NKRI.
2.	Peserta didik dapat menyebutkan contoh perilaku dan sikap yang menjaga lingkungan sekitar, serta mempraktikkannya.
C. PROFIL PELAJAR PANCASILA	
❖	Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan YME, Dan Berakhlak Mulia, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Mandiri, Bernalar Kritis, Kreatif
D. SARANA DAN PRASARANA	
❖	Alat Pembelajaran : a. Alat tulis b. Papan tulis
❖	Sumber Belajar : a. Lingkungan di sekitar b. Media komik cerita anak c. Lembar pre-test dan post-test
❖	Ruang kelas III B
E. TARGET PESERTA DIDIK	
❖	Peserta didik reguler/tipikal: umum, tidak ada kesulitan dalam mencerna dan memahami materi ajar.
❖	Peserta didik dengan pencapaian tinggi: mencerna dan memahami dengan cepat, mampu mencapai keterampilan berfikir, dan menumbuhkan minat baca siswa.
F. JUMLAH PESERTA DIDIK	
❖	30 Peserta didik
G. MODEL PEMBELAJARAN	
❖	Pembelajaran Tatap Muka

Capaian Pembelajaran

A. TUJUAN KEGIATAN PEMBELAJARAN

- ❖ Fase B
- ❖ Elemen: Negara Kesatuan Republik Indonesia
- ❖ Tujuan umum yang diharapkan “Peduli Terhadap Lingkungan di Sekitar” peserta didik dapat menuliskan karakteristik (ciri) sederhana yang kasat mata (real, nyata, kongkrit) tentang tempat tinggalnya, rumah dan lingkungan sekitarnya. Tujuan khusus yang diharapkan pada unit IV “Peduli Terhadap Lingkungan di Sekitar” antara lain :
 - Melalui kegiatan mengidentifikasi lingkungan di sekitar, peserta didik dapat menunjukkan sikap bersyukur terhadap anugra Tuhan YME..
 - Melalui media komik cerita anak yang mereka baca, peserta didik dapat menunjukkan sikap bertanggung jawab terhadap lingkungan di sekitar mereka, membersihkan dan menjaga keindahan lingkungannya.
 - Melalui model pembelajaran berbasis komik cerita anak, peserta didik dapat meningkatkan minat baca mereka.

B. PEMAHAMAN BERMAKNA

- ❖ Lingkungan di sekitar
- ❖ Cara membersihkan lingkungan di sekitar
- ❖ Cara mencegah akan terjadinya banjir dan kerusakan pada lingkungan
- ❖ Bertanggung jawab terhadap lingkungan di sekitar
- ❖ Menjaga dan menciptakan kebersihan, kerapian dan ketertibannya

C. PERTANYAAN PEMANTIK

- ❖ Bertanya kepada siswa tentang lingkungan tempat tinggalnya
- ❖ Bertanya kepada siswa tentang lingkungan di sekitar mereka
- ❖ Bertanya kepada siswa cara membersihkan dan merawat lingkungan di sekitar
- ❖ Bertanya kepada siswa menciptakan kebersihan, kerapian dan ketertibannya

D. KEGIATAN PEMBELAJARAN

Kegiatan Pembelajaran I

Langkah-Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Pada unit kegiatan pembelajaran I, beberapa hal yang harus dipersiapkan guru yaitu:

- 1) Guru mempersiapkan alat tulis
- 2) Guru menyiapkan komik cerita anak
- 3) Guru menyiapkan lembar pre-test dan post-test

b. Kegiatan Pembelajaran di Kelas

Pada unit kegiatan pembelajaran I, beberapa hal yang dilaksanakan oleh guru antara lain:

➤ Kegiatan Pembuka (5 Menit)

- 1) Guru mengucapkan salam, kemudian mengajak siswa untuk berdoa Bersama yang dipimpin oleh ketua kelas.
- 2) Guru dapat mengecek kesiapan peserta didik sebelum belajar dengan meminta peserta didik merapikan pakaian, tempat duduk, dan kemudian mengecek kehadiran peserta didik.
- 3) Guru memotivasi siswa dalam belajar
- 4) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- 5) Guru melakukan apersepsi mengaitkan materi yang akan dipelajari.

➤ Kegiatan Inti (60 Menit)

- 1) Guru memberikan lembar pre-test kepada siswa
- 2) Guru membagi siswa menjadi 5 kelompok
- 3) Guru memberikan pertanyaan kepada setiap kelompok mengenai lingkungan di sekitar
- 4) Guru memberikan tanggapan atas respon peserta didik mengenai lingkungan di sekitar dan cara membersihkannya.
- 5) Guru memberi arahan kepada siswa untuk membaca komik cerita anak dengan masing-masing kelompok mereka.
- 6) Setelah mereka membaca komik, selanjutnya dipersilahkan masing-masing kelompok untuk mengutus satu anggota kelompoknya untuk maju ke depan dan menceritakan kembali mengenai isi komik yang telah mereka baca

➤ Kegiatan Penutup (5 Menit)

- 1) Guru memberikan penguatan dengan pertanyaan "Sikap baik apa yang telah mereka lakukan dalam kegiatan pembelajaran?". Guru mengingatkan untuk selalu menciptakan dan menjaga kebersihan lingkungan di sekitar sebagai wujud cinta kepada alam
- 2) Guru meminta peserta didik untuk mengisi lembar post-test

E. REFLEKSI GURU

Memetakan Kemampuan Awal Peserta Didik

1. Pada akhir pembelajaran ini, guru telah memetakan peserta didik sesuai dengan kemampuan masing-masing melalui asesmen formatif dalam kegiatan sebagai berikut.

- Mengenali bagian-bagian ruangan rumah
- Membuat denah ruangan-ruangan rumah
- mengetahui cara membersihkan rumah
- Mengetahui cara menciptakan kebersihan, kerapian dan ketertibannya di rumah

Informasi ini menjadi pemetaan awal untuk merumuskan strategi pembelajaran pada pembelajaran berikutnya. Kegiatan refleksi kegiatan pembelajaran pertama, dapat dilakukan dengan panduan tabel berikut ini. Kegiatan refleksi pada pembelajaran pertama, dapat dilakukan dengan panduan tabel 4.1.

Tabel 4.1. Kegiatan Refleksi Pembelajaran I

No.	Aktivitas Pembelajaran	Indikator Refleksi	Skor				Ket
			1	2	3	4	
1.	Perencanaan	1. Ketepatan dalam mengembangkan sikap berdasarkan capaian pembelajaran					
		2. Keterampilan mendesain media (terbaca/menarik/efektif/efisien)					
		3. Kesesuaian media yang direncanakan dengan capaian pembelajaran					
2.	Pelaksanaan	4. Keterampilan menarik perhatian peserta didik menggunakan media					
		5. Keterampilan membuat pertanyaan awal dalam membuka pembelajaran					
		6. Keterampilan memanfaatkan media dan mengaitkan dengan capaian pembelajaran					
		7. Keterampilan mentransfer materi dan nilai (menjelaskan/bercerita/mendongeng/ bernyanyi dll)					
		8. Keterampilan merespon, memberikan umpan balik, dan mengkonfirmasi nilai					
3.	Penilaian	9. Ketepatan dalam menentukan instrumen penilaian					
		10. Kesesuaian dalam menyusun indikator penilaian dengan capaian pembelajaran					
		11. Kesesuaian indikator dan instrumen penilaian berdasarkan perkembangan kognitif, psikologis, dan nilai moral					
Skor							
Jumlah Skor							

Ket = Skor 1 : Kurang , Skor 2 : Cukup, Skor 3 : Baik, Skor 4 : Sangat Baik

Skor : $\frac{\text{skor yang diperoleh}}{\text{skor maksimal}} \times 100$

Tabel 4.2 Contoh Refleksi Guru

Keberhasilan yang saya rasakan dalam mengajarkan Materi ini:

Kesulitan yang saya alami dan akan saya perbaiki untuk Materi berikutnya:

Kegiatan yang paling disukai peserta didik:

Kegiatan yang paling sulit dilakukan peserta didik:

Buku atau sumber lain yang saya temukan untuk mengajar Materi ini:

F. ASESMEN / PENILAIAN

A. Teknik Penilaian

1. Penilaian Sikap : Observasi
2. Penilaian Pengetahuan : Tes tertulis
3. Penilaian Keterampilan : Unjuk kerja

B. Penilaian Pengetahuan

- Menyebutkan bagian-bagian ruangan rumah
Skor : 20
- Menyebutkan cara membersihkan lantai
Skor : 20
- Menyebutkan cara berperilaku yang baik kepada tetangga
Skor : 20
- Menyebutkan denah tempat lingkungan sekitar
Skor : 20
- Menyebutkan denah tempat lingkungan sekitar
Skor : 20

C. Penilaian Keterampilan

- Membuat gambar denah ruangan-ruangan rumah dan mewarnai
- Menceritakan perbuatan yang ada pada gambar

G. KEGIATAN PENGAYAAN DAN REMEDIAL

Kegiatan Pengayaan Pembelajaran I

Pada kegiatan pembelajaran I, aktivitas pembelajaran menekankan pada kegiatan menyebutkan dan menuliskan bagian-bagian ruangan rumahnya serta cara membersihkan rumah. Peserta didik akan melaksanakan aktivitas bernyanyi, mengamati, mendengarkan, bermain dan menyaksikan tayangan video tentang bagian-bagian rumah serta cara membersihkannya. Keseluruhan aktivitas peserta didik diharapkan dapat menuliskan dan menyebutkan kembali bagian-bagian ruangan rumahnya masing-masing, adapun kegiatan pengayaan yang akan dilaksanakan pada unit ini bertujuan untuk memberikan penguatan dalam memahami capaian pembelajaran. Berikut matriks aktivitas pengayaan pada unit kegiatan pembelajaran pertama..

Tabel 4.6 Matriks Pengayaan Kegiatan Pembelajaran I

Aktivitas pada Kegiatan Pembelajaran I	Aktivitas Pengayaan
Menyanyikan lagu, menyimak video, menuliskan, menyebutkan ruangan rumah, menggambar ruang rumah dan cara membersihkan ruangan rumah	Guru memberikan pertanyaan pemahaman peserta didik mengenai isi video, guru membimbing peserta didik dengan mencontohkan satu denah ruangan-ruangan dalam rumah. Dan guru membimbing peserta didik untuk menggambar kembali denah ruangan-ruangan rumahnya masing-masing.
Penguatan Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan	Penguatan Sikap, Pengetahuan, dan Keterampilan
Keseluruhan aktivitas peserta didik diharapkan dapat mengembangkan sikap empati, bertanggung jawab dengan kebersihan, sikap saling bahu membahu.	Keterampilan menulis, kerjasama dan komunikasi.

Kegiatan remedial :

Kepada peserta didik yang hasil belajarnya belum mencapai target guru melakukan pengulangan materi dengan pendekatan individual dan memberikan tugas tambahan untuk memperbaiki hasil belajar peserta didik yang bersangkutan. Membuat denah ruangan-ruangan rumah yang benar, dan bercerita secara benar tentang bagian-bagian ruangan rumah serta cara membersihkannya

C. GLOSARIUM

Observasi	: Observasi adalah aktivitas terhadap suatu proses atau objek dengan maksud merasakan dan kemudian memahami pengetahuan dari sebuah fenomena berdasarkan pengetahuan dan gagasan yang sudah diketahui sebelumnya, untuk mendapatkan informasi-informasi yang dibutuhkan untuk melanjutkan suatu penelitian
Abiotik	: Abiotik adalah istilah yang biasanya digunakan untuk menyebut sesuatu yang tidak hidup (benda-benda mati). Komponen abiotik merupakan komponen penyusun ekosistem yang terdiri dari benda-benda tak hidup.
Biotik	: Biotik adalah komponen lingkungan yang terdiri atas makhluk hidup. Pada pokoknya makhluk hidup dapat digolongkan berdasarkan jenis-jenis tertentu, misalnya golongan manusia, hewan dan tumbuhan
<i>Physical Environment</i>	: <i>Physical environment</i> (Lingkungan fisik) lingkungan fisik adalah segala sesuatu di sekitar makhluk hidup yang berbentuk benda mati seperti, rumah, kendaraan, gunung, udara, sinar matahari, dan lain-lain semacamnya.
Gotong Royong	: Gotong royong merupakan istilah Indonesia untuk bekerja bersama-sama untuk mencapai suatu hasil yang didambakan. Istilah ini berasal dari kata bahasa Jawa gotong yang berarti "mengangkat" dan royong yang berarti "bersama". Bersama dengan musyawarah, Pancasila, hukum adat, ketuhanan, serta kekeluargaan, gotong royong menjadi dasar filsafat Indonesia seperti yang dikemukakan oleh M. Nasroen
Hak	: Wewenang yang dimiliki individu atau kelompok untuk menuntut sesuatu yang dikehendakinya sesuai dengan kebenaran menurut hukum yang sah
Kewajiban	: Sesuatu yang diwajibkan, sesuatu yang harus dilaksanakan, keharusan, sesuatu yang harus dilaksanakan, atau juga tugas, dan hak tugas menurut hukum.
Multikulturalisme	: Gejala pada seseorang atau suatu masyarakat yang ditandai oleh kebiasaan menggunakan lebih dari satu kebudayaan
Kebinekaan	: Keberagaman
Toleransi	: Sifat atau sikap toleran
Bhinneka Tunggal Ika	: Semboyan negara Republik Indonesia (Berbeda-beda tetapi tetap satu jua)
Ras	: Golongan bangsa berdasarkan ciri-ciri fisik
Semboyan	: Kata atau perkataan rahasia yang dipakai sebagai alamat untuk mengetahui (mengenal) kawan sendiri

D. DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, R. (2011). Integrasi pendidikan karakter dalam pembelajaran IPS di sekolah dasar. PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan, 1(1), 85-98.
- Budiarto, Rosyid. 2009. Pendidikan Kewarganegaraan untuk SD/MI Kelas I. Surakarta: CV Ar-Rahman. (Hal 31-39).
- Elemen capaian pembelajaran PPKn diadopsi dari salindia zuriah (2020)
- Djumhur dan Moh. Surya.,1975. Bimbingan dan Penyuluhan di Sekolah, CV. Ilmu,Bandung
- Fauzi, F. Y., Arianto, I., & Solihatin, E. (2013). Peran guru Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan dalam upaya pembentukan karakter peserta didik. J. PPKN UNJ Online,(Online), 1(2).

Hanifah, N. (2019). Pengembangan instrumen penilaian Higher Order Thinking Skill (HOTS) di sekolah dasar. In *Current Research in Education: Conference Series Journal* (Vol. 1, No. 1, p. 005).

Hadiana, D. (2015). Penilaian Hasil Belajar Untuk Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 21(1), 15-26.

Iskandar, R. (2017). Meningkatkan Hasil Belajar Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan Melalui Metode Role Playing di Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 1(02).

Judiani, S. (2010). Implementasi pendidikan karakter di sekolah dasar melalui penguatan pelaksanaan kurikulum. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*, 16(9), 280-289.

Karakteristik PPKn diadopsi dari Salindia zuriah (2020) KBBI

Online

Kurniawan, M. I. (2015). Tri pusat pendidikan sebagai sarana pendidikan karakter anak sekolah dasar. *PEDAGOGIA: Jurnal Pendidikan*, 4(1), 41-49.

Latif, Y. (2013). Negara paripurna. Gramedia Pustaka Utama.

Latifah, U. (2017). Aspek perkembangan pada anak Sekolah Dasar: Masalah dan perkembangannya. *Academica: Journal of Multidisciplinary Studies*, 1(2), 185-196.

Mahfud, C. (2009) Pendidikan Multikultural. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Materi Capaian Pembelajaran PPKn dari Puskurbuk -Kemendikbud

Nugrahani, R. (2007). Media pembelajaran berbasis visual berbentuk permainan ular tangga untuk meningkatkan kualitas belajar mengajar di sekolah dasar. *Lembaran Ilmu Kependidikan*, 36(1).

Profil Pelajar Pancasila draft 22.06.2020. Dokumen Kemdikbud.

Rahayu, A. S. (2017). Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan (PPKn). Bumi Aksara.

Richard I. Arends. 2013. Belajar Untuk Mengajar, Penerjemah: Made Frida Yulia, (Jakarta: Salemba Humainika,, h. 134-135

Sandler, R. L. (2013). Environmental virtue ethics. *International Encyclopedia of Ethics*.

Sayektiningsih, S., Sumardjoko, B., & Muhibin, A. (2017). Penanaman Nilai-Nilai Karakter dalam Pembelajaran Pendidikan Pancasila dan Kewarganegaraan di Madrasah Aliyah Muhammadiyah Klaten. *Manajemen Pendidikan*, 12(3), 228-238.

Setijo, P. (2006). Pendidikan Pancasila Perspektif Sejarah Perjuangan Bangsa: Dilengkapi dengan Undang-Undang Dasar 1945 Hasil Amandemen. Grasindo

Dokumentasi Penelitian



Pendampingan pengisian angket analisis kebutuhan



Pengisian angket analisis kebutuhan

Dokumentasi Penelitian



Pengisian angket analisis kebutuhan



Pengisian angket analisis kebutuhan



Foto bersama setelah mengisi angket analisis kebutuhan



Foto bersama setelah mengisi angket analisis kebutuhan



Pendampingan pengisian angket praktikalitas



Pendampingan pengisian angket praktikalitas



Praktikalitas penggunaan media komik cerita anak secara berkelompok



Praktikalitas penggunaan media komik cerita anak secara berkelompok



Menceritakan hasil bacaan setiap kelompok



Menceritakan hasil bacaan setiap kelompok



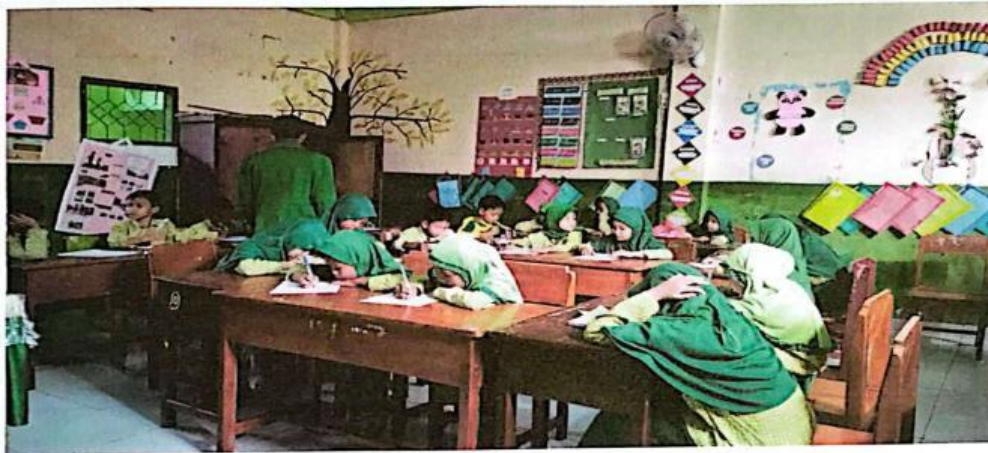
Menceritakan hasil bacaan setiap kelompok



Menceritakan hasil bacaan setiap kelompok



Pengisian Angket dengan guru wali kelas



Pengisian angket respon siswa (minat baca), efektivitas.



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA
INSTITUT AGAMA ISLAM NEGERI PALOPO
FAKULTAS TARBIYAH & ILMU KEGURUAN
Jl. Agatis Kel. Balandi Kec. Bara 91914 Kota Palopo
Email: ftik@iainpalopo.ac.id <https://ftik-iainpalopo.ac.id>

Nomor : B-3080 /In.19/FTIK/HM.01/11/2024
Lampiran : -
Perihal : **Permohonan Surat Izin Penelitian**

Palopo, 6 November 2024

Yth. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu Kota Palopo
di Palopo

Assalamu Alaikum Wr. Wb.

Dengan hormat, disampaikan bahwa mahasiswa (i):

Nama	: A. Muhammad
NIM	: 2002050092
Program Studi	: Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah
Semester	: IX (Sembilan)
Tahun Akademik	: 2024/2025

akan melaksanakan penelitian dalam rangka penulisan skripsi dengan judul:
"Pengembangan Media Komik Cerita Anak Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas III MI DDI 1 Palopo". Untuk itu dimohon kiranya Bapak/Ibu berkenan memberikan surat izin penelitian.

Demikian surat permohonan ini, atas perhatian dan kerjasama diucapkan terima kasih.

Wassalamu Alaikum Wr. Wb.



Prof. Dr. H. Sukirman, S.S., M.Pd.
NIP. 196705162000031002



PEMERINTAH KOTA PALOPO
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU

Jl. K. H. M. Hasyim, No. 5, Kota Palopo, Kode Pos 91921
Telp/Fax : (0471) 326048, Email : dpmpptsp@palopokota.go.id, Website : <http://dpmpptsp.palopokota.go.id>

SURAT KETERANGAN PENELITIAN
NOMOR : 500.16.7.2/2024.1140/IP/DPMPPTSP

DASAR HUKUM :

1. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2019 tentang Sistem Nasional Ilmu Pengetahuan dan Teknologi,
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2020 tentang Cipta Kerja,
3. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2008 tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian,
4. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 23 Tahun 2016 tentang Penyederhanaan Perizinan dan Non Perizinan di Kota Palopo,
5. Peraturan Wali Kota Palopo Nomor 31 Tahun 2023 tentang Pelimpahan Kewenangan Perizinan dan Nonperizinan Yang Dibenarkan Wali Kota Palopo Kepada Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.

MEMBERIKAN IZIN KEPADA

Nama : **A. MUHAMMAD**
Jenis Kelamin : **L**
Alamat : **Bassiang Timur, Kec. Ponrang Selatan, Kab. Luwu**
Pekerjaan : **Mahasiswa**
NIM : **2002050092**

Maksud dan Tujuan mengadakan penelitian dalam rangka penulisan Skripsi dengan Judul :

PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK CERITA ANAK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS III MI DDI 1 PALOPO

Lokasi Penelitian : **MI DDI 1 Palopo**
Lamanya Penelitian : **8 November 2024 s.d. 8 Februari 2025**

DENGAN KETENTUAN SEBAGAI BERIKUT :

1. Sebelum dan sesudah melaksanakan kegiatan penelitian kiranya melapor kepada Wali Kota Palopo cq. **Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo**.
2. Menaati semua peraturan perundang-undangan yang berlaku, serta menghormati Adat Istiadat setempat.
3. Penelitian tidak menyimpang dari maksud izin yang diberikan.
4. Menyerahkan 1 (satu) exemplar foto copy hasil penelitian kepada Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Kota Palopo.
5. Surat Izin Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, bilamana pemegang izin ternyata tidak menaati ketentuan-ketentuan tersebut di atas.

Demikian Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Diterbitkan di Kota Palopo
Pada tanggal : **8 November 2024**



Ditandatangani secara elektronik oleh
Kepala DPMPPTSP Kota Palopo
SYAMSURIADI NUR, S.STP
Pangkat : Pembina IV/a
NIP : 19850211 200312 1 002

Tembusan Kepada Yth :

1. Wali Kota Palopo
2. Dandim 1403 SWG
3. Kapolres Palopo
4. Kepala Badan Kesbang Prov. Sul-Sel
5. Kepala Badan Penertiban dan Pengembangan Kota Palopo
6. Kepala Badan Kesbang Kota Palopo
7. Instansi terkait tempat dilaksanakan penelitian

Dokumen ini ditandatangani secara elektronik menggunakan Sertifikat Elektronik yang diterbitkan oleh Balai Sertifikasi Elektronik (BSrE), Badan Siber dan Sandi Negara (BSSN)



RIWAYAT HIDUP



A. Muhammad adalah seorang kelahiran Bassiang, 28 Juni 2001 anak keenam dari tujuh bersaudara, anak dari pasangan Bapak A. Wahid Opu Rumpa dan Ibu Sitti Dahlia. Penulis menempuh pendidikan Sekolah Dasar di SDN 56 Bassiang Timur, Sulawesi Selatan pada tahun 2008-2009 (kelas II), pindah sekolah ke SDN 1 Powalaa, Sulawesi Tenggara dan tamat pada tahun 2014. Melanjutkan pendidikan di MTs Al-Musthawa Labipi, Sulawesi Tenggara (2014-2017),

dan SMAN 1 Kosali, Sulawesi Selatan kelas IX (2017), pindah sekolah ke MA Al-Ibrahim Bassiang Timur, Sulawesi Selatan dan tamat pada tahun 2020. Kemudian pada tahun 2020 penulis melanjutkan pendidikannya di Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Palopo, Fakultas Tarbiyah dan Ilmu Keguruan, Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah. Pengalaman penulis selama kuliah adalah menjadi salah satu anggota HMPS PGMI pada bidang minat dan bakat periode 2022-2023.