

**Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya atau sebagian dari pokok pikiran, kesimpulan, atau pendapat yang terdapat dalam karya ini, kecuali dengan sehubungan dengan: a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah. b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**SKRIPSI****PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
SISWA SMPN 40 PEKANBARU****Oleh:****LARA JULIZAWATI****NIM 11911123750**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2023 M**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA
SISWA SMPN 40 PEKANBARU**

Skripsi

Diajukan untuk memperoleh gelar
Sarjana Pendidikan (S.Pd.)



Oleh:

LARA JULIZAWATI

NIM 11911123750

UIN SUSKA RIAU
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
PEKANBARU
1445 H/2023 M

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

LEMBAR PERSETUJUAN

Skripsi ini dengan judul “*Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru*”, yang disusun oleh Lara Julizawati NIM 11911123750 dapat diterima dan disetujui untuk diujikan dalam sidang munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Pekanbaru, 19 Dzulhijjah 1444 H

07 Juli 2023 M

Menyetujui,

Ketua Jurusan
Pendidikan Bahasa Indonesia



Dr. Nursalim, M.Pd.
NIP 196604101993101005

Pembimbing



Dr. Nursalim, M.Pd.
NIP 196604101993101005



PENGESAHAN

Skripsi dengan Judul *Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru*, yang ditulis oleh Lara Julizawati NIM 11911123750 telah diujikan dalam Sidang Munaqasyah Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau pada tanggal 8 Muharram 1444 H/ 26 Juli 2023 skripsi ini diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia.

Pekanbaru, 13 Muharram 1444 H

31 Juli 2023 M

Mengesahkan
Sidang
Munaqasyah

Penguji I

Drs. Akmal, M.Pd.

Penguji II

Welli Marlisa, M.Pd.

Penguji III

Vera Sardila, M.Pd.

Penguji IV

Dr. Afahal Kusumanegara, M.Pd.



Dekan
Fakultas Tarbiyah dan Keguruan

Dr. H. Kadar, M.Ag

NIP. 19650521 199402 1 001

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Lara Julizawati
NIM : 11911123750
Tempat/Tgl. Lahir : Sitanang/ 20 Juli 2001
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan
Prodi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Judul Skripsi : Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru

Menyatakan dengan sebenar-benarnya bahwa:

1. Penulisan Skripsi dengan judul sebagaimana tersebut di atas adalah hasil pemikiran dan penelitian saya sendiri.
2. Semua kutipan pada karya tulis saya ini sudah disebutkan sumbernya.
3. Oleh karena itu Skripsi saya ini, saya nyatakan bebas dari plagiat.
4. Apabila dikemudian hari terbukti terdapat plagiat dalam penulisan Skripsi saya tersebut, maka saya bersedia menerima sanksi sesuai peraturan perundang-undangan.

Demikianlah Surat Pernyataan ini saya buat dengan penuh kesadaran dan tanpa paksaan dari pihak manapun juga.

Pekanbaru, 07 Juli 2023
Yang membuat pernyataan



Lara Julizawati
NIM 11911123750

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh.

Puji dan syukur penulis ucapkan kehadirat Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayahnya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini sesuai waktu yang telah direncanakan. Shalawat beserta salam tidak lupa penulis kirimkan kepada Nabi besar Muhammad SAW yang telah membawa umatnya dari alam kebodohan ke alam yang berilmu pengetahuan seperti saat ini.

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru”. Hasil karya ilmiah ini diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk mendapatkan gelar sarjana (S.Pd.) pada Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.

Skripsi ini dapat diselesaikan semata karena penulis menerima banyak bantuan dan dukungan dari berbagai pihak. Tidak ada persembahan terbaik yang dapat penulis berikan selain rasa ucapan terimakasih kepada pihak yang telah banyak membantu penulis. Untuk itu, penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau Bapak Prof. Dr. Khairunnas Rajab, M.Ag., Wakil Rektor I Ibu Prof. Dr. Hj. Helmiati, M.Ag., Wakil Rektor II Bapak Dr. H. Mas'ud Zein, M.Pd., Wakil Rektor III Bapak Prof. Edi Erwan, S.Pt. M.Sc. Ph.D Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memfasilitasi penulis dalam menyelesaikan studi di Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
2. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Bapak Dr. H. Kadar, M.Ag., Wakil Dekan I Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Bapak Dr. Zarkasih, M.Ag., Wakil Dekan II Fakultas Tarbiyah dan Keguruan ibu Dr. Zubaidah Amir MZ, S.Pd, M.Pd., serta Ibu Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons selaku Wakil Dekan III Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
3. Bapak Dr. Nursalim, M.Pd., selaku Ketua Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah Dan Keguruan sekaligus pembimbing dan PA

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.
- (Penasehat Akademik), Sekretaris Program Studi Pendidikan Bahasa Indonesia Bapak Drs. Akmal, M.Pd., dan seluruh staf Program Studi Bahasa Indonesia yang telah banyak membantu penulis selama studi di Pendidikan Bahasa Indonesia Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau.
4. Kepala SMPN 40 Pekanbaru Ibu Indrawati, M.Pd selaku yang telah memberikan izin melakukan penelitian, Ibu Hosnilawati Mard,M.Pd selaku Waka Kurikulum SMPN 40 Pekanbaru, Ibu Husnul Khatimah, S.Pd. selaku guru bidang studi Bahasa Indonesia, dan Bapak/Ibu Majelis Guru serta TU yang telah banyak membantu penulis dalam memperoleh data yang diperlukan dalam penyusunan skripsi.
 5. Seluruh Civitas Akademik Fakultas Tarbiyah dan Keguruan Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau yang telah memberikan kemudahan dalam pelayanan administrasi.
 6. Kepada yang teristimewa Ayahanda Syamsurijal dan Ibu Sepmawati yang telah banyak memberikan cinta dan kasih serta doa, materi, dan dukungan kepada penulis.
 7. Kepada Adik ku tersayang Anisa Salsabila terima kasih banyak atas dedikasi, support dan dukungannya selama ini.
 8. Kepada yang terkasih Rio Wiraldhani. Terima kasih sudah memberikan bantuan baik motivasi dan semangat untuk penulis. Terima kasih telah menjadi rumah yang tidak hanya berupa tanah dan bangunan yang selalu menemani dalam suka maupun duka.
 9. Kepada Neta Oktavia W, S.Pd. yang banyak membantu penulis, selalu mengingatkan dan memberi semangat dalam Penulisan skripsi ini.
 10. Kepada teman-teman seperjuangan terutama kelompok Mie Rebus (Clara, Gadis, Ulfa, Irvan, Intan, Melta, Cantika, Neta) terima kasih telah memberikan motivasi serta semangat kepada penulis. Semoga kita semua bisa meraih kesuksesan.
 11. Seluruh Keluarga Besar Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia Angkatan 2019.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

14. Rekan-rekan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Desa Batu Hampar, Kecamatan Tanah Putih Tanjung Melawan, Kabupaten Rokan Hilir. Terima kasih telah memberikan semangat, dukungan dan menjadi pendengar dan pemberi saran terbaik sehingga penulis mampu dan termotivasi dalam menyelesaikan skripsi.

14. Rekan-rekan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru dan Guru Pamong yang telah memberi semangat, dukungan dan dorongan kepada penulis untuk menyelesaikan skripsi ini.

14. Terima kasih untuk BTS. Kim Namjoon, Kim Seokjin, Min Yoongi, Jung Hoseok, Park Jimin, Kim Taehyung, Jeon Jungkook yang selalu memberikan hiburan dan menjadi *moodbosster* disaat peneliti lelah, serta menjadi inspirasi saat peneliti mengerjakan skripsi.

15. Semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu yang telah memberikan bantuan dan dukungan baik moril maupun material dalam rangka penyusunan skripsi ini. Hanya kepada Allah SWT penulis mendoakan segala bantuan, bimbingan, motivasi dan dukungan yang telah diberikan kepada penulis baik dalam perkuliahan maupun dalam penulisan skripsi ini, semoga segala amal jariyah dibalas dengan pahala yang berlipat ganda oleh Allah SWT. *Amin Yaa Rabbal 'Alamin*

16. Terutama saya ucapkan kepada diri sendiri terima kasih sudah bertahan dan sudah ingin berjuang sampai di titik ini. Kamu hebat.

Semoga Allah SWT akan membalas segala kebaikan yang diberikan dan selalu membimbing kita menuju jalan yang diridhainya penulis menyadari bahwa dalam penulisan skripsi ini jauh dari kesempurnaan sehingga segala banyak bentuk kritik dan saran sangat diharapkan dan diterima dengan senang hati. Semoga skripsi ini akan membawa manfaat bagi pembaca dan khususnya bagi penulis. *Amin Yaa Rabbal 'Alamin*

Pekanbaru, 07 Juli 2023

Penulis

Lara Julizawati

NIM 11911123750

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

PERSEMBAHAN

Yang utama dari segalanya saya ucapkan terima kasih kepada Allah SWT yang telah melimpahkan segala rahmatnya sehingga saya bisa menyelesaikan skripsi ini. Sholawat dan salam selalu terlimpahkan keharibaan Rasulullah Muhammad SAW.

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

Ayah dan Ibu Tercinta

Untuk Ayah Syamsurijal dan Ibu Sepmawati yang telah memberikan kasih sayang, segala dukungan dan cinta kasih yang tiada terhingga yang tiada mungkin dapat saya balas hanya dengan selembar kertas bertuliskan kata cinta dalam kata persembahan. Ayah dan Ibu yang selalu membuat saya termotivasi yang selalu mendoakan serta selalu menasehati agar menjadi lebih baik. Semoga ini menjadi langkah awal untuk membuat Ayah dan Ibu bahagia karena saya sadar, selama ini belum bisa berbuat yang lebih. Terima kasih Ayah. Terima kasih Ibu atas semua yang telah engkau berikan semoga diberi kesehatan dan panjang umur agar dapat menemani angkah kecil putrimu menuju kesuksesan.

Adikku Tersayang

Untuk adikku tersayang Anisa Salsabila terima kasih telah berdedikasi penuh kehidupan penulis memberikan motivasi, yang selalu menemani, dan memberi semangat selama proses penulisan skripsi ini.

Dosen Pembimbing

Terima kasih kepada Bapak Dr. Nursalim, M.Pd. Yang telah membantu saya selama ini, meluangkan waktu, memberikan motivasi, membimbing serta memberikan ilmu selama proses penulisan skripsi.

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

“Allah SWT tidak akan membebani seorang hamba melainkan sesuai dengan kemampuannya”.

(Q.S Al-Baqarah: 286)

“Lakukan hal kecil dengan cinta yang besar agar memperoleh hasil yang maksimal”

(Anonim)

“Hubungan antar manusia itu rumit, tapi ada satu rumus yang bisa menyederhanakannya “perlakukan orang lain sebagaimana kamu ingin diperlakukan””

(Anonim)

“Kegagalan adalah ibu dari kesuksesan, sari situlah aku belajar tentang semangat dan ketulusan”

Jung Hoseok BTS

“Dunia memang tidak selamanya memberikan kebahagiaan, namun jangan jadikan alasan itu untuk berhenti berjuang”

Min Yoongi BTS

Tiada lembar yang paling indah dalam laporan skripsi ini kecuali lembar persembahan, skripsi ini saya persembahkan sebagai tanda bukti kepada orang tua tercinta, adik, sahabat, pasangan, dan teman-teman yang selalu memberi support untuk menyelesaikan skripsi ini.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ABSTRAK

Lara Julizawati, (2023): Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan produk tertentu. Penelitian ini mengembangkan media komik digital yang dilaksanakan di SMPN 40 Pekanbaru yang memperoleh suatu produk berupa media komik digital yang valid, praktis, dan efektif. Jenis penelitian ini adalah *Research and Development* atau pengembangan. Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE yang dikembangkan oleh Dick and Carey 1996, yang memiliki 5 tahapan yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah melalui angket validasi, angket praktikalitas guru serta angket respon siswa, teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif yaitu *static* deskriptif. Hasil yang peneliti dapatkan adalah media komik digital bersifat valid dengan persentase untuk media 83,34% dan bersifat sangat valid dengan persentase untuk materi/bahasa berjumlah 98,21%. Sedangkan untuk praktikalitas guru melalui angket praktikalitas guru di kategorikan sangat praktis dengan persentase penilaian 85,86%, dan respon siswa melalui angket respon siswa di kategorikan valid dengan persentase nilai 82,28%, serta media sangat efektif digunakan dengan perbandingan nilai sebelum media dikembangkan nilai siswa berjumlah 78-84, sesudah media dikembangkan hasil nilai siswa berkisar 85-89. Media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru valid, praktis dan efektif sehingga dapat digunakan pada pembelajaran bahasa indonesia.

Kata Kunci: Pengembangan, Komik Digital, Keterampilan Membaca.

ABSTRACT

Lara Julizawati, (2023): Developing Digital Comic Medium in Increasing Student Reading Skills at State Junior High School 40 Pekanbaru

It was Research and Development aiming at developing a certain product. Digital comic medium used at State Junior High School 40 Pekanbaru was developed in this research, and it was obtained a product in the form of digital comic medium that was valid, practical, and effective. It was Research and Development with ADDIE model developed by Dick and Carey in 1996, and it consisted of 5 steps—analysis, design, development, implementation, and evaluation. Validation questionnaire, teacher practicality questionnaire, and student response questionnaire were the techniques of collecting data. Quantitative data analysis technique was used with descriptive static. The results obtained showed that the digital comic medium was valid with the percentage 83.34% for media, and it was very valid with the percentage 98.21% for material/language. Teacher practicality through teacher practicality questionnaire was on very practical category with the assessment percentage 85.86%, student response through student response questionnaire was on valid category with the percentage score 82.28%, and the medium was very effective to be used with the comparison with the score before the medium was developed, and student score was 78-84, and student score was 85-89 after the medium was developed. Digital comic medium could improve student reading skills at State Junior High School 40 Pekanbaru. Digital comic medium was valid and effective, so it could be used in Indonesian Language learning.

Keywords: Development, Digital Comic, Reading Skills



ملخص

لارا جوليزاواي، (٢٠٢٣): تطوير الوسيلة المصورة الرقمية لتحسين مهارة القراءة لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية ٤٠ بكنبارو

هذا البحث بحث تنموي يهدف إلى إنتاج منتج معين. طور هذا البحث الوسيلة المصورة الرقمية التي تم إجراؤها في المدرسة المتوسطة الحكومية ٤٠ بكنبارو وحصل على منتج في شكل الوسيلة المصورة الرقمية الصالحة والعملية والفعالة. هذا النوع من البحث هو البحث والتطوير. نموذج التطوير المستخدم هو نموذج ADDIE الذي طوره ديك وكاري ١٩٩٦، والذي يتكون من ٥ مراحل وهي التحليل والتصميم والتطوير والتنفيذ والتقييم. كانت تقنية جمع البيانات المستخدمة من خلال استبيانات التحقق من الصحة، واستبيانات التطبيق العملي للمعلم، واستبيانات إجابات الطلاب، واستخدمت تقنيات تحليل البيانات تقنية تحليل البيانات الكمية، وهي الوصف الثابت. والنتائج التي حصل عليها الباحثة أن الوسيلة المصورة الرقمية كانت صالحة بنسبة ٨٣.٣٤٪ وصالحة جدا بنسبة للمادة أو اللغة بلغت ٩٨.٢١٪. أما بالنسبة للتطبيق العملي للمعلم من خلال الاستبيان، فقد تم تصنيف التطبيق العملي للمعلم على أنه عملي جداً بنسبة تقييم تبلغ ٨٥.٨٦٪، وتصنف إجابات الطلاب من خلال استبيان إجاباتهم على أنها صحيحة بنسبة ٨٢.٢٨٪، والوسيلة هي فعالة جدا للاستخدام بمقارنة القيم قبل تطوير الوسيلة. تتراوح نتائج الطلاب من ٨٥-٨٩ بعد تطوير الوسيلة. الوسيلة المصورة الرقمية لتحسين مهارة القراءة لدى الطلاب في المدرسة المتوسطة الحكومية ٤٠ بكنبارو صالحة وعملية وفعالة بحيث يمكن استخدامها في تعليم اللغة الإندونيسية.



الكلمات الأساسية: التطوير، المصورة الرقمية، مهارة القراءة

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR ISI

LEMBAR PERSETUJUAN	i
PENGESAHAN.....	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
KATA PENGANTAR.....	iv
PERSEMBAHAN	vii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	viii
ABTRAK.....	ix
DAFTAR ISI.....	xii
DAFTAR TABEL	xiv
DAFTAR GAMBAR.....	xv
DAFTAR LAMPIRAN	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Identifikasi Masalah.....	4
C. Pembatasan Masalah.....	4
D. Rumusan Masalah.....	4
E. Tujuan Pengembangan.....	4
F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan.....	5
G. Pentingnya Pengembangan	5
H. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	6
1. Asumsi Pengembangan	6
2. Keterbatasan pengembangan	6
I. Definisi Istilah	6
1. Pengembangan	6
2. Media Pembelajaran.....	7
3. Komik Digital	7
4. Keterampilan Membaca.....	7
BAB II KAJIAN PUSTAKA	8
A. Kajian Teori.....	8
1. Media Pembelajaran	8
a. Definisi Media Pembelajaran	8
b. Klasifikasi Media Pembelajaran.....	10
c. Manfaat Media Pembelajaran.....	14
2. Komik Digital	15
a. Pengertian Komik Digital	15
b. Langkah-langkah Penggunaan Komik Digital.....	18
c. Ciri-ciri Komik Digital	18
d. Jenis-jenis Komik Digital	19
e. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik Digital	20
f. Aplikasi Pembuatan Komik Digital	21
3. Keterampilan Membaca.....	22
a. Pengertian Membaca	22
b. Tujuan Membaca.....	23
c. Teknik Membaca.....	24



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d. Indikator Keterampilan Membaca.....	27
e. Fleksibilitas Membaca.....	27
B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan	28
C. Kerangka Berpikir	30
D. Perumusan Hipotesis.....	32
BAB III METODE PENELITIAN	33
A. Model Penelitian Pengembangan	33
B. Prosedur Penelitian Pengembangan.....	34
C. Uji Coba Produk	37
D. Desain Uji Coba.....	38
E. Subjek Uji Coba.....	38
F. Jenis Data	39
G. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data	40
H. Metode dan Teknik Analisis Data	41
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	45
A. Hasil Penelitian.....	45
B. Penyajian Data Uji Coba.....	55
C. Hasil Analisis Data	62
D. Revisi Produk	67
E. Pembahasan Hasil Penelitian.....	74
F. Implikasi Penelitian	80
BAB V PENUTUP	83
A. Rangkuman.....	83
B. Kesimpulan.....	84
C. Saran	85
DAFTAR PUSTAKA.....	87
RIWAYAT HIDUP PENULIS

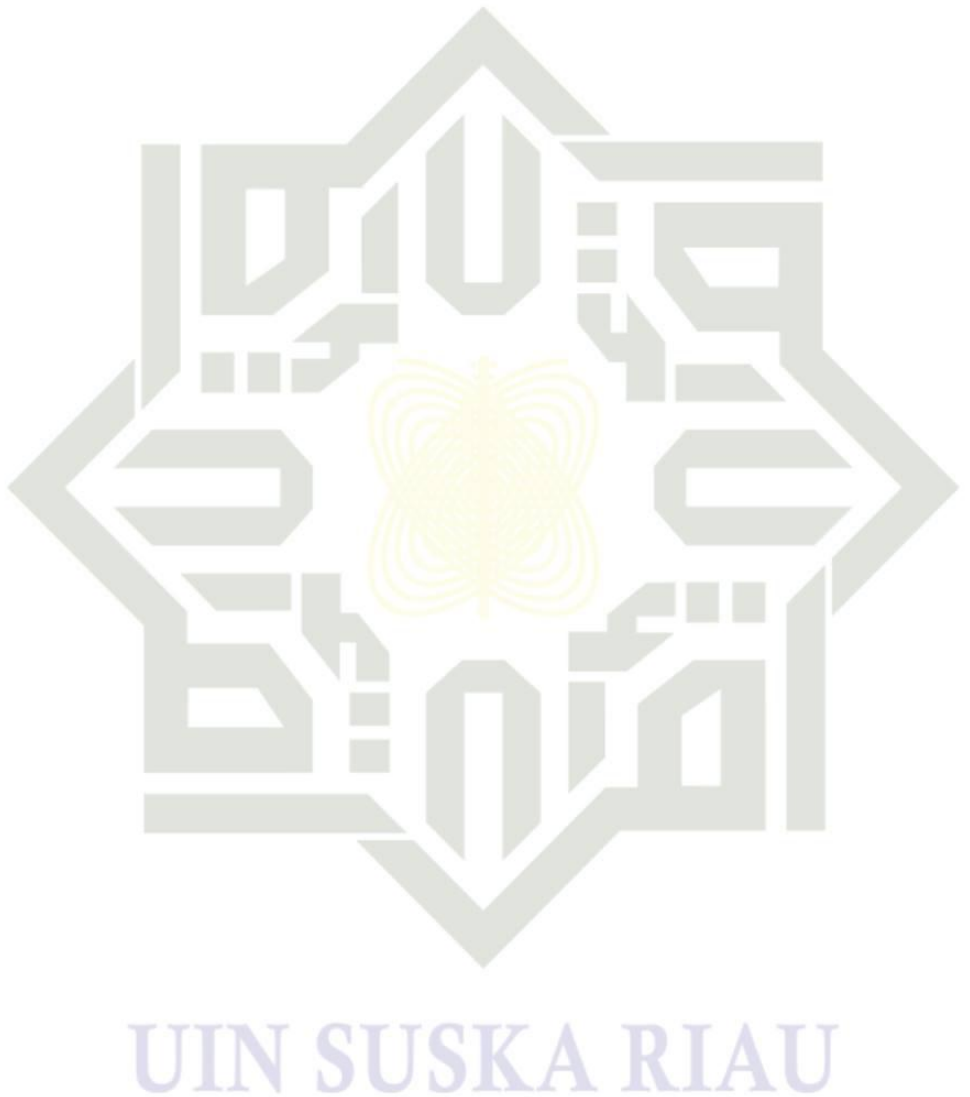
DAFTAR TABEL

Tabel 3.1 Indikator Wawancara.....	35
Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Berdasarkan Analisis Validitas	42
Tabel 3.3 Kriteria Kelayakan Media Berdasarkan Analisis Kepraktisan.....	43
Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media Berdasarkan Analisis Efektifan	44
Tabel 4.1 Konten/Isi dari Media Komik Digital Pada Pembelajaran.....	48
Tabel 4.2 Saran dan Masukan dari Ahli Media	53
Tabel 4.3 Saran dan Masukan Dari Ahli Materi/Bahasa	53
Tabel 4.4 Penyajian Data Uji Coba Ahli Media	56
Tabel 4.5 Penyajian Data Uji Coba Ahli Materi.....	57
Tabel 4.6 Penyajian Data Uji Coba Ahli Bahasa	57
Tabel 4.7 Penyajian Data Kepraktisan Guru (Media).....	58
Tabel 4.8 Penyajian Data Kepraktisan Guru (Materi).....	59
Tabel 4.9 Penyajian Data Kepraktisan Guru (Bahasa).....	59
Tabel 4.10 Data Respon Siswa	60
Tabel 4.11 Nilai Siswa Sebelum Menggunakan Media	61
Tabel 4.12 Nilai Siswa Sesudah Menggunakan Media	62
Tabel 4.13 Hasil Analisis Data Ahli Media.....	63
Tabel 4.14 Hasil Analisis Data Ahli Materi/Bahasa	63
Tabel 4.15 Hasil Kepraktisan Guru.....	64
Tabel 4.16 Hasil Respon Siswa	65
Tabel 4.17 Hasil Analisis Keefektivitas	66
Tabel 4.18 Saran Validator Ahli Media Mengenai Media Komik Digital	67
Tabel 4.19 Saran Validator Ahli Materi/Bahasa Mengenai Media.....	68
Tabel 4.20 Saran Guru Bahasa Indonesia Mengenai Media Komik Digital	68
Tabel 4.21 Perbaikan Media Komik Digital.....	69
Tabel 4.22 Data Respon Siswa	75
Tabel 4.23 Hasil Aktivitas Siswa.....	77
Tabel 4.24 Hasil Respon Guru.....	79

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Kerangka Berpikir	31
Gambar 4.1 Tampilan Media Komik Digital	52



- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR LAMPIRAN

- Lampiran 1:** Tampilan Media Komik Digital
- Lampiran 2:** Silabus
- Lampiran 3:** RPP
- Lampiran 4:** Lembar Validasi Media Komik Digital
- Lampiran 5:** Lembar Praktikalitas Guru
- Lampiran 6:** Angket Respon Siswa
- Lampiran 7:** Hasil Analisis Keefektifan Media Pembelajaran
- Lampiran 8:** Hasil Analisis Lembar Validasi Media Komik Digital
- Lampiran 9:** Hasil Analisis Lembar Praktikalitas Media Komik Digital
- Lampiran 10:** Hasil Analisis Respon Siswa
- Lampiran 11:** Dokumentasi
- Lampiran 12 :** Surat-surat Penelitian

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Membaca adalah tindakan melihat teks dan memahami atau dapat menyampaikan kembali isi tulisan tersebut. Membaca menjadi suatu kewajiban bagi individu yang mengidentifikasikan dirinya sebagai intelektual. Manusia yang memiliki budaya dan pendidikan menganggap membaca sebagai kebutuhan dalam berkomunikasi. Pada dasarnya, kemampuan dan keterampilan membaca menjadi sesuatu yang harus dipenuhi. Oleh karena itu, kemampuan membaca perlu dilatih sejak masa kanak-kanak. (Silvia, 2018).

Membaca memiliki peranan penting dalam kehidupan manusia, terutama dalam era informasi dan komunikasi saat ini. Membaca juga merupakan jembatan bagi siapa saja dan di mana saja untuk maju dan berkembang, baik dalam dunia pendidikan maupun dalam dunia kerja. Hal ini karena dengan membaca, kita dapat mendapatkan informasi atau makna dari tulisan atau kata-kata.

Ada dua kategori utama dari faktor yang memengaruhi minat membaca anak-anak, yakni faktor pribadi dan faktor lingkungan. Faktor pribadi melibatkan aspek-aspek yang terdapat dalam diri anak, seperti usia, jenis kelamin, kecerdasan, keterampilan membaca, sikap, dan kebutuhan psikologis. Sementara itu, faktor lingkungan mencakup hal-hal di luar individu anak, seperti ketersediaan jumlah dan jenis buku bacaan, status ekonomi keluarga, latar belakang etnis, serta pengaruh orang tua, guru, dan teman sebaya. (Sandjaja, 2001).

Keterampilan membaca siswa kelas VIII di SMPN 40 Pekanbaru masih rendah. Dilihat dari sedikitnya siswa yang fokus untuk membaca buku. Siswa kelas VIII belum mempunyai rasa senang terhadap buku/bahan bacaan yang ada disekitar mereka. Pada saat siswa diminta untuk membaca buku 15 menit sebelum pembelajaran 25 siswa tidak antusias dalam membaca buku, 4 siswa

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hanya membolak-balik halaman buku. Siswa rata-rata tidak mampu menggunakan waktu 15 menit untuk sungguh-sungguh membaca buku, 11 siswa lebih memilih mengobrol dengan temannya sehingga ketika diberikan pertanyaan terkait isi bacaan sekitar 18 siswa tidak mengetahui isi bacaan. Siswa kelas VIII juga kurang mengutamakan aktivitas membaca dalam kesehariannya, ketika memiliki waktu luang seperti jam kosong siswa lebih senang bermain bersama teman daripada untuk membaca buku. Siswa kelas VIII juga belum memiliki inisiatif untuk membaca buku pelajaran atas kemauannya sendiri. Biasanya siswa baru membaca ketika diperintahkan oleh guru. Guru kelas VIII mengemukakan bahwa minat membaca siswa kelas VIII memang masih rendah.

Guru sebagai fasilitator harus mampu membimbing siswa untuk menumbuhkan keterampilan membaca peserta didik dalam materi pembelajaran di kelas khususnya materi kembangkan kegemaran membaca dalam mata pelajaran bahasa Indonesia kelas VIII. Untuk membangunkannya, diperlukan solusi dan inovasi dalam pendekatan pembelajaran. Guru dapat mengadopsi berbagai strategi dan teknik pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan siswa agar proses belajar menjadi lebih menarik dan menyenangkan. Pemanfaatan media pembelajaran dalam pengajaran juga memiliki potensi untuk memicu minat dan antusiasme baru pada siswa, meningkatkan motivasi belajar, serta memiliki dampak psikologis yang positif pada siswa. (Maryani, 2020).

Salah satu bentuk media grafis yang dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa adalah komik digital. Tujuannya adalah untuk meningkatkan keterlibatan siswa dengan memberikan tugas-tugas yang melibatkan materi bacaan, baik fiksi maupun nonfiksi, dalam pelajaran bahasa Indonesia menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran. Hal ini sesuai dengan Kompetensi Dasar 3.17, yaitu menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca. Sebagai contoh, siswa diminta membaca sebuah komik digital yang ditampilkan di depan kelas, kemudian guru meminta mereka untuk

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

mengidentifikasi unsur-unsur cerita dan merangkum isi cerita yang telah dibaca. Tujuannya adalah untuk mengukur kemampuan siswa dalam membaca cerita dengan menggunakan media pembelajaran.

Komik digital menawarkan sejumlah keunggulan yang bermanfaat sebagai alat pembelajaran, termasuk mampu menarik minat siswa, membuat materi lebih menarik, dan membantu siswa dalam memahami konsep-konsep yang bersifat abstrak. Selain itu, melalui narasi yang melibatkan alur cerita yang mencakup seluruh materi Bahasa Indonesia, komik digital mampu menyajikan materi pelajaran dalam bentuk yang menarik. Dalam komik digital, konten pembelajaran diatur secara visual dan disertai dengan ilustrasi sehingga memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri tanpa memerlukan instruksi langsung dari guru. (Fitra, 2018).

Penggunaan media komik digital telah dilakukan di SMPN 40 Pekanbaru. Namun, hasil observasi pada Kompetensi Dasar (KD) membaca menggunakan media tersebut ternyata kurang memberikan hasil yang maksimal. Hal tersebut dikarenakan penyajian materi secara deskriptif dan gambar yang ada relatif monoton. Meskipun gambar yang dipakai berupa gambar realistik, media gambar kurang bisa memberikan gambaran mengenai materi pelajaran karena setiap media gambar berdiri sendiri dan belum terlihat kesinambungan antar gambar. Siswa cenderung tidak fokus dan mudah merasa bosan selama proses pembelajaran dan masih sering kesulitan mengingat peristiwa dalam cerita. Akhirnya berpengaruh pada pemahaman siswa terhadap materi rendah sehingga guru masih harus mengulang-ulang materi yang dijelaskan. Maka diperlukan pengembangan media pembelajaran yang lebih menarik, valid, praktis, dan efektif, dengan memperhatikan karakteristik siswa yang menyukai media pembelajaran berbentuk gambar.

Untuk itu peneliti menerapkan media komik digital, yang membantu meningkatkan keterampilan membaca di sekolah yang masih belum valid, praktis, dan efektif. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru”**

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut.

1. Kurangnya minat membaca siswa di SMPN 40 Pekanbaru.
2. Kemajuan teknologi yang pesat dalam pendidikan belum dimanfaatkan secara optimal terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran.

C. Pembatasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini menjadi terarah dan tidak meluas, maka masalah dalam penelitian ini dibatasi, yaitu.

1. Alur cerita komik digital disesuaikan dengan materi dan silabus mata pelajaran
2. Kemajuan teknologi belum dimanfaatkan secara optimal terutama dalam pemanfaatan media pembelajaran

D. Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dari penulisan proposal ini adalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tingkat validitas media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa?
2. Bagaimana tingkat praktikalitas media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa?
3. Bagaimana tingkat keefektifan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa?

E. Tujuan Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut.

1. Untuk mengetahui tingkat validitas media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.
2. Untuk mengetahui tingkat praktikalitas media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

3. Untuk mengetahui tingkat keefektifan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

F. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Spesifikasi produk yang diharapkan dalam penelitian ini adalah.

1. Media pembelajaran komik digital disajikan dalam bentuk digital dan gambar berwarna.
2. Media pembelajaran komik digital secara khusus ditujukan untuk peserta didik Sekolah Menengah Pertama (SMP).
3. Media pembelajaran komik digital dapat digunakan untuk pembelajaran Bahasa Indonesia secara bersama-sama di dalam kelas maupun mandiri oleh peserta didik.

G. Pentingnya Pengembangan

Berdasarkan masalah yang telah di jelaskan di awal, maka media komik digital ini salah satu alternatif untuk menjadikan media yang menarik sehingga siswa dapat meningkatkan keterampilan membaca. Dalam membuat media komik digital menggunakan karakter yang disukai oleh siswa, menggunakan warna yang senada, mengurangi kata-kata yang tidak penting, beberapa penekanan pada materi-materi pelajaran yang dianggap penting, tidak memuat banyak gambar akan tetapi tetap dibuat semenarik mungkin.

Dengan pengembangan ini guru terbantu dalam meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan membaca siswa itu sendiri. Pengembangan ini juga berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat bermanfaat bagi pengembang khususnya sebagai seorang guru dan menjadikan hasil belajar siswa berupa keterampilan membaca akan meningkat.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

1. Asumsi Pengembangan

Asumsi pengembangan komik digital sebagai alat bantu peserta didik dalam meningkatkan keterampilan membaca pada pembelajaran Bahasa Indonesia adalah sebagai berikut.

- a. Pengembangan media komik digital dapat memberikan pembelajaran yang lebih bervariasi, menarik, dan mudah dipahami siswa.
- b. Penggunaan komik digital sebagai media pembelajaran diharapkan mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP.

2. Keterbatasan Pengembangan

Keterbatasan dalam penelitian pengembangan ini adalah.

- a. Media komik digital yang dikembangkan hanya memuat cerita yang sesuai dengan materi buku fiksi dan nonfiksi.
- b. Uji coba produk dilakukan di SMPN 40 Pekanbaru.
- c. Pengembangan ini hanya dilakukan dalam waktu yang singkat.

I. Definisi Istilah

Agar tidak terjadinya kesalahpahaman dalam penulisan ini maka penulis menjelaskan beberapa istilah di bawah ini.

1. Pengembangan

Pengembangan yang dimaksud di sini adalah menghasilkan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMP. Pada dasarnya, pengembangan merupakan proses pendidikan yang dilakukan dengan sengaja, terencana, terarah, teratur, dan bertanggung jawab. Tujuannya adalah untuk memperkenalkan, mengembangkan, membimbing, dan mengembangkan fondasi kepribadian yang seimbang, utuh, dan selaras, serta pengetahuan dan keterampilan yang sesuai dengan bakat, keinginan, dan kemampuan individu. Hal ini bertujuan sebagai persiapan bagi individu untuk mengambil inisiatif sendiri dalam meningkatkan dan mengembangkan diri menuju pencapaian martabat,

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kualitas, dan kemampuan manusia yang optimal, serta menjadi pribadi yang mandiri (Wiryokusumo, 2011).

2. Media Pembelajaran

Penggunaan media pembelajaran sebagai alat bantu dalam proses pembelajaran memiliki peran penting (Criticos dalam Daryanto, 2015). Pemanfaatan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar dapat memicu minat dan antusiasme baru, memotivasi siswa, serta memberikan pengaruh psikologis yang berbeda kepada mereka (Hamalik dalam Arsyad, 2017).

3. Komik Digital

Komik digital merujuk pada gambar atau simbol yang disusun dalam urutan yang sengaja direncanakan, yang dibuat sepenuhnya dengan menggunakan bantuan komputer (sebagai alternatif dari komik konvensional yang dibuat dengan cara pemindaian menggunakan scanner dan kemudian diwarnai dengan bantuan komputer), dan kemudian diterbitkan dalam bentuk digital (sebagai bentuk lain dari versi cetaknya) (Lubis, 2011).

4. Keterampilan Membaca

Membaca pada hakikatnya adalah suatu yang rumit yang melibatkan banyak hal, tidak hanya sekadar melafalkan tulisan, tetapi juga melibatkan aktivitas visual, berpikir, psikolinguistik, dan *metakognitif* (Crawley dan Mountain dalam Rahim 2007:2).

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A Kajian Teori

1. Media Pembelajaran

a. Definisi Media Pembelajaran

Istilah "media" berasal dari Bahasa Latin, yaitu "medius" yang secara harfiah berarti 'tengah', 'perantara', atau 'pengantar'. Dalam Bahasa Arab, istilah media disebut 'wasail', yang merupakan bentuk jamak dari 'wasilah', yang juga merupakan sinonim dari "alwast" yang berarti 'tengah'. Kata 'tengah' itu sendiri mengacu pada posisi di antara dua sisi, sehingga juga disebut sebagai 'perantara' (wasilah) atau yang menghubungkan kedua sisi tersebut (Yudhi Munadi, 2013). Dengan demikian, berdasarkan pernyataan di atas, media dapat dianggap sebagai penghubung atau perantara yang mengantarkan, menghubungkan, atau menyalurkan sesuatu dari satu sisi ke sisi lainnya.

Gerlach dan Ely juga menjelaskan bahwa media dapat secara umum meliputi manusia, materi, atau kejadian yang membentuk kondisi yang memungkinkan siswa untuk memperoleh pengetahuan, keterampilan, atau sikap (Arsyad dan Azhar, 2011:3). Dalam konteks ini, guru, buku teks, dan lingkungan sekolah dianggap sebagai media. Lebih spesifiknya, media pembelajaran lebih condong diartikan sebagai alat grafis, fotografi, fotografi elektronik, proses, dan rekonstruksi informasi visual atau verbal.

Menurut Soeparno, terdapat beberapa alasan mengapa memilih media dalam proses pembelajaran merupakan pilihan yang tepat. Pertama, terdapat beragam jenis media yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran. Kedua, setiap media memiliki kemampuan yang berbeda dalam menyampaikan informasi tertentu. Ketiga, setiap media memiliki karakteristik yang berbeda-beda. Keempat, pengguna media juga memiliki perbedaan dalam penggunaan dan pemanfaatan media tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Terakhir, situasi dan kondisi tempat penggunaan media juga dapat mempengaruhi pilihan media yang tepat dalam proses pembelajaran (Soeparno, 1988:8).

Menurut Hamdani media pembelajaran memiliki beberapa fungsi yaitu, menyaksikan peristiwa yang terjadi, mengamati peristiwa yang sukar dikunjungi, mengamati peristiwa yang jarang terjadi, melihat ringkasan dari suatu rangkaian pengamatan yang panjang, dapat menjangkau audien yang besar jumlahnya dan mengamati suatu objek secara serempak (Hamdani, 2011:246).

Menurut Hamdani, media memiliki beberapa peran, antara lain mampu menciptakan suasana pembelajaran yang lebih efisien, menciptakan kondisi pembelajaran yang diinginkan, menggunakannya dengan relevan terhadap tujuan dan materi pembelajaran, bukan hanya sebagai hiburan semata untuk menarik perhatian siswa, mempercepat proses belajar, meningkatkan kualitas proses belajar-mengajar, serta mengurangi prevalensi masalah verbalisme (Hamdani, 2011:247).

Sopri berpendapat bahwa media pembelajaran adalah sebuah alat atau sarana yang bermanfaat dalam mempermudah proses belajar mengajar dan meningkatkan efektivitas komunikasi antara guru dan siswa. Ini memberikan bantuan yang signifikan bagi guru dalam kegiatan mengajar, serta memudahkan siswa dalam menerima dan memahami materi pelajaran. Agar proses ini berhasil, penting bagi guru untuk dapat mengintegrasikan dengan baik antara media pembelajaran dan metode pembelajaran yang digunakan (Sopri, 2021).

Menurut Djamarah dan Zain (2010:121) Media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran.

Djamarah menyatakan bahwa ada enam langkah dalam memanfaatkan media dalam pengajaran. Langkah pertama adalah merumuskan tujuan pengajaran dengan mempergunakan media sebagai alat bantu. Selanjutnya, guru perlu melakukan persiapan sebelum menggunakan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

media dalam kelas. Setelah itu, langkah selanjutnya adalah persiapan kelas untuk mengintegrasikan media dalam penyajian pelajaran. Kemudian, guru dapat melangkah pada langkah penyajian pelajaran dan pemanfaatan media secara efektif. Terakhir, langkah evaluasi pengajaran dilakukan untuk mengevaluasi keberhasilan penggunaan media dalam proses pembelajaran (Djamarah and Zain, 2010:136).

Dari berbagai pandangan tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa media pembelajaran berperan sebagai sarana yang digunakan untuk menyampaikan pesan dari sumber pembelajaran seperti buku atau modul, serta sumber pembelajaran lainnya kepada penerima informasi yaitu siswa. Tujuannya adalah menciptakan lingkungan belajar yang mendukung, efisien, dan menyenangkan.

b. Klasifikasi Media Pembelajaran

Karakteristik dan fungsi media pendidikan berbeda-beda tergantung pada proses pembelajaran yang digunakannya. Agar proses pendidikan berjalan dengan lancar, seorang guru harus memahami arti dan fungsi dari masing-masing media. Oleh karena itu, sangat penting untuk memahami bagaimana menggunakan media untuk pendidikan guna membantu siswa dalam memahami etika media dan memilih media yang sesuai dengan program studi atau topik khusus mereka.

Di zaman sekarang ini, media pendidikan berkembang sejalan dengan kemajuan teknologi. Beberapa orang menggunakan media yang berbeda untuk mengajar dari sudut pandang yang berbeda. Schramm "menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara yaitu media kompleks (film, TV, video/VCD) dan media sederhana (slide, audio, transparansi, teks)" (menggolongkan media berdasarkan kompleksnya suara). (Rayandra Asyhar, 2012:46).

Selain itu, Seels & Glasgow menjual media berdasarkan kemajuan teknologi, yaitu media dengan teknologi tradisional dan media dengan teknologi mutakhir. Teknologi media tradisional meliputi: (a) peredupan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

visual yang dihasilkan menggunakan proyeksi overhead, slide, dan strip film; (b) redup visual yang tidak diproduksi dengan menggunakan gambar, poster, foto, bagan, grafik, diagram, pameran, dan data papan; (c) audio terdiri dari rekaman piringan dan pita kaset; (d) multimedia terdiri dari slide plus suara dan banyak gambar; (e) hiburan visual yang diproduksi dalam bentuk film, televisi, dan video; (f) bahan ajar seperti buku, modul program, workbook, majalah ilmiah, berkala, dan handout; (g) Tiga permainan utama adalah teka-teki, simulasi, dan papan; (h) Realitas dapat berupa model, spesimen, atau objek yang dapat dimanipulasi (peta, miniatur, boneka). (Sutirman, 2013:16).

Berdasarkan pengelompokan media yang disusun oleh para ahli, terdapat lima kategori media pembelajaran, menurut Setyosari & Sihkabudden (Rayandra Asyhar, 2012: 46). Kategori-kategori tersebut adalah sebagai berikut:

1) Pengelompokan berdasarkan ciri fisik:

Media pembelajaran dapat dikelompokkan berdasarkan ciri dan bentuk fisiknya menjadi empat macam:

- a) Media pembelajaran dua dimensi (2D) adalah media yang hanya menampilkan satu arah pandangan dan memiliki dimensi panjang dan lebar saja. Contohnya termasuk foto, grafik, peta, dan lain-lain.
- b) Media pembelajaran tiga dimensi (3D) adalah media yang dapat diamati dari berbagai arah pandang dan memiliki dimensi panjang, lebar, dan tinggi/tebal. Contohnya termasuk model, prototype, bola kotak, meja, kursi, dan lingkungan sekitar.
- c) Media pandang diam (*still picture*) adalah media yang menggunakan proyeksi untuk menampilkan gambar diam pada layar. Contohnya termasuk foto, tulisan, gambar binatang, atau gambar alam semesta.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

d) Media pandang gerak (*motion picture*) adalah media yang menggunakan proyeksi untuk menampilkan gambar bergerak, termasuk media televisi, film, atau perekam video, yang dapat disajikan melalui layar monitor (screen) di komputer atau layar LCD, dan sejenisnya.

2) Berdasarkan unsur pokok atau indera yang dirangsang:

Media pembelajaran diklasifikasikan menjadi tiga macam, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Sulaiman (Rayandra Asyhar, 2012: 48) mengelaborasi tiga penggolongan ini menjadi sepuluh macam, sebagai berikut:

- a) Media audio: media yang menghasilkan bunyi, seperti perekam kaset audio dan radio.
- b) Media visual: media visual dua dimensi dan media visual tiga dimensi.
- c) Media audio-visual: media yang dapat menghasilkan gambar dan suara dalam satu unit media.
- d) Media audio motion visual: penggunaan kemampuan audio dan visual secara lengkap dalam pengajaran, seperti televisi, perekam video/kaset, dan film suara.
- e) Media audio still visual: media yang lengkap kecuali tidak memiliki gerakan, seperti filmstrip suara, presentasi gambar-suara, dan rekaman gambar diam pada televisi.
- f) Media audio semi-motion: media yang mampu menampilkan titik-titik tetapi tidak dapat menampilkan gerakan secara penuh, contohnya telewriting dan rekorder telewriting.
- g) Media motion visual: film bisu dan loop film.
- h) Media still visual: gambar, slide, filmstrip, OHP (Overhead Projector), dan transparansi.
- i) Media audio: telepon, radio, perekam kaset audio, dan disk audio.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

j) Media cetak: media yang hanya menampilkan informasi dalam bentuk simbol-simbol tertentu dan alphanumeric, seperti buku, modul, majalah, dan sebagainya (Sutirman, 2013).

3) Pengelompokan berdasarkan pengalaman belajar:

Thomas dan Sutjiono (Rayandra Asyhar, 2012: 50) mengklasifikasikan media pembelajaran menjadi tiga kelompok, yaitu pengalaman langsung, pengalaman tiruan, dan pengalaman verbal (dari kata-kata).

- a) Pengalaman melalui informasi verbal adalah pengalaman yang diperoleh melalui kata-kata yang diucapkan oleh pembelajar, termasuk rekaman kata-kata dari media perekam dan teks yang ditulis maupun dicetak, seperti bahan cetak dan radio.
- b) Pengalaman melalui media nyata adalah pengalaman langsung dalam suatu peristiwa (first-hand experience) atau mengamati objek sebenarnya di lokasi.
- c) Pengalaman melalui media tiruan adalah pengalaman yang diperoleh melalui tiruan atau model dari suatu objek, proses, atau benda. Contohnya, menggunakan molimod untuk model molekul, menggunakan globe bumi sebagai model planet Bumi, atau menggunakan prototipe produk dan sejenisnya (Sutirman, 2013).

Media pembelajaran berfungsi untuk mendukung pembelajaran siswa agar lebih mudah dan teratur, karena dapat memadukan antara kecerdasan afektif, kognitif, dan psikomotorik siswa. Pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar juga dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru bagi siswa, membangkitkan motivasi belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis terhadap siswa. Sehingga dengan adanya media pembelajaran dapat membantu siswa untuk mempermudah penyampaian ilmu pengetahuan yang disampaikan guru kepada siswa, sehingga siswa menjadi termotivasi untuk belajar. Media pembelajaran dapat membantu siswa untuk meminimalisasikan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

kesalahan persepsi terhadap materi ajar yang disampaikan guru (Musnar, 2021).

Media yang tepat juga harus diperhatikan karena akan berdampak positif terhadap standar pendidikan. Kriteria media pembelajaran yang meliputi konten audio, visual, dan audio visual sesuai dengan kebutuhan siswa. Media dengan suara dikenal sebagai media audio. Media visual mencakup hal-hal seperti foto, ilustrasi, dan lukisan. Sebaliknya, media audio-visual adalah media yang mengandung data suara dan gambar. Sejak saat itu, pembelajaran berbasis sekolah semakin sering didukung oleh media seperti paket buku. Penggunaan buku paket dan metode pengajaran yang terlalu rumit dan monoton dari sudut pandang guru (guru) akan menyebabkan siswa merasa bosan saat belajar. Hal ini menyebabkan perempuan lebih ragu-ragu saat memahami materi akademik (Lisman, Markuna, dan Wicaksono, 2020).

c. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Azhar Arsyad yang dikutip oleh Hamalik, penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar-mengajar dapat menghasilkan minat dan keinginan baru, meningkatkan motivasi belajar, serta memiliki dampak psikologis pada siswa (Arsyad and Azhar, 2011:15).

Nana Sudjana dan Ahmad Rivai kemudian mengemukakan beberapa manfaat penggunaan media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu:

- 1) Meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran dan memotivasi mereka.
- 2) Memudahkan pemahaman siswa terhadap materi pembelajaran sehingga mereka dapat mencapai tujuan belajar.
- 3) Menggunakan variasi metode pengajaran selain komunikasi verbal, sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak lelah, terutama jika guru mengajar setiap jam pelajaran.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 4) Memungkinkan siswa untuk terlibat dalam kegiatan pembelajaran, seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain sebagainya (Sudjana and Rivai, 2002:2).

Secara lebih spesifik, Kemp dan Dayton mengidentifikasi delapan manfaat penggunaan media dalam pembelajaran, yakni:

- 1) Menjadikan penyampaian perkuliahan lebih standar.
- 2) Membuat pembelajaran lebih menarik.
- 3) Mendorong pembelajaran yang interaktif.
- 4) Mengurangi durasi pembelajaran.
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa.
- 6) Memungkinkan pembelajaran dilakukan di berbagai tempat dan waktu.
- 7) Meningkatkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar.
- 8) Mendorong peran guru yang lebih positif (Sutirman, 2013).

Berdasarkan berbagai poin tersebut, dapat dikatakan bahwa penggunaan media pendidikan sangat bermanfaat dalam proses pendidikan formal. Media pendidikan dapat meningkatkan perspektif siswa, menginspirasi mereka, dan membantu mereka meningkatkan pengetahuan mereka. Ini juga dapat membantu mereka mengembangkan keterampilan berpikir kritis mereka. Akhirnya, media pendidikan dapat membantu mereka meningkatkan keterampilan komunikasi mereka.

2. Komik Digital

a. Pengertian Komik Digital

Menurut definisi dari Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), komik merujuk pada sebuah narasi bergambar yang mudah dipahami dan mengandung unsur humor, biasanya ditemukan dalam majalah, surat kabar, atau dalam bentuk buku. Secara keseluruhan, komik dapat dijelaskan sebagai suatu medium yang menggunakan ilustrasi gambar untuk menggambarkan cerita. Selain itu, komik juga dapat dianggap sebagai sebuah karya sastra dalam bentuk narasi gambar, di mana

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

terdapat karakter utama yang ditekankan. Biasanya, komik mengandung cerita fiksi, serupa dengan karya sastra lainnya. Di sisi lain, komik digital merujuk pada komik yang ada dalam format digital (PDF/EPUB) dan tidak dalam bentuk fisik yang dicetak (Fitria, 2022)

Menurut McCloud (2001) Komik merupakan rangkaian gambar yang disusun secara sengaja, dengan tujuan untuk menyampaikan informasi atau membangkitkan respons estetik dari para pembaca. Ini berarti bahwa proses pembuatan komik melibatkan langkah-langkah dalam menciptakan gambar-gambar yang relevan.

Menurut M.S. Gumelar (2011: 7), komik merupakan susunan gambar yang diatur sedemikian rupa sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatnya agar pesan cerita dapat tersampaikan. Biasanya, komik juga dilengkapi dengan tulisan yang sesuai dengan kebutuhan.

Daryanto (2011: 127) berpendapat bahwa komik dapat didefinisikan sebagai bentuk kartun yang mengungkapkan karakter dan menggambarkan sebuah cerita dalam urutan gambar yang saling terkait, dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembaca.

Menurut Shadely (1990: 54), media pengajaran komik dapat diartikan sebagai rangkaian gambar-gambar yang disusun dalam kotak-kotak dan membentuk sebuah cerita. Gambar-gambar tersebut juga dilengkapi dengan balon ucapan dan kadang-kadang disertai narasi untuk memberikan penjelasan.

Maharsi (2010: 7) menyatakan bahwa komik menggunakan gambar untuk membuat cerita lebih mudah dipahami, sementara teks digunakan untuk mempermudah pemahaman komik. Alur cerita dalam komik juga memainkan peran penting dalam menyampaikan pesan atau informasi dengan cara yang mudah diikuti dan diingat.

Afrilyasanti dan Basthomi (2011) menjelaskan bahwa komik adalah media visual yang menarik, karena menggunakan gambar-gambar yang memotivasi siswa untuk belajar. Komik juga dapat digunakan sebagai alternatif media pembelajaran yang beragam.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Sudjana dan Rivai (2011) mendefinisikan komik sebagai bentuk kartun yang menggambarkan karakter dan menceritakan cerita dalam urutan gambar yang terkait erat, dengan tujuan memberikan hiburan kepada pembaca.

Franz & Meler (1994: 55) mengartikan komik sebagai sebuah cerita yang fokus pada gerakan dan tindakan yang ditampilkan melalui urutan gambar yang dibuat secara khas dengan penggunaan kata-kata.

Cohn (2005) menjelaskan bahwa komik terdiri dari gambar-gambar yang ditempatkan secara berdekatan dan diurutkan dengan sengaja untuk menyampaikan informasi serta membangkitkan respons estetika dari pembaca.

Rasiman (2014: 537-538) mendeskripsikan komik digital sebagai komik yang menggambarkan cerita dengan alur tertentu dalam format digital, yang biasanya ditemukan dalam perangkat elektronik dan berfungsi sebagai media pembelajaran bagi siswa.

Lamb & Johnson (2009) menjelaskan bahwa komik digital adalah komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Yunus, dkk (2010) juga memberikan definisi komik digital sebagai komik yang dipublikasikan atau disajikan dalam bentuk *website*, *webcomics*, *online comics*, atau *internet comics*.

Aggleton (2018) menjelaskan bahwa komik digital adalah komik yang diterbitkan secara digital, terdiri dari gambar tunggal atau beberapa bagian, memiliki alur baca yang teratur, dilengkapi dengan balon kata, dan menggunakan gaya tulisan yang berkomunikasi makna visualnya.

Dari beberapa definisi di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwa komik digital adalah pengaturan gambar dalam urutan tertentu yang melibatkan karakter-karakter dalam sebuah cerita berkelanjutan. Tujuan dari komik digital ini adalah untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menghibur melalui media elektronik khusus.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Media komik digital ini menggunakan model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) yang dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016). Ada lima tahapan dalam model ADDIE, yaitu tahap analisis, tahap desain, tahap pengembangan, tahap implementasi, dan tahap evaluasi.

b. Langkah-langkah Penggunaan Komik Digital

Smith (2006) mengemukakan langkah-langkah penggunaan komik digital dalam pembelajaran:

- 1) Siswa secara bergiliran membaca suatu komik di depan kelas.
- 2) Siswa mendeskripsikan kejadian-kejadian yang terdapat dalam beberapa bagian dalam komik tersebut.

c. Ciri-ciri Komik Digital

Seperti halnya dengan buku bacaan fiksi dan nonfiksi, komik memiliki beberapa karakteristik khas yang membedakannya dari karya sastra lainnya (Fitria, 2022).

- 1) Komik digunakan untuk menceritakan cerita melalui gambar dan bahasa, berbeda dengan karya fiksi dan nonfiksi lainnya yang menggunakan teks verbal untuk menyampaikan cerita.
- 2) Komik memiliki sifat proporsional yang dapat membuat pembaca terlibat secara emosional. Saat membaca komik, pembaca merasa ikut berperan dan terlibat dalam cerita sebagai pelaku utama.
- 3) Bahasa yang digunakan dalam komik cenderung mengadopsi bahasa percakapan sehari-hari yang mudah dipahami oleh pembaca. Komik tidak menggunakan bahasa yang sulit sehingga isi ceritanya lebih mudah dimengerti.
- 4) Komik umumnya memiliki isi cerita yang menginspirasi pembacanya untuk memiliki rasa dan sikap kepahlawanan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 5) Penggambaran watak dalam komik biasanya dilakukan dengan cara yang sederhana agar pembaca lebih mudah memahami karakteristik tokoh-tokoh yang ada dalam cerita.
- 6) Komik juga menyajikan humor yang mudah dipahami oleh pembaca karena berhubungan dengan situasi keseharian masyarakat.

d. Jenis-jenis Komik Digital

Secara sederhana, komik digital bisa dibagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya (Ahmad, 2009):

1) Digital Production

Digital production merujuk pada proses penciptaan dan produksi komik yang sepenuhnya dilakukan melalui layar digital, bukan hanya manipulasi dan pengolahan digital semata.

2) Digital Form

Digital form mengacu pada komik yang hadir dalam bentuk digital, sehingga memiliki kemampuan tanpa batas (berbeda dengan kertas yang memiliki batasan ukuran dan format). Komik digital dapat memiliki bentuk yang tidak terbatas, seperti tampilan yang sangat panjang ke samping atau ke bawah, bahkan dalam bentuk spiral. Keuntungan kedua dari bentuk digital adalah faktor waktu yang tidak terikat. Sementara komik cetak memiliki batasan umur karena daya tahan kertas, komik digital dalam bentuk data elektronik dapat disimpan dalam bentuk digit atau byte, dan dapat ditransfer ke berbagai media penyimpanan. Kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, di mana komik sekarang dapat dikombinasikan dengan animasi terbatas, interaktif, suara, dan sebagainya. Kemampuan multimedia ini dapat memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembaca.

3) Digital Delivery

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Digital delivery merujuk pada metode distribusi dan pengiriman komik secara digital dalam bentuk tanpa kertas dan bergerak tinggi (*high mobility*). Format tanpa kertas memungkinkan distribusi komik digital tanpa melibatkan banyak tahap proses distribusi dalam bentuk analog (seperti dari percetakan, distributor, pengecer, pembeli). Dapat dikatakan bahwa komik digital hanya "sekali klik". Selain itu, fitur mobilitas tinggi dapat dicapai karena komik dalam format digital memungkinkan data yang sudah berbentuk kode digital dapat dibawa dalam perangkat kecil dan efisien. Namun, dalam pengiriman digital, perlu diperhatikan bahwa distribusi data digital memiliki bentuk dan sistem yang berbeda dengan distribusi analog. Misalnya, distribusi komik digital secara online di Indonesia terkait dengan kecepatan akses dan lebar pita, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

4) *Digital Convergence*

Digital convergence adalah pengembangan komik yang terhubung dengan media lain yang juga berbasis digital, seperti game, animasi, film, konten seluler, dan sebagainya.

e. Kelebihan dan Kelemahan Media Komik Digital

Berikut adalah keunggulan dari media komik digital: (Fitria, 2022)

- 1) Komik dapat memperkaya kosa kata pembacanya.
- 2) Komik dapat meningkatkan minat baca anak-anak dengan lebih mudah.
- 3) Plot cerita komik secara keseluruhan berfokus pada perbaikan.
- 4) Dengan membandingkan gambar-gambar, anak-anak diberi kebebasan untuk mengevaluasi aspek artistiknya.
- 5) Komik dapat mengembangkan imajinasi anak-anak, sejalan dengan tujuan pendidikan untuk membentuk manusia yang kreatif.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

6) Media komik sangat efektif sebagai bahan pengenalan topik atau subjek dalam pembelajaran atau diskusi.

Dengan mempertimbangkan keunggulan yang dimiliki oleh media komik, maka para pengajar sebaiknya memanfaatkannya dengan sebaik-baiknya sebagai media pembelajaran yang membantu guru dalam menyampaikan materi kepada siswa.

Berikut ini adalah kekurangan dari media komik digital: (Fitria, 2022)

- 1) Ketersediaan komik yang mudah diakses membuat orang menjadi malas membaca, sehingga mereka cenderung menolak buku-buku yang tidak memiliki ilustrasi.
- 2) Dalam segi bahasa, komik sering menggunakan kata-kata kasar atau kalimat yang kurang dapat dipertanggungjawabkan.
- 3) Komik dapat membuat anak-anak menjadi malas belajar atau bekerja.
- 4) Terdapat banyak adegan percintaan yang menonjol dalam komik.
- 5) Beberapa gambar tokoh dalam komik tidak memiliki kualitas artistik yang baik atau kurang memadai.

f. Aplikasi Pembuatan Komik Digital

Ada lima paket aplikasi yang digunakan dalam pengembangan komik digital di Yunia (2017), antara lain:

- 1) *Flash* adalah paket yang memiliki fleksibilitas untuk menggambar lebih jauh seperti menghidupkannya, dan mudah diketahui. *Flash* tidak hanya digunakan dalam membuat animasi, namun saat ini *flash* juga banyak digunakan untuk fungsi alternatif seperti dalam membuat *game*, acara, internet bangunan, belajar animasi, dan bahkan dalam pembuatan film. *Associate in Nursingimation* yang dibuat oleh *flash* adalah animasi dalam bentuk file gambar.
- 2) *Corel Draw* bisa menjadi editor grafis vektor yang dikembangkan oleh Corel, sebuah perusahaan paket yang berkantor pusat di Ottawa, Kanada.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

- 3) Program *Comic Life* adalah program kemenangan *Associate in Nursing* untuk membuat komik, karena dari program ini dapat menghasilkan berbagai gambar, kartu, dan sebagainya. *Comic life* memudahkan pengguna untuk membuat tata letak halaman mengorbankan template yang dapat diakses.
- 4) *Adobe Photoshop*, atau biasa disebut *Photoshop*, adalah paket editor gambar yang dibuat oleh Adobe Systems yang didedikasikan untuk bahan tertulis foto atau gambar dan pembuatan efek.
- 5) Canva adalah sebuah program desain grafis yang digunakan untuk menciptakan elemen visual untuk media sosial, presentasi, poster, dokumen, dan berbagai konten visual lainnya. Selain itu, aplikasi ini menyediakan berbagai contoh desain yang dapat digunakan. Membuat komik di Canva sangatlah sederhana karena setiap templatnya dilengkapi dengan halaman lengkap, halaman kosong, balon percakapan, dan juga dua set ilustrasi.

3. Keterampilan Membaca

a. Pengertian Membaca

Membaca adalah aktivitas kognitif yang bertujuan untuk mencari informasi dalam teks tulisan. Ini berarti bahwa membaca melibatkan proses berpikir untuk memahami isi teks yang sedang dibaca. Membaca bukan hanya melihat huruf-huruf yang membentuk kata, kelompok kata, kalimat, paragraf, dan wacana, tetapi juga merupakan upaya untuk memahami dan menginterpretasikan simbol-simbol tulisan agar pesan dari penulis dapat diterima oleh pembaca (Dalman, 2013).

Farr (dalam Dalman, 2013) menyatakan bahwa "reading is the heart of education" yang berarti membaca adalah inti dari pendidikan. Seseorang yang rajin membaca akan memperoleh pendidikan yang maju dan wawasan yang luas. Hasil membaca akan menjadi skemata bagi seseorang, yaitu pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya. Semakin sering membaca, semakin besar peluang untuk memperoleh

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

skemata dan meningkatkan pendidikan. Inilah sebabnya mengapa banyak orang mengatakan bahwa membaca sama dengan membuka jendela dunia. Melalui membaca, kita dapat mengetahui seluruh dunia dan pola pikir kita akan berkembang.

Harjasujana dan Mulyati (dalam Dalman, 2013) menganggap membaca sebagai perkembangan dari keterampilan kata ke membaca kritis. Damaianti (dalam Dalman, 2013) menjelaskan bahwa membaca melibatkan interaksi persepsi terhadap simbol-simbol yang mewakili bahasa, dengan menggunakan keterampilan berbahasa dan pengetahuan tentang lingkungan sekitar.

Menurut Tarigan (dalam Dalman, 2013), membaca adalah proses yang digunakan pembaca untuk memahami pesan yang disampaikan oleh penulis melalui tulisan. Dalam hal ini, membaca adalah upaya untuk menggali makna yang terkandung dalam teks.

Berdasarkan definisi-definisi yang telah disampaikan, dapat disimpulkan bahwa membaca adalah proses mengubah simbol-simbol tulisan menjadi bunyi yang memiliki makna. Oleh karena itu, kegiatan membaca ini dipengaruhi oleh aktivitas fisik dan mental yang mendorong pembaca untuk menginterpretasikan simbol-simbol tulisan secara kritis, sehingga pembaca dapat menemukan makna tulisan dan memperoleh informasi yang diinginkan.

Pada dasarnya, membaca adalah sebuah proses. Menurut Burn, Roe, dan Ross (dalam Dalman, 2013), kegiatan membaca terdiri dari proses membaca dan produk membaca. Proses membaca adalah tindakan atau kegiatan membaca itu sendiri, sedangkan produk membaca adalah komunikasi pikiran dan perasaan antara penulis dan pembaca.

b. Tujuan Membaca

Pada dasarnya, tujuan dari kegiatan membaca adalah untuk mencari dan memahami pesan atau makna dari teks yang dibaca. Tujuan ini akan mempengaruhi jenis bacaan yang dipilih, seperti fiksi atau nonfiksi.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Anderson (dalam Dalman, 2013), terdapat tujuh jenis tujuan dalam kegiatan membaca, yaitu:

- 1) Membaca untuk mendapatkan rincian atau fakta-fakta.
- 2) Membaca untuk menemukan ide-ide utama.
- 3) Membaca untuk memahami urutan atau struktur cerita.
- 4) Membaca untuk membuat kesimpulan atau inferensi.
- 5) Membaca untuk mengelompokkan atau mengklasifikasikan informasi.
- 6) Membaca untuk mengevaluasi atau menilai.
- 7) Membaca untuk membandingkan atau membedakan.

c. Teknik Membaca

Pada prinsipnya, tujuan membaca adalah untuk mendapatkan informasi. Untuk meningkatkan efisiensi membaca, penting untuk menentukan informasi yang dibutuhkan sebelumnya. Informasi yang dibutuhkan ini disebut sebagai informasi fokus, yaitu informasi yang paling penting atau hal-hal utama yang terdapat dalam teks yang dibaca. Dalam sebuah teks bacaan, informasi yang kita perlukan adalah informasi fokus (Dalman, 2013).

Untuk efisiensi dalam mencari informasi yang relevan, terdapat beberapa teknik membaca yang digunakan (Tampubolon dalam Dalman, 2013). Teknik-teknik tersebut meliputi:

- 1) Metode baca-pilih (*selecting*)

Dalam metode baca-pilih (*selecting*), pembaca memilih bagian-bagian tertentu dari bahan bacaan yang dianggap relevan atau mengandung informasi yang ingin dicari.

- 2) Metode baca-lompat (*skipping*)

Metode baca-lompat (*skipping*) melibatkan pembaca dalam mengabaikan bagian-bagian bacaan yang tidak relevan atau tidak penting, dan langsung melompat ke bagian yang dianggap relevan.

- 3) Metode baca-layap (*skimming*)

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Metode baca-layap (*skimming*) adalah teknik membaca dengan cepat untuk memperoleh gambaran umum isi bacaan atau bagian-bagiannya. Tujuan dari metode ini adalah untuk mengidentifikasi informasi fokus, namun kadang-kadang juga digunakan sebagai dasar untuk menentukan apakah bacaan atau bagian bacaan tersebut mengandung informasi yang dibutuhkan.

4) Metode baca-tatap (*scanning*)

Metode baca-tatap (*scanning*) melibatkan membaca dengan cepat dan secara intensif untuk menemukan bagian bacaan yang mengandung informasi fokus yang sedang dicari. Setelah menemukan bagian tersebut, pembaca kemudian membacanya dengan saksama untuk memastikan informasi fokus ditemukan dan dipahami dengan benar.

Ada beberapa cara untuk membaca dan mencari informasi yang relevan pada saat tertentu. Teknik-teknik tersebut dapat digunakan secara berurutan. Misalnya, ketika membaca sebuah buku, teknik pertama yang dapat digunakan adalah "baca-pilih" untuk menentukan bagian-bagian yang perlu dibaca. Selanjutnya, bisa digunakan teknik "baca-lompat" jika ada beberapa bagian yang dapat dilewati. Untuk mendapatkan pemahaman umum tentang suatu bagian yang mungkin perlu dibaca, teknik "baca-layap" digunakan. Sedangkan untuk menemukan informasi spesifik di bagian-bagian tertentu dari buku, teknik "baca-tatap" juga dapat digunakan. Namun, jika tujuan utamanya adalah mencari informasi yang sangat spesifik, seperti penjelasan tentang suatu istilah, maka teknik "baca-tatap" merupakan yang paling penting. Penggunaan teknik-teknik ini, apakah semuanya diperlukan atau tidak, umumnya tergantung pada sifat fokus yang dibutuhkan (Tampubolon, 1990; Djamarah, 2002 dalam Dalman, 2013).

Tampubolon (dalam Dalman, 2013) menjelaskan bahwa dalam membaca paragraf, yang paling penting adalah menemukan pikiran pokok. Pikiran pokok merupakan informasi yang fokus, kecuali jika

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dicari secara khusus adalah pikiran jabaran (penjelasan). Karena pikiran pokok selalu terkandung dalam kalimat topik, maka dalam membaca paragraf, yang harus dicari terutama adalah kalimat topik. Teknik yang paling sesuai untuk menemukan kalimat topik adalah baca-layap (skimming) dan baca-tatap (scanning). Dengan teknik ini, tidak perlu membaca seluruh kalimat dalam paragraf tersebut. Mata dan pikiran harus dengan cepat mencari kalimat topik di awal, akhir, atau kedua bagian paragraf, atau mungkin di bagian tengah. Jika tidak ada kalimat topik yang jelas, paragraf tersebut biasanya bersifat naratif dan pikiran pokok adalah kesimpulan dari keseluruhan isi. Oleh karena itu, mata dan pikiran harus dengan cepat menangkap kata-kata kunci pada setiap kalimat, dan kemudian menyusun pengertian berupa kesimpulan.

Dalam konteks membaca secara umum, biasanya informasi yang menjadi fokus dapat diidentifikasi dengan cara berikut (Tampubolon dalam Dalman, 2013):

- 1) Kalimat, terutama dalam tulisan, terdiri dari bagian-bagian yang mengandung inti kalimat atau proposisi. Kata-kata yang berperan sebagai bagian-bagian tersebut disebut kata-kunci, dan dapat menjadi informasi fokus saat membaca kalimat.
- 2) Sebuah paragraf yang baik selalu mengandung ide utama dan penjabaran dari ide utama tersebut. Namun, dalam satu paragraf hanya boleh terdapat satu ide utama dan beberapa penjabaran. Saat membaca paragraf, ide utama menjadi informasi fokus utama, sementara penjabaran ide utama merupakan informasi fokus pendukung. Untuk menemukan ide utama paragraf, pembaca perlu mencari kalimat topik paragraf, karena kalimat tersebut berisi ide utama paragraf.
- 3) Sebuah artikel yang baik juga selalu memiliki ide utama dan penjabarannya. Biasanya, ide utama tergambar dalam judul artikel, dan bisa lebih terlihat setelah membaca pendahuluan atau paragraf pendahuluan. Pertanyaan dan pernyataan mengenai isi utama

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

artikel dapat menjadi informasi fokus saat membaca artikel tersebut.

- 4) Setiap buku yang baik juga selalu memiliki ide utama dan penjabarannya. Biasanya, ide utama terungkap dalam judul buku, dan akan lebih jelas setelah membaca judul bab dan subbab yang tercantum dalam daftar isi, serta menjadi lebih jelas setelah membaca kata pengantar buku tersebut. Pertanyaan dan pernyataan tentang isi utama buku tersebut dapat menjadi informasi fokus saat membaca buku tersebut. Metode yang sama juga dapat digunakan saat membaca bab atau subbab tertentu untuk menentukan informasi fokus sebelum memulai membaca (Dalman, 2013).

d. Indikator Keterampilan Membaca

Adapun kriteria penilaian keterampilan membaca menurut Nurgiyantoro (2013:391), yaitu

- 1) Pemahaman isi teks
- 2) Kelancaran pengungkapan
- 3) Ketepatan diksi.

e. Fleksibilitas Membaca

Pembaca tidak perlu membaca dengan kecepatan tinggi atau rendah. Mereka dapat menyesuaikan kecepatan membaca dengan mempertimbangkan tingkat kesulitan teks. Jika teks sulit, disarankan untuk membaca dengan kecepatan rendah atau normal, sedangkan jika teks mudah, pembaca dapat menggunakan kecepatan tinggi. Pembaca yang efisien dan efektif adalah mereka yang fleksibel dalam membaca. Fleksibilitas berarti mampu mengatur kecepatan, teknik, metode, dan gaya membaca sesuai dengan faktor-faktor yang terkait dengan bacaan (Tampubolon dalam Dalman, 2013). Kemampuan membaca secara fleksibel memungkinkan seseorang membaca dengan efektif dan efisien, meningkatkan kemampuan membaca mereka.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Menurut Tampubolon (dalam Dalman, 2013), faktor-faktor yang terkait dengan bacaan meliputi tujuan membaca, informasi yang diutamakan, dan materi bacaan. Kecepatan, teknik, dan gaya membaca dianggap sebagai strategi membaca, sedangkan faktor-faktor yang terkait dengan bacaan disebut kondisi-baca. Dengan demikian, fleksibilitas membaca adalah kemampuan menyesuaikan strategi membaca dengan kondisi-baca. Fleksibilitas membaca diperlukan untuk mengatur kecepatan membaca dan memilih strategi membaca yang sesuai dengan teks yang sedang dibaca, sehingga informasi yang diinginkan dapat diterima dengan baik (Dalman, 2013).

B. Kajian Hasil Penelitian yang Relevan

Penelitian yang akan dilakukan ini berbeda dengan penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian terdahulu yang relevan dengan penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian yang dilakukan oleh Dian Wahyu Puspitasari, Urip Tisngati & Lina Erviana (2021) dari Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, STKIP PGRI Pacitan dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar”. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) media komik digital untuk meningkatkan minat belajar siswa telah dikembangkan dengan model pengembangan 4D dengan uji coba dan validasi ahli; (2) media dinyatakan efektif berdasarkan pencapaian minat belajar siswa yang mencapai nilai sebesar 94%; (3) penilaian ahli materi dengan rata-rata skor 4 “Valid”, penilaian ahli media dengan rata-rata skor 44,4 “Sangat Valid”, penilaian ahli bahasa dengan rata-rata skor 4,75 “Sangat Valid”, dan penilaian siswa dalam uji coba kelompok kecil dengan rata-rata 4,9 “Valid”. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan media komik digital dalam pembelajaran Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini ingin

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

meningkatkan minat pada pembelajaran tematik. Sedangkan penelitian peneliti ingin meningkatkan keterampilan membaca siswa.

2. Penelitian yang dilakukan oleh Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta, dan Candra Dewi (2019) dari Program Studi PGSD FKIP Universitas PGRI Madiun dengan judul "Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi Untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar". Hasil uji media pembelajaran komik digital berbasis nilai karakter menunjukkan rata-rata kelayakan 87% pada ahli materi, 76% pada ahli media, 84,17% pada guru kelas, dan 80,8% pada siswa. Sedangkan untuk hasil belajar siswa diperoleh nilai rata-rata 84,83 dari kriteria ketuntasan minimal 75. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan media komik digital dalam pembelajaran Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini ingin melihat hasil belajar siswa. Sedangkan penelitian peneliti ingin meningkatkan keterampilan membaca siswa.
3. Penelitian yang dilakukan oleh Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita (2017) dari Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Pakuan dengan judul "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor". Hasil penelitian (1) adanya ketertarikan minat belajar siswa dengan penggunaan media komik digital materi Peristiwa Sekitar Proklamasi untuk mata pelajaran IPS kelas V SD. (2) Media pembelajaran yang dikembangkan, dinyatakan layak digunakan berdasarkan validasi oleh ahli materi, validasi ahli media, validasi dan hasil ujicoba oleh guru serta tanggapan siswa. Persamaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah sama-sama menggunakan media komik digital dalam pembelajaran Perbedaan penelitian ini dengan penelitian peneliti adalah penelitian ini ingin menerapkan media pada mata pelajaran ilmu pengetahuan sosial untuk meningkatkan minat belajar siswa. Sedangkan penelitian peneliti ingin menerapkan media

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

komik digital pada mata pelajaran bahasa indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa.

C Kerangka Berpikir

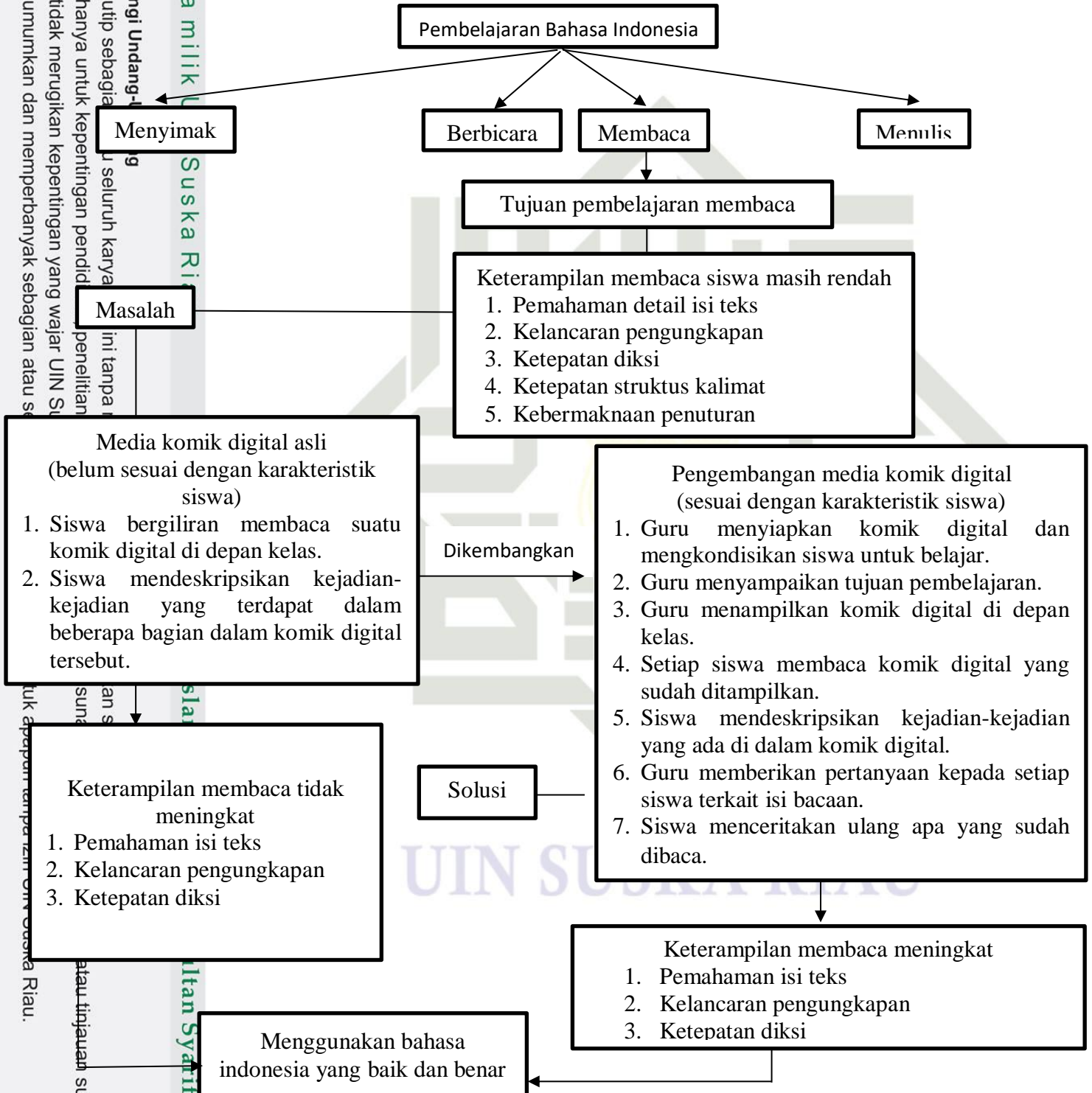
Pendidikan lingkungan merupakan faktor penting dalam menciptakan kebiasaan membaca. Latihan membaca harus menjadi rutinitas harian bagi individu di semua tingkat pendidikan untuk memperoleh informasi dan pengetahuan. Membaca dan menulis adalah keterampilan yang sangat penting dan harus ditanamkan sejak dini untuk meningkatkan kualitas sistem pendidikan, baik di tingkat dasar, menengah, maupun tinggi.

Dalam era perkembangan teknologi, terutama di bidang pendidikan yang terus maju dan canggih, terdapat inovasi-inovasi yang menggunakan media pembelajaran berbasis teknologi, seperti komik digital. Komik digital adalah serangkaian gambar yang disusun secara berurutan, menggambarkan tokoh-tokoh dalam sebuah cerita, dengan tujuan memberikan hiburan dalam menyampaikan pesan. Komik digital disajikan secara menarik sehingga mendorong peserta didik untuk membaca materi yang disampaikan. Pada dasarnya, membaca merupakan upaya untuk membuat peserta didik senang membaca. Oleh karena itu, pendidik perlu kreatif dalam menggunakan sumber-sumber belajar di dalam kelas. Penggunaan komik yang terintegrasi dengan materi pembelajaran dapat digunakan sebagai media untuk meningkatkan literasi membaca siswa. Penelitian yang dilakukan oleh Musnar Indra Daulay dan Nurmalina (2021) juga mendukung hal ini, menyatakan bahwa komik digital telah terbukti layak digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca peserta didik. Meskipun beberapa penelitian telah mengkaji penggunaan komik digital dalam proses pembelajaran, namun belum ada penelitian yang secara khusus mengkaji pengembangan komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

Pada SMPN 40 Pekanbaru sudah menggunakan komik digital sebagai media pembelajaran, tetapi belum valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca. Oleh karena itu, di sini peneliti ingin mengetahui lebih

lanjut bagaimana **“Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru”**.

Kerangka berpikir penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut:



Gambar 2.1 Kerangka Berpikir

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

D Perumusan Hipotesis

Hipotesis merupakan suatu jawaban awal terhadap permasalahan penelitian yang perlu diuji secara empiris untuk memastikan kebenarannya. Hipotesis digunakan untuk menyatakan hubungan yang sedang dicari atau dipelajari. Hipotesis berfungsi sebagai penjelasan sementara terkait hubungan fenomena yang kompleks. Karenanya, merumuskan hipotesis memiliki peranan yang sangat penting dalam sebuah penelitian. Menurut Sugiyono (2017), hipotesis dapat dianggap sebagai jawaban awal terhadap rumusan permasalahan penelitian yang telah dirumuskan dalam bentuk pertanyaan. Hipotesis disebut sebagai jawaban sementara karena didasarkan pada teori yang ada. Hipotesis penelitian ada dua macam, yaitu hipotesis kerja (H_a) dan hipotesis nol (H_0). Hipotesis kerja (hipotesis yang akan diuji) (Sugiyono 2013:297), dinyatakan dalam bentuk kalimat positif dan hipotesis nol dinyatakan dalam bentuk kalimat negatif. Adapun hipotesis penelitian dan pengembangan ini yaitu sebagai berikut :

1. H_0 : Tidak terdapat peningkatan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru sesudah menggunakan media komik digital.
2. H_a : Terdapat peningkatan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru sesudah menggunakan media komik digital.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB III METODE PENELITIAN

A Model Penelitian Pengembangan

Penelitian ini menggunakan metode *Research and Development (R&D)*, yang sering disebut sebagai penelitian dan pengembangan. Penelitian ini mengacu pada model ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation) dalam pengembangan. Model ADDIE dikembangkan oleh Dick dan Carry untuk merancang sistem pembelajaran (Mulyatiningsih, 2016).

Dalam pengembangan produk, model penelitian dan pengembangan ADDIE dianggap lebih rasional dan komprehensif. Mulyatiningsih (2016) menjelaskan bahwa model ini dapat diterapkan dalam pengembangan berbagai bentuk produk pembelajaran, seperti model, strategi, metode, media, dan bahan ajar.

Penelitian dan pengembangan merupakan metode penelitian yang digunakan untuk mengembangkan dan menguji produk dalam konteks pendidikan. Tujuan dari penelitian pengembangan ini adalah untuk menciptakan dan menguji produk yang memberikan pengetahuan baru mengenai dasar-dasar pengetahuan dan praktik pendidikan.

Penelitian dan pengembangan dalam bidang pendidikan dimulai dengan mengidentifikasi masalah yang memerlukan solusi melalui penggunaan produk tertentu. Penelitian pengembangan ini mengikuti langkah-langkah prosedural dalam pengembangan produk. Dalam penelitian ini, pengembangan produk difokuskan pada media pembelajaran. Media yang dikembangkan akan dievaluasi oleh ahli media, ahli materi, guru, dan siswa sebagai pengguna media pembelajaran. Diharapkan media pembelajaran ini dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B Prosedur Penelitian Pengembangan

Pada penelitian ini, terdapat lima tahap pengembangan produk yang mengikuti model ADDIE, yaitu Analisis, Perancangan, Pengembangan atau Produksi, Implementasi atau Pengiriman, dan Evaluasi. Model ADDIE sering digunakan dalam penelitian pengembangan karena tahapannya yang sistematis. Namun, dalam penelitian ini, model ADDIE hanya mencakup tahap evaluasi tanpa memasukkan tahap penyebaran. Oleh karena itu, penelitian ini sesuai dengan tahapan yang telah ditetapkan.

1. Melakukan Analisis (*Analysis*)

Proses analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan dalam penelitian dan menentukan kebutuhan awal dalam pengembangan materi pembelajaran ini. Ini mencakup analisis karakteristik peserta didik dan analisis media. Tahap analisis ini melibatkan pengumpulan informasi di lapangan sebagai alasan yang mendasari pentingnya pengembangan sebuah media bahan ajar. Secara keseluruhan, tahap analisis yang dilakukan oleh peneliti dapat diringkas sebagai berikut.

a. Analisis Kebutuhan

Analisis kebutuhan bertujuan untuk mengungkap dan menetapkan masalah yang timbul di lapangan. Proses analisis kebutuhan dimulai dengan mengidentifikasi bahan ajar yang telah digunakan oleh siswa dalam kegiatan pembelajaran di kelas. Dalam analisis kebutuhan ini, metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara awal di SMPN 40 Pekanbaru. Hasil identifikasi ini akan menjadi dasar untuk mengembangkan media komik digital yang bertujuan meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.1 Indikator Wawancara

No.	Indikator Wawancara
1.	Kesulitan belajar bahasa indonesia
2.	Pelaksanaan pembelajaran bahasa indonesia
3.	Sumber belajar yang sering digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia
4.	Bahan ajar yang digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia
5.	Bahan ajar yang menarik untuk digunakan dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia

b. Analisis Kurikulum

Pada tahap analisis kurikulum, perhatian diberikan terhadap karakteristik kurikulum yang sedang digunakan di sekolah tertentu. Tujuan dari analisis ini adalah agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan persyaratan kurikulum yang berlaku. Selanjutnya, peneliti mempelajari Kompetensi Dasar (KD) untuk merumuskan indikator-indikator pencapaian pembelajaran.

c. Analisis Karakter Peserta Didik

Analisis ini dilakukan untuk mengevaluasi sikap peserta didik terhadap pembelajaran Bahasa Indonesia. Tujuannya adalah agar pengembangan yang dilakukan sesuai dengan karakteristik peserta didik yang ingin dikembangkan.

2. Mendesain Media Komik Digital (*Design*)

Berdasarkan hasil analisis tahap pertama, peneliti kemudian melanjutkan dengan langkah kedua, yaitu merancang pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca. Dalam proses mengajar Bahasa Indonesia, ditemukan beberapa masalah dalam aspek keterampilan membaca yang perlu diperbaiki, direvisi, dan dikembangkan menjadi media pembelajaran terbaru. Media komik digital

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

ini akan menjadi acuan atau patokan untuk mengembangkan media pembelajaran Bahasa Indonesia yang fokus pada keterampilan membaca.

a. Sebelum dikembangkan

- 1) Siswa bergiliran membaca suatu komik digital di depan kelas.
- 2) Siswa mendeskripsikan kejadian-kejadian yang terdapat dalam beberapa bagian dalam komik digital tersebut.

b. Sesudah dikembangkan

- 1) Guru menyiapkan komik digital dan mengkondisikan siswa untuk belajar.
- 2) Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
- 3) Guru menampilkan komik digital di depan kelas.
- 4) Setiap siswa membaca komik digital yang sudah ditampilkan.
- 5) Siswa mendeskripsikan kejadian-kejadian yang ada di dalam komik digital.
- 6) Guru memberikan pertanyaan kepada setiap siswa terkait isi bacaan.
- 7) Siswa menceritakan ulang apa yang sudah dibaca.

3. Mengembangkan Media (*Development*)

Setelah merancang dan mengembangkan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca Bahasa Indonesia di tingkat SMP, langkah selanjutnya adalah menguji konsistensi internal dari media pembelajaran tersebut. Untuk melakukan hal ini, penulis meminta bantuan dari para ahli dalam bidang pembelajaran dan evaluasi, seperti dosen yang mengajar Bahasa Indonesia dan guru Bahasa Indonesia di SMPN 40 Pekanbaru.

Pemilihan para ahli guru Bahasa Indonesia di SMPN 40 Pekanbaru untuk menguji validitas pengembangan media pembelajaran ini bertujuan untuk melengkapi sumber data penelitian yang akan digunakan.

4. Mengimplementasi Media (*Implementation*)

Tahap keempat dari serangkaian lima tahapan pengembangan media pembelajaran melibatkan implementasi atau penerapan praktis dari media

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

pembelajaran yang telah divalidasi oleh para ahli dan praktisi pendidikan. Tujuan dari tahap ini adalah untuk menguji kevalidan, kemanfaatan, dan efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca. Selama tahap uji coba, peneliti mencatat kekurangan dan hambatan yang muncul saat produk tersebut diimplementasikan, serta memberikan kuesioner kepada peserta didik mengenai pengalaman mereka dalam menggunakan media komik digital. Peserta didik juga diberi tes untuk mengukur sejauh mana media tersebut efektif.

5. Mengevaluasi Implementasi Media Komik Digital (*Evaluation*)

Setelah tahap implementasi media pembelajaran yang dirancang, langkah selanjutnya bagi peneliti adalah melakukan penilaian atau evaluasi terhadap keberhasilan implementasi media pembelajaran yang telah dikembangkan. Evaluasi ini melibatkan analisis untuk mengetahui apakah masih ada kekurangan atau kelemahan dalam implementasi media. Jika tidak ada revisi yang diperlukan, maka media tersebut dianggap layak untuk digunakan.

Uji Coba Produk

Produk yang telah selesai dibuat kemudian dijalani proses pengujian dalam konteks pembelajaran. Tujuan dari pengujian ini adalah untuk memperoleh informasi tentang efektivitas media pembelajaran yang telah dikembangkan. Pengujian dilakukan guna mengetahui sejauh mana kemudahan penggunaan media komik digital ini di dalam kelas. Ada dua metode yang digunakan dalam pengujian produk, yaitu pengujian dengan kelompok kecil dan pengujian lapangan.

1. Uji Kelompok Kecil

Pada tahap ini, pengujian dilakukan untuk mengevaluasi respons dari peserta didik serta mendapatkan penilaian terhadap kualitas produk yang telah dikembangkan. Pengujian melibatkan 10-20 peserta didik yang dapat mewakili populasi target (S Arief and Sadiman, 2012 : 184).

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Uji Coba Lapangan

Pengujian lapangan merupakan tahap terakhir dari evaluasi formatif yang harus dilakukan. Pada tahap ini, media yang telah dikembangkan atau dibuat sudah mendekati kesempurnaan setelah melewati tahap awal. Pengujian lapangan melibatkan sekitar 30-40 peserta didik dengan beragam karakteristik, sesuai dengan karakteristik populasi sasaran (S Arief and Sadiman, 2012 : 185).

D. Desain Uji Coba

Setelah melakukan uji coba produk, kelemahan dari media komik digital tersebut dapat teridentifikasi. Kelemahan ini kemudian diperbaiki dan dirancang ulang untuk menghasilkan produk yang lebih baik.

Selanjutnya, desain tersebut menjalani validasi dengan mengevaluasi apakah produk yang dikembangkan sudah praktis digunakan sebagai alat bantu pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi ini disebut sebagai validasi rasional, karena melibatkan penilaian berdasarkan pertimbangan rasional dan belum melibatkan fakta dari pengujian lapangan.

Setelah desain produk melewati prosedur validasi oleh para ahli materi dan ahli media, kelemahan dalam media komik digital tersebut dapat terungkap. Kelemahan ini kemudian diperbaiki untuk menciptakan produk yang lebih baik lagi. Jika perubahan yang dilakukan untuk menciptakan produk baru tersebut sangat signifikan dan mendasar, maka evaluasi formatif yang kedua akan dilakukan. Namun, jika perubahan tersebut tidak terlalu besar dan mendasar, produk baru tersebut siap untuk digunakan dalam lingkungan praktis.

E. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah siswa SMPN 40 Pekanbaru, subjek penelitian adalah 20 siswa dan pihak yang melakukan validasi yaitu ahli media, ahli materi dan bahasa, dan guru.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

F Jenis Data

Untuk menciptakan media pembelajaran ini, diperlukan data dan sumber data yang berasal dari berbagai ahli seperti ahli materi dan bahasa, ahli media, siswa, dan guru. Tujuan penggunaan data ini adalah untuk menilai validitas, praktisitas, dan efektivitas media pembelajaran tersebut. Berikut ini adalah jenis data yang diperlukan:

1. Data untuk menilai kevalidan pengembangan media komik digital:

Data yang diperlukan adalah penilaian terhadap draf awal pengembangan media komik digital. Penilaian ini meliputi aspek pembelajaran dan kebenaran, isi konten, dan kaitannya dengan kompetensi yang sesuai dengan tujuan penelitian.

2. Data untuk menilai kepraktisan pengembangan media komik digital:

Data yang diperlukan adalah hasil penilaian dari para ahli media atau praktisi yang berkompeten terhadap pengembangan media komik digital untuk mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa di SMPN 40 Pekanbaru. Selain itu, data lain yang diperlukan adalah pengamatan terhadap komponen pengembangan media komik digital yang berhubungan dengan peningkatan keterampilan membaca.

3. Data untuk menilai keefektifan pengembangan media komik digital:

- a. Keterampilan membaca siswa:

Data yang diperlukan adalah hasil pengukuran keterampilan membaca siswa, yang dinyatakan dalam skor setelah mereka mengikuti pembelajaran menggunakan media komik digital.

- b. Respon guru:

Data yang diperlukan adalah hasil wawancara dengan guru yang mengajar mata pelajaran Bahasa Indonesia dan telah menggunakan media komik digital dalam pengajarannya. Tujuan dari wawancara ini adalah untuk mendapatkan respons dan pendapat guru terhadap pengembangan media komik digital tersebut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

G Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

Metode dan instrumen pengumpulan data ini yaitu sebagai berikut.

1. Data untuk menentukan kevalidan atau tidaknya pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Data yang dikumpulkan dengan lembar validasi yang telah disediakan. Data tersebut berupa nilai yang diberikan oleh para ahli dan praktisi yang menyatakan bahwa komponen-komponen pengembangan media komik digital dalam pembelajaran keterampilan membaca secara konsisten saling berkaitan.

2. Data untuk menentukan kepraktisan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Data dikumpulkan dengan cara meminta saran dan pertimbangan dan penilaian kepada ahli media. Data merupakan hasil penilaian terhadap bisa atau tidaknya pengembangan media komik digital diterapkan di SMPN 40 Pekanbaru.

3. Data untuk menentukan keefektifan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca.

Keterampilan membaca siswa diperoleh dengan cara mengolah skor yang didapatkan dari siswa berupa tes keterampilan membaca yang telah diikuti.

- a. Keterampilan Membaca Siswa

Setelah siswa terpilih selesai menggunakan media komik digital dalam pembelajaran, dilakukan penilaian terhadap keterampilan membaca mereka. Mereka diminta untuk merangkum isi bacaan yang disajikan melalui media tersebut.

- b. Aktivitas Siswa

Informasi ini diperoleh melalui pengamatan terhadap aktivitas siswa saat menggunakan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca. Pengamatan ini dilakukan dengan cara mengamati dan mencatat.

- c. Aktivitas Guru

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Data tentang aktivitas guru juga diperoleh melalui pengamatan saat guru memimpin pembelajaran dengan menggunakan pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca. Data ini didapatkan dengan mengamati dan mencatat aktivitas yang telah direncanakan. Proses pengamatan tersebut dilengkapi dengan penggunaan lembar observasi yang telah dikembangkan.

d. Respon Siswa

Untuk mendapatkan data mengenai respons siswa, dilakukan wawancara dengan beberapa siswa yang telah dipilih berdasarkan indikator tertentu. Data ini diperoleh melalui pengisian kuesioner oleh seluruh siswa yang terlibat.

H. Metode dan Teknik Analisis Data

Metode dan teknik analisis data yang peneliti gunakan adalah teknik analisis deskriptif di mana mendeskripsikan apa media komik digital yang peneliti kembangkan ini valid, praktis, dan efektif untuk digunakan di dalam pembelajaran di dalam kelas.

1. Analisis Validitas

Teknik analisis data digunakan untuk menganalisis data kualitatif hasil verifikasi dengan menggunakan teknologi penghitungan rata-rata. Fungsinya adalah untuk menentukan nilai akhir dari materi yang terlibat. Rumus yang digunakan untuk menghitung rata-rata adalah sebagai berikut (Arikunto, 2016).

$$P = \frac{\sum x}{\sum xi} \times 100$$

Keterangan:

- P = presentasi yang dicari (kelayakan)
- $\sum x$ = skor diperoleh
- $\sum xi$ = skor tertinggi
- 100 = bilang konstan

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.2 Kriteria Kelayakan Media Berdasarkan Analisis Validitas

Persentase (%)	Tingkat Validitas	Kriteria Kelayakan
90- 100	Sangat Valid	Sangat layak, tidak perlu revisi
75- 89	Valid	Layak, tidak perlu revisi
65- 74	Cukup Valid	Cukup layak, perlu revisi
55- 64	Kurang Valid	Kurang layak, perlu revisi
0- 54	Sangat Tidak Valid	Tidak layak, revisi total

Sumber: Sugiyono, 2013

Jika skor verifikasi yang diperoleh setidaknya 75, maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai sarana pembelajaran di sekolah (Sugiyono, 2013).

2. Analisis Kepraktisan

Analisis kepraktisan dilakukan dengan mengumpulkan pendapat dan persepsi pengguna terhadap penggunaan media tersebut. Data angket diperoleh dengan menghitung penilaian para ahli terhadap setiap item dalam angket, menggunakan teknik analisis sebagai berikut (Fithriyah dan As'ari, 2012).

$$P = \frac{\sum x_i}{\sum x_j} \times 100\%$$

Keterangan:

- P = Persentase pilihan
- $\sum x_i$ = skor diperoleh
- $\sum x_j$ = skor tertinggi
- 100 = bilang konstan

Sedangkan sebagai dasar pengambilan keputusan untuk merevisi media komik digital yang digunakan kriteria penilaian:

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.3 Kriteria Kepraktisan Media Berdasarkan Analisis Kepraktisan

Persentase (%)	Kriteria kepraktisan	Keterangan
80 – 100	Sangat praktis	Tidak revisi
66 – 79	Praktis	Tidak revisi
56 – 65	Cukup praktis	Tidak revisi
40 – 55	Kurang praktis	Revisi
30 – 39	Tidak praktis	Revisi

Sumber: Puspita, Kurniawan, and Rahayu, 2017

Maka dilihat dari tabel di atas tingkat media pembelajaran berbasis multimedia interaktif yang bisa dianggap praktis dalam pembelajaran harus bernilai 56-65 agar bisa digunakan di dalam pembelajaran (Puspita, Kurniawan, and Rahayu, 2017:64).

3. Analisis Keefektifan

Analisis yang digunakan untuk mengukur keefektifan tersebut adalah dengan menguji pembelajaran menggunakan media yang belum dikembangkan dan menggunakan media yang sudah dikembangkan. Tujuannya adalah untuk mengetahui sejauh mana pembelajaran dengan menggunakan media komik digital efektif, dengan melihat hasil belajar siswa sebelum dan setelah media dikembangkan.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Tabel 3.4 Kriteria Kelayakan Media Berdasarkan Analisis Efektivitas

Presentase (%)	Tingkat validitas	Kriteria kelayakan
90-100	Sangat valid	Sangat layak, tidak perlu revisi
75-89	Valid	Layak, tidak perlu revisi
65-74	Cukup valid	Cukup layak, perlu revisi
55-64	Kurang valid	Kurang layak, perlu revisi
0-54	Sangat tidak valid	Tidak layak, revisi total

Apabila skor verifikasi yang diperoleh minimal 75 maka media pembelajaran yang dikembangkan dapat digunakan sebagai media pembelajaran dalam kegiatan pembelajaran di sekolah (Sugiyono 2013) .

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB V PENUTUP

A. Rangkuman

Rangkuman dalam hasil penelitian pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru yaitu:

1. Kegunaan penerapan pengembangan produk yang dilakukan
 - a. Media komik digital yang dikembangkan dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Komik yang menarik dan berwarna dapat memancing minat siswa untuk membaca dan memahami materi dengan lebih baik.
 - b. Komik digital dapat membantu siswa memahami konten pembelajaran dengan cara yang visual dan menyenangkan. Ilustrasi dan dialog dalam komik dapat membantu siswa mengaitkan informasi dengan gambar dan teks, sehingga memperkuat pemahaman mereka.
 - c. Media komik digital dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa. Dengan memperhatikan struktur narasi, alur cerita, dan arti kata dalam konteks, siswa dapat meningkatkan pemahaman dan kecepatan membaca mereka.
 - d. Media komik digital dapat memperkaya pengalaman belajar siswa dengan memanfaatkan elemen gambar, dan teks. Hal ini dapat memberikan variasi dalam metode pengajaran dan membuat pembelajaran menjadi lebih menarik dan menyenangkan bagi siswa.
2. Manfaat yang diperoleh dari penerapan produk yang dikembangkan
 - a. Dengan menggunakan media komik digital, siswa dapat meningkatkan pemahaman dan keterampilan membaca mereka.
 - b. Penggunaan media komik digital yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan motivasi belajar siswa. Komik yang menarik akan membuat siswa ingin terus membaca dan belajar lebih lanjut.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

c. Dengan menggunakan media komik digital, siswa dapat meningkatkan pemahaman yang lebih mendalam, dan menciptakan lingkungan pembelajaran yang positif.

3. Hal-hal yang harus dilakukan guru dalam penerapan hasil penelitian

a. Setelah siswa membaca komik digital, guru perlu mengadakan diskusi untuk membantu siswa memahami dan menganalisis cerita yang disampaikan. Guru dapat mengajukan pertanyaan terkait alur cerita, karakter, atau tema yang muncul dalam komik. Selain itu, guru juga perlu mendorong siswa untuk merenungkan pengalaman membaca mereka dan mencatat pemahaman baru yang diperoleh.

b. Guru harus mampu mengukur efektivitas penggunaan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa. Ini dapat melalui tes atau penilaian formatif yang sesuai dengan tujuan pembelajaran. Guru juga dapat melibatkan siswa dalam proses evaluasi, misalnya dengan mengajukan pertanyaan terkait pengalaman membaca mereka setelah menggunakan media komik digital.

c. Guru harus terbuka untuk umpan balik dan pengalaman siswa dalam menggunakan media komik digital. Hal ini akan membantu guru untuk terus mengembangkan dan memperbaiki penggunaan media tersebut dalam pembelajaran. Guru dapat mencari bahan bacaan yang sesuai, mengubah strategi pembacaan, atau menyesuaikan metode evaluasi sesuai dengan kebutuhan siswa.

B. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru yang telah dilakukan, maka dapat disimpulkan:

1. Media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru dikembangkan dengan menggunakan metode *research and development* (R&D) model ADDIE

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

yang dikembangkan oleh Dick dan Carry (1996) dalam Endang Mulyatiningsih (2016) ada lima tahapan, yaitu analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

2. Hasil penilaian validitas media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru sudah dinyatakan valid/layak berdasarkan perolehan nilai keseluruhan dari aspek tampilan media yaitu 81,25%, nilai keseluruhan dari aspek kebahasaan 100%, nilai keseluruhan dari aspek penggunaan 75%, nilai keseluruhan dari aspek kelayakan isi 100%, nilai keseluruhan aspek penyajian 100% , dan bahasa yaitu 95,84%.
3. Data dari penelitian di SMPN 40 Pekanbaru menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia sangat praktis, dengan nilai keseluruhan mencapai 85,86%. Selain itu, hasil tanggapan dari 20 dari 40 siswa menunjukkan respon yang baik, dengan nilai keseluruhan sebesar 82,28%. Penelitian ini juga mengungkap bahwa media komik digital yang dikembangkan peneliti efektif, karena siswa mengalami peningkatan dalam hal pembelajaran kembangkan kegemaran membaca. Sebelum menggunakan media komik digital, siswa hanya mendapatkan nilai antara 78 hingga 84, namun setelah menggunakan media komik digital yang dikembangkan, nilai siswa meningkat menjadi 85-89. Hal ini menunjukkan bahwa media tersebut dapat digunakan oleh siswa kelas VIII di SMPN 40 Pekanbaru.

C. Saran

Saran yang peneliti berikan berdasarkan media komik digital untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa SMPN 40 Pekanbaru adalah:

1. Media komik digital ini telah direvisi berdasarkan masukan dan saran dari validator. Namun, untuk meningkatkan kualitasnya, peneliti selanjutnya perlu mengembangkan media komik digital ini lebih lanjut agar dapat meningkatkan kemampuan membaca siswa SMP.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

2. Peneliti selanjutnya disarankan untuk menambahkan validator, baik dalam hal media maupun konten/isi pembelajaran pada media ini, sehingga menjadi suatu media pembelajaran yang lebih baik.
3. Peneliti selanjutnya diharapkan untuk mengembangkan media komik digital dalam mata pelajaran bahasa Indonesia lainnya yang mendukung dan terkait langsung dengan materi pembelajaran serta kehidupan sehari-hari, dengan tujuan meningkatkan keterampilan membaca.



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

DAFTAR PUSTAKA

- Afrilyasanti, Rida., & Basthomi, Yazid. *Adapting Comics and Cartoons to Develop 21st Century Learners. Language in India; Strength for Today and Bright Hope for Tomorrow*: 2011.
- Aggleton, J. 2018. Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 00(00), 1–17.
- Ahmad, Hafiz. “Kenapa Komik Digital.” resume dari materi yang disampaikan pada workshop komik digital pada Indonesia ICT Award 2009 (INAICTA 2009), 29 Juli 2009, di Jakarta Hilton Convention Center.
- Arikunto, Suharsimi. 2016. *“Dasar-dasar Evaluasi Pendidikan.”*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Arsyad, Azhar. 2011. *“Media Pembelajaran.”* Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Arsyad, Azhar. 2017. *“Media Pembelajaran.”* Jakarta: Rajagrafindo Persada.
- Cohn, N. 2005. Un-Defining “Comics”: Separating the cultural from the structural in “comics.” *International Journal of Comic Art*, 7(October), 11.
- Dalman. 2013. *“Keterampilan Membaca.”* PT RajaGrafindo Persada. Kota Depok. Jakarta.
- Daryanto. 2011. *Media Pembelajaran*. Bandung: Satu Nusa.
- Daryanto. 2015. *“Media Pembelajaran.”* Bandung: PT. Sarana Tutorial Nurani Sejahtera.
- Dian Wahyu Puspitasari. Urip Tisngati. Lina Erviana. 2021. “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat pada Pembelajaran Tematik Siswa Kelas 3 Sekolah Dasar.” *Jurnal Prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar. STKIP PGRI Pacitan*.
- Djamarah, Syaiful Bahri, and Aswan Zain. 2010. *“Strategi Belajar Mengajar.”* Jakarta: PT Renika Cipta, 121-136.
- Donald, Ary. Dkk. 1982. “Plantar Penelitian dalam Pendidikan.” UsahaNasional. Surabaya.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, Lina Novita. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Bagi Siswa Kelas V Sekolah Dasar Di Kota Bogor." *Jurnal Pendidikan Sekolah Dasar*.
- Fauzatul Ma'rufah Rohmanurmeta dan Candra Dewi. 2019. "Pengembangan Komik Digital Pelestarian Lingkungan Berbasis Nilai Karakter Religi untuk Pembelajaran Tematik Pada Siswa Sekolah Dasar." *Jurnal MUADDIB: Studi Kependidikan dan Keislaman*.
- Fithriyah, I., dan As'ari, A.R. 2012. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Saku Materi Luas Permukaan Bangun Ruang untuk Jenjang SMP." *Jurnal Matematika*, Vol. 7(1): 2.
- Fitra Yurisma Kanti, Bambang Suyadi, Wiwin Hartanto. 2018. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Kompetensi Dasar Sistem Pembayaran dan Alat Pembayaran Untuk Siswa Kelas X IPS Di MAN 1 Jember." *Jurnal Pendidikan Ekonomi: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan, Ilmu Ekonomi, dan Ilmu Sosial*.
- Fitria, Ramadhan. 2022. "Komik Digital Berbasis Canva". Penerbit Sagusatal Indonesia. Solok.
- Franz & Meler. 1994. "Sastra Anak Pengantar Pemahaman Dunia Anak". Gadjah Mada University Press. *Jurnal*.
- Gumelar, M.S. 2011. "Comic Making." Jakarta: PT Indeks.
- Hamdani. 2011. "Strategi Belajar Mengajar." Bandung: Pustaka Setia.
- Lamb, A., & Johnson, L. 2009. Graphic Novels, Digital Comics, and Technology-Enhanced Learning: Part 1. *Teacher Librarian*, 36(5),70-84.
- Lisman, Markuna, & Wicaksono, H. 2020. "Strategi Guru dalam Mengatasi Kejenuhan Belajar Siswa di MTs Al-Maarif Banyorang." *Jurnal Al-Qiyam*, 1(1), 54–69.
- Lubis, I. 2011. "Sejarah Komik Menuju Masa Depan." Slideshare. Net.
- Maharsi, Indiria. 2010. "Komik Dunia Kreatif Tanpa Batas." Yogyakarta: Kata Buku
- Mardiasmo. 2017. "Perpajakan Edisi Terbaru 2017." Andi: Bandung.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Maryani, Yani. 2020. "Pengembangan Media Komik Sebagai Media Pembelajaran Teks Biografi dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca pada Siswa Kelas X SMKN 3 Bandung." *Jurnal Bandung*.
- McCloud, Scoot. 2001. *Memahami Komik*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia.
- Mulyatiningsih, Endang. 2016. "Pengembangan Model Pembelajaran." *Jurnal Universitas Negeri Yogyakarta*.
- Musnar Indra Daulay & Nurmmalina. 2021. "Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru." *Jurnal Universitas Pahlawan Tuanku Tambusai*.
- Nurgiantoro, Burhan. 2013. *"Teori Pengkajian Fiksi"*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Puspita, Avisha, Arif Didik Kurniawan, and Hanum Mukti Rahayu. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Booklet Pada Materi Sistem Imun Terhadap Hasil Belajar Siswa Kelas Xi Sman 8 Pontianak." *Jurnal Bioeducation* 4(1): 64–73.
- Rahim, Farida. 2007. *"Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar."* Padang: Bumi Aksara.
- Rasiman, Agnita Siska Pramasdyahsari. 2014. "Development Of Mathematics Learning Media." *Jurnal of Education and Researsch*, 535-44.
- Rayandra Asyhar. 2012. *"Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran."* jakarta: Referensi.
- S Arief and Sadiman. 2012. *"Media Pendidikan, Pengertian, Pengembangan, Dan Pemanfaatannya."* Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sandjaja, S. 2001. "Pengaruh Keterlibatan Orang Tua Terhadap Minat Membaca Anak Ditinjau Dari Pendekatan Stres Lingkungan." *Jurnal Psikodimensia kajian ilmiah psikologi*.
- Shadely, Hasan. 1990. *Ensiklopedia Nasioal Indonesia*. Jakarta: Ichran baru-Van Hoeve.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- Silvia Sandi Wisuda Lubis. 2018. "Pengembangan Metode Sas dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Permulaan Siswa". *Jurnal Universitas Islam Negeri Ar-Raniry*.
- Smith, Andrew. 2006. "Teaching With Comics." University of Lethbridge.
- Soeparno. 1988. "Media Pengajaran Bahasa." Yogyakarta: PT Intan Pariwara.
- Sopri, Ahmad. 2021. "Rancang Bangun Media Pembelajaran Berbasis IT dengan Menggunakan Media Autoplay 8 di Smk Armina Madina." *Jurnal Fakultas Pendidikan Matematika dan Ilmu Pengetahuan Alam IPTS*.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. 2002. "Media Pembelajaran." Bandung. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sudjana, Nana. dan Ahmad Rivai. 2011. "Media Pengajaran." Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sugiyono. 2005. "Statistika untuk Penelitian." Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2013. "Metode Penelitian Pendidikan (Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif Dan R & D)." Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. 2017. "Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D." Bandung : Alfabeta, CV.
- Wiryokusumo, Iskandar. 2011. "Dasar-Dasar Pengembangan Kurikulum." Jakarta: Bumi Aksara.
- Yudhi Munadi. 2013. "Media Pembelajaran." Jakarta Selatan: REFERENSI.
- Yunia, Nisda. 2017. "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Biologi Berbasis Nilai Karakter Pada Materi Pokok Sistem Pencernaan Makanan Untuk Kelas Viii Mts Negeri 1 Bandar Lampung." *Skripsi*. Fakultas Tarbiyah dan Keguruan. Institut Agama Islam Negeri (IAIN) Raden Intan Lampung
- Yunus, M., Salehi, H., Tarmizi, A., Idrus, SFS., Balaraman, S.S.A/P. 2010. "Using Digital Comics in Teaching ESL Writing." Universiti Kebangsaan Malaysia.

Lampiran 1 Tampilan Media Komik Digital

© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarangi mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Diarangi mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



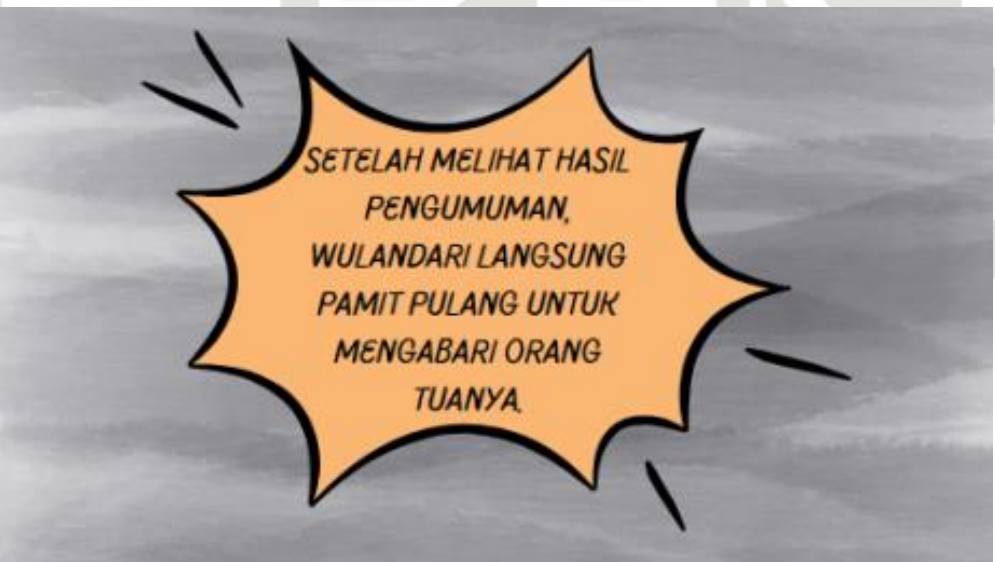
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



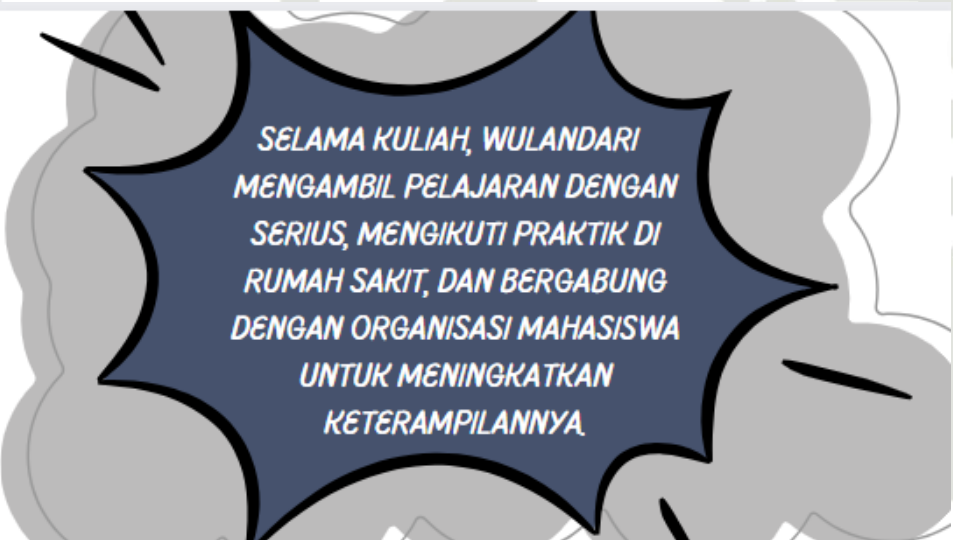
Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



© Hak cipta milik UIN Suska Riau

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Diarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Diarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.





Hak
1. D
a
b
2. D

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
<p>4.18 Menyajikan</p>	<p>Indungi Undang-Undang</p>	<p>teknik-teknik membaca buku fiksi dan non-fiksi</p>	<p>nonfiksi</p>	<p>Religius</p> <p>Man diri</p> <p>Goto ng royo ng</p> <p>Kejuj uran</p> <p>Kerja keras</p> <p>Perca ya diri</p> <p>Kerja sama</p>		<p>Edisi Revisi 2016. <i>Buku Guru Bahasa Indone sia SMP/M Ts. Kelas VIII.</i></p>	
		<ul style="list-style-type: none"> Membuat peta konsep alur dari buku fiksi dan nonfiksi Mempres entasikan informasi peta konsep alur buku fiksi dan nonfiksi 	<p>nonfiksi</p>				
	<ul style="list-style-type: none"> Ungkapan dalam buku fiksi. Unsur-unsur menarik dalam buku fiksi. Daya tarik bacaan Mendiskus i isi buku. 	<ul style="list-style-type: none"> Mengiden tifikasi ungkapan dalam buku fiksi dan nonfiksi Mengiden tifikasi unsur-unsur menarik dalam buku fiksi dan nonfiksi Mengiden tifikasi unsur kebahasa an dalam buku fiksi dan nonfiksi 	<ul style="list-style-type: none"> Mendisku sikan unsur kebahasaan dalam buku fiksi. Membuat tanggapan terhadap buku fiksi. Menyajik anan tanggapan terhadap buku fiksi. Memberi kan komentar terhadap tanggapan terhadap buku fiksi. 			<ul style="list-style-type: none"> Kemen terian Pendidikan dan Kebuda yaan Edisi Revisi 2016. <i>Bahasa Indone sia SMP/M Ts. Kelas VIII.</i> Kemen terian Pendidikan dan Kebuda yaan Edisi Revisi 	<ul style="list-style-type: none"> Lisan Tertulis Penuga san Unjuk erja Portofo lio

Menyaji kan seluruh karyanya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber: Mengura i unsur-unsur menarik dalam buku fiksi dan nonfiksi yang dibac a. Mengura i daya tarik apa pun tanpa izin UIN Suska Riau.

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Nilai Karakter	Alokasi Waktu	Sumber Belajar	Penilaian
<p>Indungi Undang-Undang</p> <p>nengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:</p> <p>pan banyak untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.</p> <p>pan tidak diizinkan memperjual belikan atau menyewakan karya tulis ini untuk tujuan komersial atau untuk keuntungan pribadi.</p> <p>nengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.</p>	<p>pta milik UIN Suska Riau</p>	<p>n terhadap buku fiksi.</p> <ul style="list-style-type: none"> Menyajikan tanggapan terhadap buku fiksi. Memberikan komentar terhadap tanggapan terhadap buku fiksi. 				<p>2016. <i>Buku Guru Bahasa Indonesia SMP/MTs. Kelas VIII.</i></p>	

Lampiran 3 RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN RPP

Sekolah : SMPN 40 Pekanbaru
Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia
Kelas/Semester : VIII /Ganjil
Materi Pokok : Teks Berita
Alokasi Waktu : 3 x 40 menit (2 x pertemuan)

A. Kompetensi Inti :

- KI 1: Menghayati ajaran agama yang dianutnya
KI 2: Menunjukkan perilaku jujur, disiplin, tanggungjawab, peduli (toleransi, gotong royong), santun,percaya diri, dalam berinteraksi secara efektif dengan lingkungan sosial dan alam dalam jangkauan pergaulan dan keberadaannya
KI 3: Memahami pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.
KI 4: Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.

B. Kompetensi Dasar dan Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)

Kompetensi Dasar (KD)	Indikator Pencapaian Kompetensi (IPK)
3.17 Menggali dan menemukan informasi dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca	3.17.1 Mengidentifikasi informasi buku melalui indeks 3.17.2 Mengidentifikasi informasi dalam buku fiksi dan non fiksi 3.17.3 Mengidentifikasi peta konsep alur dalam buku fiksi dan non fiksi 3.17.4 Memahami teknik-teknik membaca buku fiksi dan non-fiksi
4.17 Membuat peta konsep/ garis alur dari buku fiksi dan nonfiksi yang dibaca	4.17.1 Membuat peta konsep alur dari buku fiksi dan nonfiksi 4.17.2 Mempresentasikan informasi peta konsep alur buku fiksi dan nonfiksi

C. Tujuan Pembelajaran

Melalui pendekatann saintifik dengan menggunakan model pembelajaran discovery learning dan Problem Based Learning, peserta didik diharapkan dapat Mengidentifikasi informasi buku melalui indeks, Mengidentifikasi informasi dalam buku fiksi dan non fiksi, Mengidentifikasi peta konsep alur

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

dalam buku fiksi dan non fiksi, dan Memahami teknik-teknik membaca buku fiksi dan non-fiksi

D Materi Pembelajaran

- a. Keragaman informasi dalam buku fiksi/ nonfiksi.
- b. Informasi buku melalui indeks.
- c. Catatan tentang isi buku.
- d. Teknik-teknik membaca.

Pekanbaru, Mei 2023
Guru Mata Pelajaran,

Husnul Khatimah, S.Pd



UIN SUSKA RIAU

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Lampiran 4 Lembar Validasi Media Komik Digital

VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN ANGGKET AHLI MEDIA “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40 PEKANBARU”

Hari/Tanggal	: Selasa/ 28 Maret 2023
Validator Instrumen	: Ira Mahartika, M.Pd.
Profesi/Jabatan	: Dosen Pendidikan Kimia

Judul : Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru

Peneliti : Lara Julizawati

Pembimbing : *Dr. Nursalim, M.Pd.*

Dengan hormat,

Sehubungan dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru. Peneliti memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang didesain dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Angket pembelajaran ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu media pembelajaran yang didesain, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut pada pembelajaran bahasa indonesia. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket media pembelajaran komik digital ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Peneliti,

Lara Julizawati

Nim. 11911123750

**INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MEDIA
“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40
PEKANBARU”**

A. Petunjuk Penggunaan

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 = Tidak Sesuai

Skor 2 = Kurang Sesuai

Skor 3 = Sesuai

Skor 4 = Sangat Sesuai

B. Aspek Penilaian

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
1.	Pengemasan tampilan media pembelajaran yang menarik			✓	
2.	Ketepatan penggunaan warna dan gambar			✓	
3.	Kesesuaian dan ketepatan penggunaan background (latar belakang)			✓	
4.	Kesesuaian ukuran teks dan jenis teks				✓
Kebahasaan					
5.	Kejelasan dan ketepatan dalam penggunaan bahasa				✓
6.	Kemudahan dalam pemahaman				✓
Penggunaan					
7.	Kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran			✓	
8.	Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran			✓	
9.	Kemampuan penggunaan media pembelajaran secara berulang			✓	



C. Saran

Mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut:

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

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon melingkari salah satu angka untuk memberikan kesimpulan terhadap instrumen ini dinyatakan

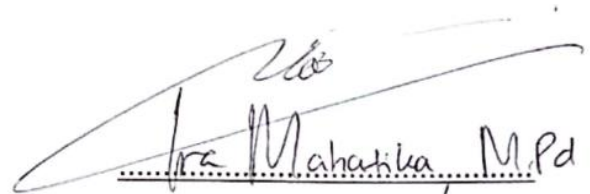
1. Layak digunakan tanpa ada revisi
- ②. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

Mohon lingkari sesuai simpulan Bapak/Ibu

Angket ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Pekanbaru, 28 Maret 2023

Validator Ahli Media


Ira Mahatika, M.Pd

NIP. 19900804 201801 2002

- ❖ Lembar validasi merujuk pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP), *Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran*



**VALIDASI INSTRUMEN PENELITIAN ANGKET AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40
PEKANBARU”**

Hari/Tanggal	: Jum'at/ 31 Maret 2023
Validator Instrumen	: Vera Sardila, M.Pd.
Profesi/Jabatan	: Dosen Pendidikan Bahasa Indonesia

Judul : Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru

Peneliti : Lara Julizawati

Pembimbing : Dr. Nursalim, M.Pd.

Dengan hormat,

Sehubung dengan dilaksanakannya penelitian mengenai Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru. Saya memohon kesediaan Bapak/Ibu untuk memberikan penilaian terhadap media pembelajaran yang didesain dengan cara mengisi angket yang telah disediakan. Angket penilaian ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak/Ibu tentang media pembelajaran yang didesain, sehingga dapat diketahui valid atau tidaknya media pembelajaran tersebut pada pembelajaran bahasa indonesia. Penilaian, komentar dan saran yang Bapak/Ibu berikan akan digunakan sebagai pertimbangan untuk perbaikan dari media pembelajaran. Atas perhatian dan ketersediaannya untuk mengisi angket media pembelajaran komik digital ini, peneliti ucapkan terima kasih.

Peneliti,

Lara Julizawati

Nim. 11911123750

INSTRUMEN PENILAIAN AHLI MATERI
“PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK
MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40
PEKANBARU”

A. Petunjuk Penggunaan

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis () pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

Skor 1 = Tidak Sesuai

Skor 2 = Kurang Sesuai

Skor 3 = Sesuai

Skor 4 = Sangat Sesuai

B. Aspek Penilaian

1. Ahli Materi

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian isi komik digital dengan Kompetensi Dasar (KD)				✓
2.	Kesesuaian isi komik digital dengan Tujuan Pembelajaran				✓
3.	Ketepatan dialog/teks dengan materi				✓
4.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓
5.	Dapat menumbuhkan minat pembaca dan mempelajarinya				✓
Aspek Penyajian					
6.	Penggunaan kata tidak memuat makna ganda dan salah tafsir				✓
7.	Penyajian tokoh menarik dan proporsional				✓
8.	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi				✓

a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



2. Ahli Bahasa

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
1.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar				✓
2.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓
3.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan				✓
4.	Kalimat yang dipakai sederhana			✓	
5.	Ketepatan ejaan				✓
6.	Konsistensi penggunaan istilah				✓

a

C. Saran

Mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut:

.....

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon melingkari salah satu angka untuk memberikan kesimpulan terhadap instrumen ini dinyatakan

- 1. Layak digunakan tanpa ada revisi
- 2. Layak digunakan dengan revisi
- 3. Tidak layak digunakan di lapangan

Mohon lingkari sesuai simpulan Bapak/Ibu

Angket ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Pekanbaru, 31 Maret 2023

Validator Ahli Materi/Bahasa

[Signature]
Vera Sadik M. P.
 NIP. 197402152607012024

❖ Lembar validasi ini merujuk pada Badan Standar Nasional Pendidikan (BSNP) *Standar Penilaian Buku Teks Pelajaran.*

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 5 Lembar Praktikalitas Guru

ANGKET KEPRAKTISAN GURU TERHADAP “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40 PEKANBARU”

Hari/Tanggal	: Kamis/8 Juni 2023
Validator Instrumen	: Husnul Khatimah, S.Pd
Profesi/Jabatan	: Guru Bahasa Indonesia

Judul : Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru
 Peneliti : Lara Julizawati
 Pembimbing : Dr. Nursalim, M.Pd.
 Instansi : Pendidikan Bahasa Indonesia FTK UIN Suska Riau

ANGKET KEPRAKTISAN GURU TERHADAP “PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40 PEKANBARU”

Petunjuk Penggunaan

Penelitian ini dilakukan dengan memberikan tanda ceklis (✓) pada kolom yang sesuai dengan penilaian Bapak/Ibu untuk setiap butir dalam lembar penilaian dengan ketentuan sebagai berikut:

- Skor 1 = Tidak Sesuai
- Skor 2 = Kurang Sesuai
- Skor 3 = Sesuai
- Skor 4 = Sangat Sesuai

A. Media

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
Tampilan Media					
1.	Pengemasan tampilan media pembelajaran yang menarik			✓	
2.	Ketepatan penggunaan warna dan gambar			✓	
3.	Kesesuaian dan ketepatan penggunaan background (latar belakang)			✓	
4.	Kesesuaian ukuran teks dan jenis teks				✓
Kebahasaan					
5.	Kejelasan dan ketepatan dalam penggunaan bahasa			✓	
6.	Kemudahan dalam pemahaman				✓
Penggunaan					
7.	Kepraktisan dalam penggunaan media pembelajaran			✓	
8.	Kemudahan dalam pengoperasian media pembelajaran				✓
9.	Kemampuan penggunaan media pembelajaran secara berulang			✓	

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



Hak

1. D

a

b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

B. Materi/Bahasa

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
Aspek Kelayakan Isi					
1.	Kesesuaian isi komik digital dengan Kompetensi Dasar (KD)			✓	
2.	Kesesuaian isi komik digital dengan Tujuan Pembelajaran			✓	
3.	Ketepatan dialog/teks dengan materi				✓
4.	Kesesuaian media dengan karakteristik siswa				✓
5.	Dapat menumbuhkan minat pembaca dan mempelajarinya				✓
Aspek Penyajian					
6.	Penggunaan kata tidak memuat makna ganda dan salah tafsir			✓	
7.	Penyajian tokoh menarik dan proporsional				✓
8.	Kejelasan alur cerita yang mendukung untuk memahami materi				✓

No.	Kriteria Penilaian	Tingkat Persetujuan			
		1	2	3	4
9.	Menggunakan kaidah bahasa yang baik dan benar			✓	
10.	Bahasa yang digunakan lugas dan mudah dipahami oleh siswa				✓
11.	Kalimat yang dipakai mewakili isi pesan atau informasi yang ingin disampaikan				✓
12.	Kalimat yang dipakai sederhana dan langsung kesasaran			✓	
13.	Ketepatan ejaan			✓	
14.	Konsistensi penggunaan istilah			✓	



Hak

1. D

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Saran

Mohon kepada Bapak/Ibu untuk menuliskan butir-butir revisi pada kolom saran berikut:

Perhatikan ukuran penulisan huruf dalam kalimat sehingga siswa yang duduk di bangku belakang bisa melihat tulisan dengan jelas

D. Kesimpulan

Bapak/Ibu dimohon melingkari salah satu angka untuk memberikan kesimpulan terhadap instrumen ini dinyatakan

1. Layak digunakan tanpa ada revisi
2. Layak digunakan dengan revisi
3. Tidak layak digunakan di lapangan

Mohon lingkari sesuai simpulan Bapak/Ibu

Angket ini saya isi dengan sebenarnya, tanpa ada pengaruh dari pihak lain.

Pekanbaru, 8 Juni 2023

Validator Instrumen

[Handwritten Signature]
 Husnul Khatimah, S.Pd.

NIP. 19730101 199903 2010

Lampiran 6 Angket Respon Siswa

ANGKET RESPON SISWA TERHADAP "PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40 PEKANBARU"

Nama : Christian

Kelas : VIII D

Petunjuk : Berilah tanda centang (✓) pada jawaban yang dianggap sesuai dengan anda

Skor 1 = Tidak Sesuai

Skor 2 = Kurang Sesuai

Skor 3 = Sesuai

Skor 4 = Sangat Sesuai

No.	Pernyataan	Jawaban			
		1	2	3	4
1.	Saya menyukai pembelajaran Bahasa Indonesia			✓	
2.	Saya tertarik mempelajari hal-hal yang berkaitan dengan membaca				✓
3.	Saya senang menggunakan media komik digital dalam pembelajaran membaca			✓	
4.	Saya menyukai bentuk/desain media komik digital			✓	
5.	Warna media komik digital yang ditampilkan menarik				✓
6.	Huruf yang digunakan sederhana dan mudah dibaca				✓
7.	Saya merasa bisa belajar lebih mudah dengan media yang memiliki gambar/ilustrasi				✓
8.	Saya lebih mudah mendapat informasi dalam cerita dengan tampilan media komik digital				✓

9.	Saya lebih mudah untuk memahami isi bacaan dengan tampilan media komik digital			✓	
10.	Saya lebih mudah menentukan unsur-unsur dalam cerita dengan tampilan media komik digital			✓	
11.	Saya lebih termotivasi untuk membaca setelah menggunakan media komik digital				✓
12.	Saya sangat senang belajar membaca dengan menggunakan media komik digital			✓	

- Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang**
1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
 2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 7 Hasil Analisis Keefektifan Media Pembelajaran

No.	Nama	Nilai Awal	KKM	Nilai Akhir
1.	Alya Fhadila	80	75	85
2.	Amelia Putri Ayu	84	75	89
3.	Annisa Citra Maharany	84	75	89
4.	Christian	80	75	85
5.	Clara Gusti Hafilah	84	75	89
6.	Falen Dwi Putra	83	75	88
7.	Fibel Alfath Islami	83	75	88
8.	M. sya'ban Putra	78	75	85
9.	Maifi Riza Zahra	84	75	89
10.	Malikul Namid Firmansyah	83	75	88
11.	Mirella Arsa Pertiwi	84	75	89
12.	Mutiara	79	75	85
13.	Nabila Afifah Qudsia	80	75	85
14.	Naura Firsta Sabrina	82	75	87
15.	Reyhand Perdana Mukti	83	75	88
16.	Sintia Nursafitri	84	75	89
17.	Tiara Sadewi Putri	79	75	85
18.	Wini Aprilia Pratiwi	84	75	89
19.	Yoga Aidil Furqan	83	75	88
20.	Zikri Hakim	80	75	85

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 8 Hasil Analisis Lembar Validasi Media Komik Digital

Media

No.	Aspek yang divalidasi	validator	Skor maks	%	Ket
1.	Tampilan Media	13	16	81,25	Valid
2.	Kebahasaan	8	8	100	Sangat Valid
3.	Penggunaan	9	12	75	Valid
Jumlah		30	36	83,34	Valid

No.	Aspek yang divalidasi	validator	Skor maks	%	Ket
1.	Aspek Kelayakan Isi	20	20	100	Sangat Valid
2.	Aspek Penyajian	12	12	100	Sangat Valid
3.	Bahasa	23	24	95,84	Sangat Valid
Jumlah		55	56	98,21	Sangat Valid

➤ Materi dan Bahasa

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 9 Hasil Analisis Lembar Praktikalitas Media Komik Digital

No	Aspek yang divalidasi	Validator	Skor maks	%	Ket
1	Tampilan Media	13	16	81,25	Sangat Praktis
2	Kebahasaan	7	8	87,5	Sangat Praktis
3	Penggunaan	10	12	83,34	Sangat Praktis
4	Aspek Kelayakan Isi	18	20	90	Sangat Praktis
5	Aspek Penyajian	11	12	91,67	Sangat Praktis
6	Bahasa	20	24	83,34	Sangat Praktis
	Jumlah	79	92	85,86	Sangat Praktis

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 10 Hasil Analisis Respon Siswa

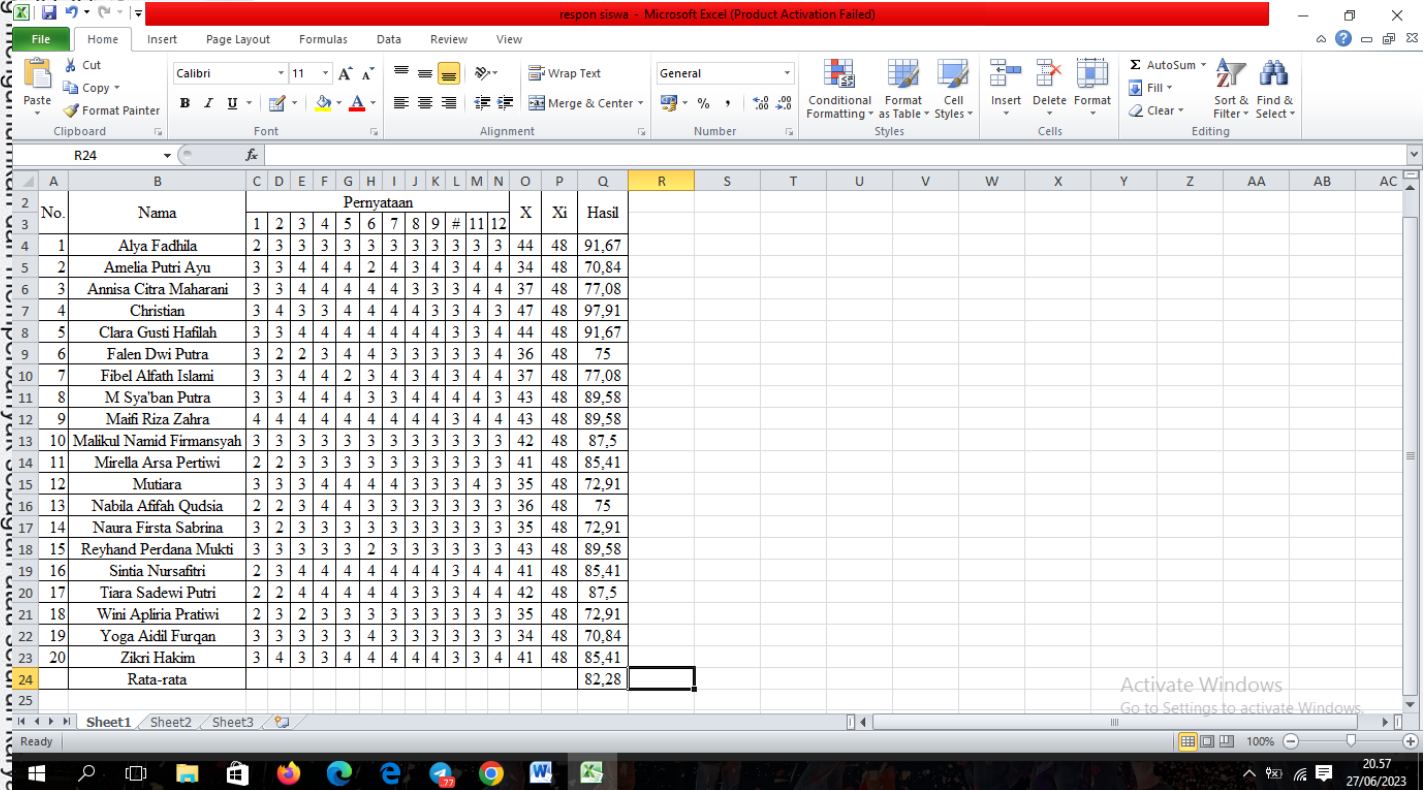
Hak Cipta

1. Diarakan

a. Peng

b. Peng

2. Diarakan



No.	Nama	Pernyataan												X	Xi	Hasil		
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12					
1	Alya Fadhlia	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	44	48	91,67	
2	Amelia Putri Ayu	3	3	4	4	4	2	4	3	4	3	4	4	4	34	48	70,84	
3	Annisa Citra Maharani	3	3	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	37	48	77,08	
4	Christian	3	4	3	3	4	4	4	4	3	3	4	3	4	3	47	48	97,91
5	Clara Gusti Hafilah	3	3	4	4	4	4	4	4	4	3	3	4	4	44	48	91,67	
6	Falen Dwi Putra	3	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	4	3	36	48	75	
7	Fibel Alfath Islami	3	3	4	4	2	3	4	3	4	3	4	4	4	37	48	77,08	
8	M Sya'ban Putra	3	3	4	4	4	3	3	4	4	4	4	3	4	3	43	48	89,58
9	Mafi Riza Zahra	4	4	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	43	48	89,58	
10	Malikul Namid Firmansyah	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	42	48	87,5	
11	Mirella Arsa Pertiwi	2	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	4	41	48	85,41	
12	Mutiara	3	3	3	4	4	4	4	3	3	3	4	3	3	35	48	72,91	
13	Nabila Afifah Qudsia	2	2	3	4	4	3	3	3	3	3	3	3	3	36	48	75	
14	Naura Firsta Sabrina	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	48	72,91	
15	Reyhand Perdana Mukti	3	3	3	3	3	2	3	3	3	3	3	3	3	43	48	89,58	
16	Sintia Nursafitri	2	3	4	4	4	4	4	4	4	3	4	4	4	41	48	85,41	
17	Tiara Sadewi Putri	2	2	4	4	4	4	4	3	3	3	4	4	4	42	48	87,5	
18	Wini Aprilia Pratiwi	2	3	2	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3	35	48	72,91	
19	Yoga Aidil Furqan	3	3	3	3	3	4	3	3	3	3	3	3	3	34	48	70,84	
20	Zikri Hakim	3	4	3	3	4	4	4	4	4	3	3	4	4	41	48	85,41	
24	Rata-rata																82,28	

State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



UIN SUSKA RIAU

kan dan menyebutkan sumber:
 karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

Lampiran 11 Dokumentasi



Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

© Hak cipta milik UIN Suska Riau



State Islamic University of Sultan Syarif Kasim Riau



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No. 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Pekanbaru, 30 Januari 2023

Nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/1571/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : -
Hal : *Mohon Izin Melakukan PraRiset*

Kepada
Yth. Kepala Sekolah
SMPN 40 Pekanbaru
di
Tempat

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh
Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

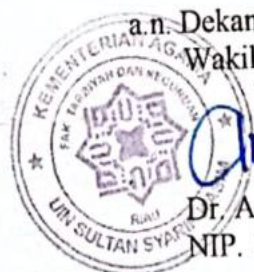
Nama : **Lara Julizawati**
NIM : 11911123750
Semester/Tahun : VII (Tujuh)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan Prariset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan penelitiannya di Instansi yang saudara pimpin.

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan III



Dr. Amirah Diniaty, M.Pd. Kons.
NIP. 19751115 200312 2 001



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 40 PEKANBARU
Jl. Ketitiran Garuda Sakti Km. 3 Simpang Baru Tampan Kota Pekanbaru



SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6/SMPN.40/TU/III/2023/1699

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 40 Pekanbaru :

Nama : Indrawati, M.Pd
NIP : 19730316 200604 2020
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SMP Negeri 40 Pekanbaru
Alamat Sekolah : Jl. Ketitiran (Garuda Sakti KM 3)

Bedasarkan Surat dari Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA RIAU nomor : Un.04/F.II.4/PP.00.9/1571/2023 tanggal 30 Januari 2023 tentang izin melaksanakan PraRiset, dengan ini menerangkan :


Nama : **LARA JULIZAWATI**
NIM : 11911123750
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan

Akan melaksanakan Riset dan Observasi data di SMP Negeri 40 Pekanbaru, Binawidya Kota Pekanbaru, Provinsi Riau.

Demikianlah Surat Keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 6 Februari 2023
Kepala Sekolah




INDRAWATI, M.Pd
NIP.19730316 200604 2020



UIN SUSKA RIAU

KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SULTAN SYARIF KASIM RIAU
FAKULTAS TARBIYAH DAN KEGURUAN

كلية التربية والتعليم

FACULTY OF EDUCATION AND TEACHER TRAINING

Jl. H. R. Soebrantas No 155 Km 18 Tampan Pekanbaru Riau 28293 PO. BOX 1004 Telp. (0761) 561647
Fax. (0761) 561647 Web www.ftk.uinsuska.ac.id, E-mail: eftak_uinsuska@yahoo.co.id

Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/6140/2023
Sifat : Biasa
Lamp. : 1 (Satu) Proposal
Hal : **Mohon Izin Melakukan Riset**

Pekanbaru, 14 Maret 2023 M

Kepada
Yth. Gubernur Riau
Cq. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu
Satu Pintu
Provinsi Riau
Di Pekanbaru

Assalamu'alaikum warahmatullahi wabarakatuh

Rektor Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau dengan ini memberitahukan kepada saudara bahwa :

Nama : **Lara Julizawati**
NIM : 11911123750
Semester/Tahun : VIII (Delapan)/ 2023
Program Studi : Pendidikan Bahasa Indonesia
Fakultas : Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau

ditugaskan untuk melaksanakan riset guna mendapatkan data yang berhubungan dengan judul skripsinya : Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru
Lokasi Penelitian : SMPN 40 Pekanbaru
Waktu Penelitian : 3 Bulan (14 Maret 2023 s.d 14 Juni 2023)

Sehubungan dengan itu kami mohon diberikan bantuan/izin kepada mahasiswa yang bersangkutan.

Demikian disampaikan atas kerjasamanya diucapkan terima kasih.



a.n. Rektor
Dekan

Dr. H. Kadar, M.Ag.
NIP.19650521 199402 1 001

Tembusan :
Rektor UIN Suska Riau



PEMERINTAH PROVINSI RIAU
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PELAYANAN TERPADU SATU PINTU
Gedung Menara Lancang Kuning Lantai I dan II Komp. Kantor Gubernur Riau
Jl. Jend. Sudirman No. 460 Telp. (0761) 39064 Fax. (0761) 39117 PEKANBARU
Email : dpmpstsp@riau.go.id

REKOMENDASI

Nomor : 503/DPMPSTSP/NON IZIN-RISSET/54869
T E N T A N G



**PELAKSANAAN KEGIATAN RISSET/PRA RISSET
DAN PENGUMPULAN DATA UNTUK BAHAN SKRIPSI**

1.04.02.01

Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, setelah membaca Surat Permohonan Riset dari : **Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau, Nomor : Un.04/F.II/PP.00.9/6140/2023 Tanggal 14 Maret 2023**, dengan ini memberikan rekomendasi kepada:

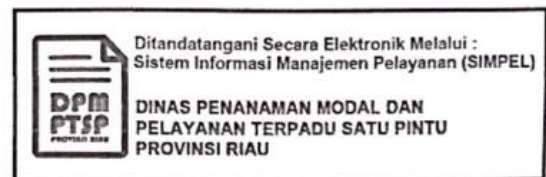
- | | | |
|----------------------|---|--|
| 1. Nama | : | LARA JULIZAWATI |
| 2. NIM / KTP | : | 119111237500 |
| 3. Program Studi | : | PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA |
| 4. Jenjang | : | S1 |
| 5. Alamat | : | PEKANBARU |
| 6. Judul Penelitian | : | PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40 PEKANBARU |
| 7. Lokasi Penelitian | : | SMPN 40 PEKANBARU |

Dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan.
2. Pelaksanaan Kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal rekomendasi ini diterbitkan.
3. Kepada pihak yang terkait diharapkan dapat memberikan kemudahan serta membantu kelancaran kegiatan Penelitian dan Pengumpulan Data dimaksud.

Demikian rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan seperlunya.

Dibuat di : Pekanbaru
Pada Tanggal : 16 Maret 2023



Tembusan :

Disampaikan Kepada Yth :

1. Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Provinsi Riau di Pekanbaru
2. Walikota Pekanbaru
Up. Kaban Kesbangpol dan Linmas di Pekanbaru
3. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Suska Riau di Pekanbaru
4. Yang Bersangkutan



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
 JL. ARIFIN AHMAD NO. 39 TELP. – FAX : (0761) 39399 PEKANBARU

SURAT KETERANGAN PENELITIAN

Nomor : BL.04.00/Kesbangpol/754/2023



- a. Dasar : 1. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2008 Tentang Keterbukaan Informasi Publik.
 2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2009 Tentang Pelayanan Publik.
 3. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 2016 Tentang Perangkat Daerah.
 4. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 3 Tahun 2018 Tentang Penerbitan Surat Keterangan Penelitian.
 5. Peraturan Daerah Kota Pekanbaru Nomor 9 Tahun 2016 Tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Pekanbaru.
- b. Menimbang : Rekomendasi dari Kepala Dinas Penanaman Modal dan Pelayanan Terpadu Satu Pintu Provinsi Riau, nomor 503/DPMPSTP/NON IZIN-RISET/54869 tanggal 16 Maret 2023, perihal pelaksanaan kegiatan Penelitian Riset/Pra Riset dan pengumpulan data untuk bahan Skripsi.

MEMBERITAHUKAN BAHWA :

1. Nama : LARA JULIZAWATI
 2. NIM : 119111237500
 3. Fakultas : TARBIYAH DAN KEGURUAN UIN SUSKA RIAU
 4. Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
 5. Jenjang : S1
 6. Alamat : PERUM UNRI BLOK F NO. 100 KEL. AIR PUTIH KEC. TAMPAN-PEKANBARU
 7. Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40 PEKANBARU
 8. Lokasi Penelitian : DINAS PENDIDIKAN KOTA PEKANBARU

Untuk Melakukan Penelitian, dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Tidak melakukan kegiatan yang menyimpang dari ketentuan yang telah ditetapkan yang tidak ada hubungan dengan kegiatan Riset/Pra Riset/Penelitian dan pengumpulan data ini.
 2. Pelaksanaan kegiatan Riset ini berlangsung selama 6 (enam) bulan terhitung mulai tanggal Surat Keterangan Penelitian ini diterbitkan.
 3. Berpakaian sopan, mematuhi etika Kantor/Lokasi Penelitian, bersedia meninggalkan photo copy Kartu Tanda Pengenal.
 4. Melaporkan hasil Penelitian kepada Walikota Pekanbaru c.q Kepala Badan Kesatuan Bangsa dan Politik Kota Pekanbaru, paling lambat 1 (satu) minggu setelah selesai.
- Demikian Rekomendasi ini dibuat untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 17 Maret 2023

a.n. KEPALA BADAN KESATUAN BANGSA
 DAN POLITIK KOTA PEKANBARU
 Kepala Bidang Politik Dalam Negeri

TENGGU FIRDAUS, SE, M.Si
 PEMBINA
 NIP. 197604091998031001



Tembusan

- Yth : 1. Dekan Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN SUSKA Riau di Pekanbaru.
 2. Yang Bersangkutan.



PEMERINTAH KOTA PEKANBARU
DINAS PENDIDIKAN
SMP NEGERI 40 PEKANBARU
Jl. Ketitiran (Garuda Sakti Km. 3) Bina Widya Tampan Kota Pekanbaru



SURAT KETERANGAN

Nomor : 423.6/SMPN.40/TU/VI/2023/1765

Yang bertanda tangan di bawah ini, Kepala SMP Negeri 40 Pekanbaru :

Nama : Indrawati, M.Pd
NIP : 19730316 200604 2020
Jabatan : Kepala Sekolah
Nama Sekolah : SMP Negeri 40 Pekanbaru
Alamat Sekolah : Jl. Ketitiran (Garuda Sakti KM 3)

Bedasarkan Surat dari Dinas Pendidikan Kota Pekanbaru Nomor : 800/Disdik.Sekretaris.1/01538/2023 tanggal 21 Maret 2023 Perihal Izin Melaksanakan Riset/Penelitian, dengan ini menerangkan :

Nama : LARA JULIZAWATI
NIM : 11911123750
Jurusan : PENDIDIKAN BAHASA INDONESIA
Judul Penelitian : PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA SISWA SMPN 40 PEKANBARU

Telah melaksanakan Penelitian di SMP Negeri 40 Pekanbaru, pada tanggal 7 April s.d 4 Mei 2023.

Demikianlah surat keterangan ini kami buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Pekanbaru, 8 Juni 2023

Kepala Sekolah



INDRAWATI, M.Pd

NIP.19730316 200604 2020



RIWAYAT HIDUP PENULIS

Lara Julizawati, lahir di Sitanang, Kecamatan Ampek Nagari, Kabupaten Agam, pada tanggal 20 Juli 2001, merupakan anak pertama dari dua bersaudara dari pasangan Ayahanda Syamsurijal dan Ibunda Sepmawati. Memiliki satu saudara bernama Anisa Salsabila. Pendidikan formal yang ditempuh penulis di SDN 01 Ampek Nagari, lulus pada tahun 2013. Selanjutnya penulis melanjutkan pendidikan ke SMPN 1 Ampek Nagari, lulus pada tahun 2016, dan melanjutkan ke jenjang SMK 2 Dumai dan lulus pada tahun 2019. Pada tahun 2019 penulis melanjutkan pendidikan studi ke perguruan tinggi Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, dan diterima di Fakultas Tarbiyah dan Keguruan pada Jurusan Pendidikan Bahasa Indonesia. Pada masa masa perkuliahan penulis melaksanakan Kuliyah Kerja Nyata (KKN) di Desa Batu Hampar dan melaksanakan Praktik Pengalaman Lapangan (PPL) di SMK Muhammadiyah 3 Pekanbaru. Penulis melakukan penelitian dari bulan April hingga bulan Mei 2023 di SMPN 40 Pekanbaru. Dan akhirnya penulis dapat mengikuti sidang munaqasyah dengan judul *“Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa SMPN 40 Pekanbaru”*.

Hak Cipta Diindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.