

Pengembangan *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat Desa Beriang Tinggi Model *Cooperative Integrated Reading and Composition* dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman

Denfis Gojali

SD Negeri 44 Kaur, Bengkulu, Indonesia

denfisgojali88@gmail.com

Abdul Muktadir

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

abdulmuktadir@unib.ac.id

Endang Widi Winarni

Magister Pendidikan Dasar, FKIP, Universitas Bengkulu, Indonesia

endangwidi@unib.ac.id

Abstract

The aim of this research is to develop an E-Comic Based on the Folklore of Berian Tinggi Village to Improve Reading Comprehension. The type of research used is research and development with the ADDIE model. Instruments include interviews, needs analysis questionnaires, questions, expert validation sheets, user response questionnaires and student response questionnaires. Based on the research results, it can be concluded that the E-Comic developed is suitable for use as class IV Indonesian language content media. The expert validation results were 0.94 from material expert validation, 0.96 from design expert validation, and 0.95 from language expert validation. The user response was very good because the results of the analysis of the class IV teacher questionnaire showed a percentage of 93.75% with very good criteria. Meanwhile, the response from students obtained a percentage of 93% with very good criteria. The e-comic that was developed was effective in improving the reading comprehension of fourth grade students at SD Negeri 44 Kaur. The average value obtained by the experimental class using E-Comic N-Gain was 0.54.

Keywords: CIRC, Folklore, E-Comic, Reading Comprehension.

Pendahuluan

Bahasa Indonesia berperan penting dalam perkembangan intelektual, sosial dan emosional siswa. Oleh karena itu, perlu dilakukan upaya untuk meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar dengan cara

mengembangkan kemampuan berbahasa siswa. Tujuan pembelajaran bahasa Indonesia dibagi menjadi beberapa aspek, sebagaimana dijelaskan Mulyati (2014: 18) bahwa ada empat keterampilan berbahasa yaitu mendengarkan, berbicara, membaca dan menulis. Salah satu aspek tujuan dari pembelajaran bahasa Indonesia adalah siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman.

Membaca pemahaman merupakan salah satu kemampuan yang harus dimiliki oleh siswa. Prihatin & Sari, (2020: 80) menjelaskan bahwa membaca pemahaman merupakan kegiatan membaca yang dilakukan oleh seseorang untuk memahami isi bacaan secara menyeluruh. Adapun kelebihan membaca pemahaman menurut Taufik (2020) adalah siswa mampu memahami isi bacaan, mampu membuat kesimpulan isi bacaan, membuat generalisasi, mampu mencari hubungan sebab akibat serta mampu membuat perbandingan. Membaca pemahaman sangat penting untuk dikuasai siswa. Terutama untuk memahami bacaan cerita rakyat yang berkembang ditempat tinggalnya. Dengan kekayaan budaya, salah satu daerah di Indonesia yang kaya akan cerita rakyat adalah provinsi Bengkulu. Cerita rakyat harus dikenalkan kepada peserta didik hal ini dikarenakan menurut Muktadir & Darmansyah (2021) cerita rakyat Bengkulu merupakan sarana yang strategis dalam mewariskan kelestarian cerita rakyat yang semakin tidak dikenal. Provinsi Bengkulu memiliki banyak cerita rakyat yang sudah cukup melegenda baik diceritakan turun-temurun secara lisan maupun telah ditulis menjadi sebuah buku. Beberapa judul cerita rakyat yang cukup banyak dikenal antara lain Putri Serindang Bulan, Putri Gading Cempaka, dan lubuk kursi dari desa Beriang Tinggi kabupaten Kaur. Dalam penelitian kali ini, peneliti memilih cerita Kisah Lubuk Kursi dari dari Desa Beriang Tinggi Kabupaten Kaur Provinsi Bengkulu. Cerita ini dipilih dikarenakan cerita Lubuk Kursi syarat akan pesan moral serta memiliki alur yang menarik.

Selain itu berdasarkan hasil analisis kebutuhan dengan menyebarkan angket kepada Siswa di SDN 44 Kaur, diketahui bahwa Sejalan dengan hasil observasi di SD Negeri 44 Kaur, sebagian besar Siswa di Sekolah Dasar Negeri 44 Kaur tidak mengetahui cerita rakyat yang berjudul "Kisah Lubuk Kursi" bahkan tidak pernah mendengar ada cerita rakyat Bengkulu yang berjudul "Kisah Lubuk Kursi". Cerita rakyat ini berasal dari Desa Beriang Tinggi yang seharusnya di ketahui oleh masyarakat khususnya anak-anak yang tinggal di Desa Beriang Tinggi.

Mengatasi permasalahan diatas, maka diperlukan pengembangan media yang kreatif untuk menunjang proses pembelajaran yang sesuai dengan pedoman dan kriteria penyusunan media. Media menurut Nurrita (2018) adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar sehingga makna pesan yang disampaikan menjadi lebih jelas dan tujuan pendidikan atau pembelajaran dapat tercapai dengan efektif dan efisien. Media pembelajaran yang dipilih peneliti adalah *E-Comic*. *E-Comic* dipilih karena menurut penelit Anggara, Muktadir dan Winarni (2021) dalam penelitiannya mengemukakan cerita rakyat berbasis *E-Comic* hendaknya digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran. *E-Comic* adalah urutan-urutan gambar yang ditata sesuai dengan tujuan dan filosofi pembuatnya sehingga pesan cerita tersampaikan, *E-Comic* cenderung diberi tulisan yang diperlukan sesuai dengan kebutuhan.

Penelitian ini menggunakan model pembelajaran CIRC adalah metode pembelajaran terpadu antara kemampuan membaca dan menulis yang melibatkan siswa secara aktif (fisik maupun mental) dalam proses pembelajaran untuk membantu siswa memahami isi bacaan yang dilakukan secara individu maupun kelompok. Sehingga dengan ini diharapkan membaca pemahaman siswa dapat meningkat. Berdasarkan masalah tersebut maka peneliti akan mengembangkan *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat Desa Beriang Tinggi Model *Cooperative Integrated Reading and Composition* dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa.

Metode

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan (*Research and Development*). *R&D* adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut (Sugiono, 2020: 298). Desain dalam penelitian ini menggunakan model ADDIE.

Partisipan

Subjek yang terlibat pada penelitian ini terdiri 6 orang sebagai validator (aspek materi, bahasa dan desain untuk mengukur aspek kelayakan media). Selanjutnya 2 orang guru sebagai responden untuk mengukur respon pengguna terhadap media. Serta siswa kelas IV SDN 44 Kaur kelas eksperimen berjumlah 20 siswa sedangkan siswa kelas uji coba di SDN 50 Kaur berjumlah 20 siswa.

Instrumen

Adapun instrumen yang digunakan dalam penelitian ini adalah instrumen nontes yang terdiri dari lembar analisis kebutuhan, lembar validasi, angket respon pengguna dan angket respon peserta didik.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis dokumen, *interview* (wawancara), kuesioner (angket), dan tes *pretest-posttests*.

Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang digunakan pada penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif dan statistik deskriptif.

Hasil

1. Pengembangan media E-Comic Berbasis Cerita Rakyat Desa Beriang Tinggi

Dalam pengembangan media *E-Comic* peneliti memilih kelas 4 fase B elemen menulis karena pada elemen dan CP tersebut searah dengan materi cerita rakyat.

Tabel 1. Hasil Analisis Kebutuhan Peserta Didik terhadap Bahan ajar

No	Indikator	Jumlah Peserta Didik yang menjawab (Ya)	Persentase
1	Indikator 1	18	90%
2	Indikator 2	18	90%
3	Indikator 3	9	45%
4	Indikator 4	2	10%
5	Indikator 5	12	60%
6	Indikator 6	20	100%
7	Indikator 7	3	15%
8	Indikator 8	3	15%
9	Indikator 9	8	40%
10	Indikator 10	20	100%
11	Indikator 11	18	90%
12	Indikator 12	19	95%
13	Indikator 13	7	35%
14	Indikator 14	11	55%
15	Indikator 15	0	0%

Pemilihan judul cerita rakyat didasari dari hasil angket identifikasi kebutuhan peserta didik terhadap bahan ajar. Dari hasil angket tersebut hanya 15% peserta didik dari 20 peserta didik yang mengetahui cerita "Lubuk Kursi". Selain itu, pemilihan judul tersebut dikarenakan sesuai dengan tema daerah tempat tinggalku dimana

siswa harus mengenal cerita yang ada di tempat tinggalnya terlebih dahulu, khususnya kabupaten Kaur.

2. Kelayakan Media *E-Comic* Cerita Rakyat Daerah “Lubuk Kursi”

Kelayakan isi *E-Comic* dilakukan oleh ahli materi sedangkan kelayakan tampilan *E-Comic* dilakukan oleh ahli media dan kelayakan bahasa oleh ahli bahasa. Kriteria yang digunakan untuk mengukur kevalidan isi *e-book* serta tampilan *e-book* adalah skala likert yang terdiri dari 4 skala penilaian.

Tabel 2. Presentase Kelayakan Materi *E-Comic*

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		F	N	P	Kriteria
		Validator 1	Validator 2				
1	Butir 1	3	2	5	8	62.5%	Tidak Layak
2	Butir 2	3	3	6	8	75%	Layak
3	Butir 3	3	3	6	8	75%	Layak
4	Butir 4	2	3	5	8	62.5%	Tidak Layak
5	Butir 5	3	3	6	8	75%	Layak
6	Butir 6	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
7	Butir 7	4	3	7	8	87.5%	Sangat Layak
8	Butir 8	3	3	6	8	75%	Layak
9	Butir 9	3	3	6	8	75%	Layak
10	Butir 10	4	4	8	8	100%	Sangat Layak
11	Butir 11	2	2	4	8	50%	Tidak Layak
12	Butir 12	3	2	5	8	62.5%	Tidak Layak
13	Butir 13	3	3	6	8	75%	Layak
14	Butir 14	3	3	6	8	75 %	Layak
Rata-Rata						75 %	Layak

Tabel 3. Presentase Kelayakan Desain *E-Comic*

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		F	N	P	Kriteria
		Validator 1	Validator 2				
1	Butir 1	3	3	6	8	75%	Layak
2	Butir 2	3	3	6	8	75%	Layak
3	Butir 3	3	3	6	8	75%	Layak
4	Butir 4	3	3	6	8	75%	Layak
5	Butir 5	3	3	6	8	75%	Layak
6	Butir 6	2	3	5	8	62.5%	Tidak Layak
7	Butir 7	3	3	6	8	75%	Layak
8	Butir 8	2	3	5	8	62.5%	Tidak Layak
9	Butir 9	3	4	7	8	87.5%	Sangat Layak
10	Butir 10	2	3	5	8	62.5%	Tidak Layak
11	Butir 11	3	3	6	8	75%	Layak
12	Butir 12	2	3	5	8	62.5%	Tidak Layak
13	Butir 13	3	3	6	8	75%	Layak
14	Butir 14	3	4	7	8	87.5%	Sangat Layak
15	Butir 15	3	3	6	8	75%	Layak
16	Butir 16	3	3	6	8	75%	Layak
17	Butir 17	3	3	6	8	75%	Layak
18	Butir 18	3	3	6	8	75%	Layak
19	Butir 19	3	3	6	8	75%	Layak
Rata-Rata						73.68%	Layak

Tabel 4. Presentase Kelayakan Bahasa *E-Comic*

No	Aspek Penilaian	Nilai Validator		F	N	P	Kriteria
		Validator 1	Validator 2				
1	Butir 1	3	3	6	8	75%	Layak
2	Butir 2	3	3	6	8	75%	Layak
3	Butir 3	2	2	4	8	50%	Tidak Layak
4	Butir 4	3	3	6	8	75%	Layak
5	Butir 5	3	3	6	8	75%	Layak
6	Butir 6	2	3	5	8	62.5%	Tidak Layak
7	Butir 7	3	3	6	8	75%	Layak
8	Butir 8	2	3	5	8	62.5%	Tidak Layak
9	Butir 9	3	4	7	8	87.5%	Sangat Layak
10	Butir 10	3	3	6	8	75%	Layak
11	Butir 11	3	3	6	8	75%	Layak
12	Butir 12	2	3	5	8	62.5%	Tidak Layak
13	Butir 13	3	3	6	8	75%	Layak
14	Butir 14	2	2	4	8	50%	Tidak Layak
15	Butir 15	3	3	6	8	75%	Layak
16	Butir 16	3	3	6	8	75%	Layak
		Rata-Rata				70.31%	Layak

3. Respon Pengguna Terhadap Media *E-Comic* Cerita Rakyat “Lubuk Kursi”

Hasil respon terhadap 2 orang guru kelas IV SDN 50 Kaur diperoleh hasil rata-rata 93,75%. Secara keseluruhan respon guru memperoleh skor 4 dengan kriteria sangat baik, walaupun ada beberapa aspek yang memperoleh skor 3 antara lain pada aspek Kesesuaian dengan Capaian Pembelajaran, Kebermanfaatan media *E-Comic* dalam mempermudah pemahaman membaca peserta didik. Sedangkan terdapat perbedaan pendapat antar guru pada aspek Kesesuaian isi dan materi media *E-Comic* dengan tingkat perkembangan peserta didik, Keefektifan kalimat, kebakuan istilah, dan Penggunaan tata bahasa sesuai dengan PUEBI, Penggunaan bahasa (ejaan, kata, kalimat, dan paragraf) tepat, lugas, jelas, serta sesuai dengan tingkat perkembangan usia, Ilustrasi menarik sehingga dapat menumbuhkan minat pembaca dan mempelajarinya. Berdasarkan kriteria respon pengguna 93,75% termasuk kedalam interval 80%-100% dengan keterangan sangat baik. sehingga media *E-Comic* cerita rakyat Bengkulu “Lubuk Kursi” baik untuk digunakan.

Respon siswa kelas IV SDN 50 Kaur diperoleh hasil rata-rata 93%. Berdasarkan kriteria respon pengguna 93,8% termasuk kedalam interval 80%-100% dengan keterangan sangat baik sehingga media *E-Comic* cerita rakyat Kaur “Lubuk Kursi” baik untuk digunakan dapat disimpulkan bahwa media *E-Comic* cerita rakyat dikategorikan sangat baik.

4. Efektivitas Media *E-Comic*

Tabel 5. Uji Normalitas Pre-Test dan Post-Test

		Tests of Normality					
		Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
		Statistic	Df	Sig.	Statistic	Df	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Pretest Eksperimen	0,209	20	0,062	0,894	20	0,052
	Posttest Eksperimen	0,124	20	0,200*	0,959	20	0,529

Menunjukkan bahwa hasil belajar siswa pada kelas eksperimen memiliki nilai signifikan *pretest* 0,052 sedangkan *posttest* 0,529. Kriteria pengujian yang digunakan untuk taraf signifikan Shapiro-Wilk karena jumlah sampel <50 sampel dengan kesimpulan jika diatas 0,05 maka terdistribusi normal, sebaliknya jika diperoleh nilai

dibawah signifikan Shapiro-Wilk di bawah 0,05 maka berdistribusi tidak normal. Pada tabel diatas menyatakan bahwa uji normalitas pada kelas eksperimen berada di atas 0,05. Nilai signifikan secara keseluruhan lebih besar, artinya data pretest dan posttest pada hasil belajar siswa di kelas eksperimen berdistribusi normal.

Tabel 6. Uji Homogenitas Pre-Test dan Post-Test

Test of Homogeneity of Variance					
		Levene Statistic	df1	df2	Sig.
Hasil Belajar Siswa	Based on Mean	1,324	1	38	0,257
	Based on Median	0,913	1	38	0,345
	Based on Median and with adjusted df	0,913	1	37,358	0,346
	Based on trimmed mean	1,312	1	38	0,259

Hasil perhitungan uji homogenitas menghasilkan nilai signifikansi sebesar 0,257. Karena nilai signifikansi $> 0,05$ maka keputusan ini menghasilkan distribusi data yang homogen. Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa data berasal dari populasi yang memiliki varian yang sama atau homogen sehingga dapat dilakukan perbandingan.

Tabel 7. Ringkasan Data Nilai Pretest dan Posstest Hasil Belajar

No	Deskripsi Data	Kelas Eksperimen	
		Pretest	Posttest
1	Nilai terendah	13	37
2	Nilai tertinggi	60	95
3	Rata-Rata	33,7	71,3
	N-Gain	0,55	
	Interpretasi	Sedang	

Rata-rata pretest adalah 33,7, nilai rata-rata *posttest* adalah 71,3. Sedangkan hasil dari uji N-gain pada kelas eksperimen diperoleh rata-rata skor sebesar 0,55 Selanjutnya dilihat dari kriteria N-gain skor 0,55 termasuk dalam kategori sedang. Hal ini berarti peningkatan nilai dari pretest dan posttest siswa yang menggunakan media *E-Comic* cerita rakyat “Lubuk Kursi” termasuk sedang.

Pembahasan

1. Pengembangan media *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat Desa Beriang Tinggi Model *Cooperative Integrated Reading and Composition* dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa

Media *E-Comic* juga merupakan sebuah bentuk teknologi, yang juga dapat mendukung dalam proses pembelajaran. Hal ini diperkuat oleh penelitian yang dilakukan oleh Ntobuo, dkk (2023) bahwa *E-Comic* berbasis android yang valid, praktis untuk digunakan dalam proses pembelajaran, dimana siswa menyikapinya secara positif penerapannya, dan efektif dalam meningkatkan kemandirian belajar siswa pada tingkat sekolah dasar. Pendapat ini diperkuat oleh Berger dkk (2023) yang mengemukakan bahwa bahwa *e-E-Comic* sebagai pembelajaran bergambar media ini berguna untuk melatih kemampuan siswa.

E-Comic berbeda dengan *E-Comic* konvensional, pada *E-Comic* gambar dapat diperbesar dan diperkecil sesuai keinginan sehingga siswa dapat dengan melihat gambar dengan detail. Menurut Missiou & Tapsis (2023) mengemukakan bahwa *E-Comic* menawarkan interaksi yang lebih beragam bagi pembaca dengan konten *E-Comic*, melalui pengenalan elemen interaktif, seperti yang dapat dilakukan oleh setiap bagian layar menjadi tempat bagi pembaca untuk mengaktifkan bagian-bagian cerita. Lebih lanjut menurut Kusuma (2021) kelebihan *E-Comic* digital adalah terdapat fitur zoom pada gadget yang dapat memperbesar dan memperkecil tulisan sehingga

pembaca merasa lebih nyaman. Kemudian menurut Yulaichah, Mariana dan Wiryanto (2024) mengemukakan bahwa media *E-Comic* menjadi salah satu media pembelajaran yang dipilih karena dapat memanfaatkan kegemaran siswa membaca buku bergambar untuk menyampaikan materi lebih baik.

Media *E-Comic* yang dikembangkan dengan gambar yang penuh warna agar menarik perhatian siswa. Hal ini sejalan dengan penelitian oleh Dwiasih & Agung (2021) bahwa *E-Comic* menarik bagi anak-anak karena menyenangkan dan mudah dibaca dan dapat merangsang imajinasi anak dan media yang bisa menarik orang-orang dari segala usia terutama anak-anak karena itu menarik dan mudah dipahami serta cocok untuk siswa sekolah dasar yang menyukai cerita dan gambar berwarna.

Hal ini sejalan dengan pendapat Rasyid & Flurentin (2019) alasan siswa menyukai *E-Comic* sebagai media pembelajaran adalah agar *E-Comic* lebih menarik, lebih nyaman dibaca, lebih mudah dipahami karena disertai dengan gambar, lebih seru karena mempunyai alur cerita, dan tidak membosankan. *E-Comic* yang bagus pasti mempunyai kebaikan fungsinya yang mendidik pembacanya dan selalu mempunyai moral pesan yang disampaikan. Media *E-Comic* yang peneliti kembangkan bertujuan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

2. Kelayakan pengembangan media *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat Desa Beriang Tinggi Model Cooperative Integrated Reading and Composition dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa

Validasi materi dilakukan untuk mengetahui kesesuaian materi yang dikembangkan dengan kurikulum yang digunakan sekolah. Selain itu, melalui validasi materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian materi yang digunakan dengan tahap perkembangan peserta didik usia sekolah dasar. Hasil validasi dari ahli materi terhadap media *E-Comic* cerita rakyat diperoleh indeks kesepakatan ahli validasi sebesar 0,67 dengan kriteria sedang. Sedangkan validasi desain dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan desain yang dikembangkan pada media *E-Comic* cerita rakyat. Hasil dari validasi dari ahli desain terhadap media *E-Comic* cerita rakyat diperoleh indeks kesepakatan ahli validasi sebesar 0,65 dengan kriteria sedang. Sedangkan validasi bahasa dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan bahasa yang dikembangkan pada media *E-Comic* cerita rakyat. Hasil dari validasi dari ahli bahasa terhadap media *E-Comic* cerita rakyat diperoleh indeks kesepakatan ahli validasi sebesar 0,60 dengan kriteria sedang. Dari hasil validasi tersebut, media *E-Comic* cerita rakyat layak digunakan dalam pembelajaran dari aspek bahasa, aspek materi dan aspek desain.

Validasi sangat penting hal ini dikarenakan media *E-Comic* yang baik dapat mewujudkan tujuan belajar yang sebelumnya telah ditetapkan. Sehingga kevalidan dari aspek materi, desain dan bahasa dalam pengembangan media sangat penting untuk menciptakan media *E-Comic* yang sesuai dengan kebutuhan. Validasi sangat perlu dilakukan hal ini dikarenakan menurut Batinic (2016) *E-Comic* menawarkan interaksi langsung cara yang menarik dan inovatif selain itu *E-Comic* sangat interaktif, di mana pembaca dapat menyeret gambar melintasinya. Berinteraksi dengan panel gambar berlapis-lapis dengan memiringkan atau menggeser perangkat adalah nilai jual utama sehingga diperlukan validasi agar diciptakan media yang maksimal sesuai dengan kebutuhan siswa.

3. Respon pengguna terhadap media *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat Desa Beriang Tinggi Model Cooperative Integrated Reading and Composition dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa

Pemilihan cerita rakyat ini juga sesuai dengan tahap perkembangan peserta didik. Dari hasil angket respon peserta didik tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa respon peserta didik terhadap media *E-Comic* cerita rakyat sangat baik dengan persentase keseluruhan aspek mencapai 93%. Sedangkan respon guru kelas terhadap media *E-Comic* yang kembangkan memperoleh persentase rata-rata mencapai 93,75 %

dengan kriteria sangat baik. Media *E-Comic* yang dikembangkan memperoleh kriteria sangat baik ini menjadi pertimbangan penting, hal ini dikarenakan guru dan siswa selaku pengguna media *E-Comic* yang peneliti kembangkan.

Respon guru dan siswa sangat diperlukan dalam mengembangkan media *E-Comic* sebagai pengguna media hal ini diperkuat oleh pendapat Maity (2022) bahwa faktanya, pembaca bisa menikmati pengalaman membaca komik terbaik jika genrenya mencakup multimedia. Komik telah melangkah lebih jauh dan menawarkan berbagai bentuk digitalnya sehingga pembaca dapat menikmati banyak variasi. Hal ini diperkuat oleh pendapat Radeswandri, Vebrianto & Tharir (2021) bahwasanya *E-Comic* sebagai media pembelajaran dapat mengurangi kebosanan dalam pembelajaran karena selama inipembelajaran selama ini banyak dilakukan hanya dengan penyampaian materi dan teori serta metode satu-satunya yang digunakan adalah metode ceramah yang semakin membuat siswa bosan. Penggunaan *E-Comic* di beberapa sekolah sebenarnya telah terbukti meningkatkan rata-rata hasil tes. Hasilnya menunjukkan bahwa setiap aspek yang dinilai dalam penggunaan komik online direspon baik oleh siswa.

4. Efektivitas pengembangan media *E-Comic* Berbasis Cerita Rakyat Desa Beriang Tinggi Model *Cooperative Integrated Reading and Composition* dalam Meningkatkan Membaca Pemahaman Siswa

Uji keefektifan media *E-Comic* cerita rakyat “Lubuk Kursi” dilakukan untuk mengetahui pengaruh penggunaan media *E-Comic* cerita rakyat “Lubuk Kursi” terhadap peningkatan hasil belajar siswa serta hasil belajar peserta didik kelas IV dilakukan melalui kegiatan *pretest* dan *posttest*. Hasil belajar peserta didik kelas IV pada kelas eksperimen pada aspek pengetahuan (*cognitive*) mendapatkan nilai tes awal dengan rata-rata 33,7 dengan nilai tertinggi 60 dan nilai terendah 13.

Penggunaan Lubuk Kursi yang dilakukan melalui tahap inti model CIRC dan dimana siswa bekerja sama saling membacakan dan menuliskan alur dan pesan moral, memberi tanggapan terhadap *E-Comic* Lubuk Kursi. Selama tahapan ini siswa mencermati cerita yang disajikan dalam media *E-Comic* “Lubuk Kursi” dan menganalisis alur dan pesan moral yang terdapat dalam media *E-Comic*. Hal ini diperkuat oleh Maruf & Anjely (2020) bahwa dalam kelompok, peserta didik dapat bekerja dan saling berkolaborasi untuk mencapai tujuan bersama dengan mendiskusikan materi yang diberikan sehingga dapat disimpulkan bahwa Pemanfaatan Koperasi Integrated Reading and Composition (CIRC) dengan *mobile learning* bisa meningkatkan prestasi pemahaman membaca siswa.

Menurut Nanda & Azmy (2020) CIRC efektif untuk mengatasi masalah siswa mengenai kurangnya motivasi dan keterampilan memecahkan masalah yang berkaitan dengan penguasaan kosa kata siswa dan membangun kemampuan membaca pemahaman mereka. Selain itu Kusumawardani, Diyanti & Gunawan (2020) mengemukakan penggunaan Model CIRC dalam pembelajaran bahasa Indonesia khususnya memahami isi bacaan ini digunakan untuk memudahkan kemampuan pemahaman siswa dalam membaca bacaan.

Kesimpulan

1. Media *E-Comic* cerita rakyat dikembangkan merupakan komik yang berbasis digital yang bisa diakses dimana saja menggunakan perangkat elektronik yang diakses melalui *link* maupun *barcode*. Selain itu kelebihan *E-Comic* bagi pembaca adalah gambar bisa diperbesar dan diperkecil sesuai kenyamanan pembaca dan dapat melihat detail gambar lebih jelas.
2. Media *E-Comic* cerita rakyat layak untuk digunakan sebagai media *E-Comic* dalam muatan Bahasa Indonesia kelas IV. Berdasarkan persentase hasil validasi ahli sebagai berikut: 0,67 dari validasi ahli materi, 0,65 dari validasi desain, serta 0,60

- dari validasi ahli bahasa. Sedangkan dari segi kelayakan persentase hasil validasi ahli yang dapat diuraikan sebagai berikut: 75% layak dari validasi ahli materi, 73,68 % layak dari validasi desain, serta 70,31% layak dari validasi ahli Bahasa
3. Respon pengguna terhadap media *E-Comic* sangat baik. Hal ini ditunjukkan dengan hasil analisis angket yang dibagikan kepada guru kelas IV dengan persentase keseluruhan aspek 93,75% dengan kriteria sangat baik. Sedangkan untuk respon pengguna dari peserta didik ditunjukkan dengan persentase hasil 93% dengan kriteria sangat baik.
 4. Media *E-Comic* cerita rakyat efektif untuk meningkatkan membaca pemahaman mendapatkan N-Gain 0,55. Hal ini berarti ada perbedaan yang cukup signifikan antara hasil belajar pre-test dan post-test siswa pada kelas yang menggunakan media *E-Comic* pada kelas IV SD Negeri 44 Kaur.

Saran

1. Pengembangan media *E-Comic* kesulitan terdapat pada tahapan ADDIE yaitu tahap analisis dalam penelitian hal ini dikarenakan dibutuhkan kepekaan terhadap masalah yang terjadi berdasarkan analisis kebutuhan dan mencari solusi berupa media pengembangan.
2. Pengembangan media *E-Comic* “Lubuk Kursi” kesulitan terdapat pada tahapan ADDIE yaitu tahap desain dalam penelitian hal ini dikarenakan dalam mengembangkan media media *E-Comic* dibutuhkan media *E-Comic* yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa.
3. Pengembangan media *E-Comic* buku cerita rakyat “Lubuk Kursi” kesulitan terdapat pada tahapan ADDIE yaitu tahap *development* dalam penelitian hal ini dikarenakan dalam mengembangkan media media *E-Comic* diperlukan terdapat kendala dalam membuat karakter tokoh yang berupa hewan buaya yang dibuat bersekspresi. Selain itu diharapkan kedepannya pengembangan media *E-Comic* yang disajikan dapat bergerak seperti animasi. Peneliti masih memiliki keterbatasan dalam membuat gambar yang dapat bergerak seperti animasi.
4. Pengembangan media *E-Comic* “Lubuk Kursi” diharapkan dapat diperbanyak sebagai media *E-Comic* yang dapat digunakan untuk sekolah-sekolah lain yang ada di Kaur maupun luar daerah.

Referensi

- Anggara, Y. A., Muktadir, A., & Winarni, E. W. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Cerita Rakyat Berbasis Komik Untuk Penanaman Kemampuan Literasi Siswa Sekolah Dasar Kabupaten Rejang Lebong. *Jurnal Pembelajaran Dan Pengajaran Pendidikan Dasar*, 4(1), 30–42.
- Berger, M., Michael, G., & Christoph, N. (2023). E-comics: Pictorial Learning Media to Train Students' Viewing Skills. *Journal Emerging Technologies in Education*, 1(1), 14–25.
- Batinic, J. (2016). Digital comics: harder, better, faster, stronger
- Dwiasih, A. A. I., & Agung, A. A. G. (2021). The Development of Fabel E-Comic in Bahasa Indonesia Lesson for Grade II of Elementary School . *Proceedings of the 2nd International Conference on Technology and Educational Science (ICTES 2020)*, 540(Ictes 2020), 499–508.
- Kusuma, L., D., & Wh, N. (2021). 2021) Linda Kusuma Dewi. *Et Al / Journal of Biology Education*, 10(3), 296–302.
- Kusumawardani, S., Diyanti, R., & Santoso, G. (2020). Peningkatan Kemampuan Memahami Isi Bacaan dengan Model Pembelajaran Cooperative Integrated

- Reading and Composition (CIRC) pada Siswa Kelas VB di SDN Pondok Pinang 10. *Seminar Nasional Penelitian LPPM UMJ*, 1(23), 140–151.
- Maity, J. (2022). Comics in Digital Forms: An Overview and Growth of Digital Comics in the Present Era. *Contemporary Literary Review India*, 9(1), 86–98.
- Maruf, N., & Anjely, A. M. R. (2020). Utilizing Cooperative Integrated Reading and Composition (CIRC) with mobile Learning to Enhance Students' Reading Comprehension. *British (Jurnal Bahasa Dan Sastra Inggris)*, 9(2), 10.
- Missiou, M., & Tapsis, N. (2023). Creating, Publishing, and Reading in Digital: the Case of Comics. *Culture-Journal of Culture in Tourism*, 3(5), 9–17.
- Muktadir, A., & Darmansyah, A. (2021). Pengembangan Bahan Ajar Komik Berbasis Cerita Rakyat Bengkulu di SD. *JPGSD: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 14(2), 153-159.
- Mulyati, Y. (2014). *Hakikat Keterampilan Berbahasa*.
- Nanda, D. W., & Azmy, K. (2020). POOR READING COMPREHENSION ISSUE IN EFL CLASSROOM AMONG INDONESIAN SECONDARY SCHOOL STUDENTS: Scrutinizing the causes, impacts and possible solutions. *Englisia: Journal of Language, Education, and Humanities*, 8(1), 12.
- Ntobuo*, N. E., Amali, L. M. K., Paramata, D. D., & Abdjul, T. (2023). Developing Elementary School Student's Learning Independence by using Android-Based Gravity e-comic. *Jurnal Pendidikan Sains Indonesia*, 11(3), 668–682.
- Nurrita, T. (2018). Pengembangan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa. *MISYKAT: Jurnal Ilmu-Ilmu Al-Quran, Hadist, Syari'ah Dan Tarbiyah*, 3(1), 171.
- Prihatin, Y., & Sari, R. H. (2020). *Strategi Membaca Pemahaman*. Jawa Timur : CV. PUSTAKA DJATI.
- Radeswandri, Vebrianto, R., & Thahir, M. (2021). Evaluation on the Use of Online Comics among Students: Development Studies at Universitas Terbuka. *JTP - Jurnal Teknologi Pendidikan*, 23(1), 37–48.
- Rasyid, Y., & Flurentin, E. (2019). *Developing E-Comic to Internalize Manners for Junior High School Students*. 382(Icet), 47–51.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian dan Pengembangan Research and Development*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Yulaichah, S., Mariana, N., & Wiryanto, W. (2024). The Use of E-Comics Based on A Realistic Mathematical Approach to Improve Critical and Creative Thinking Skills of Elementary School Students. *IJORER : International Journal of Recent Educational Research*, 5(1), 90–105.