

**PENGGUNAAN MEDIA KOMIK EDUKATIF BERBANTU MODEL  
PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* (TPS) UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI DI SD NEGERI 067248 MEDAN**

**SKRIPSI**

*Diajukan guna Memenuhi Tugas-Tugas dan Memenuhi Syarat-Syarat  
guna Mencapai Gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.)  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar*

**OLEH**

**JENI YOLANDA  
NPM.2202090148**



**UMSU**  
Unggul | Cerdas | Terpercaya

**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN UNIVERSITAS  
MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**

**MEDAN**

**2026**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**BERITA ACARA**

Ujian Mempertahankan Skripsi Sarjana Bagi Mahasiswa Program Strata I  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara



Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan dalam Sidangnya yang diselenggarakan pada hari Sabtu, Tanggal 18 April 2026, pada pukul 08.30 WIB sampai dengan selesai. Setelah mendengar, memperhatikan dan memutuskan bahwa:

Nama Lengkap : Jeni Yolanda  
NPM : 2202090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran  
*Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi Di SD Negeri 067248 Medan*

Dengan diterimanya skripsi ini, sudah lulus dari ujian Komprehensif, berhak memakai gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd).

Ditetapkan : ( **A** ) Lulus Yudisium  
( ) Lulus Bersyarat  
( ) Memperbaiki Skripsi  
( ) Tidak Lulus

**PANITIA PELAKSANA**

Ketua

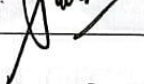


Sekretaris

  
**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**

  
**Dr. Hj. Dewi Kesuma Nst, S.S., M.Hum.**

ANGGOTA PENGUJI:

1. Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.
2. Suci Perwita Sari, S.Pd., M.Pd.
3. Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

1. 
2. 
3. 



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

**LEMBAR PENGESAHAN SKRIPSI**



Skripsi ini diajukan oleh mahasiswa di bawah ini:

Nama Lengkap : Jeni Yolanda  
NPM : 2202090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran  
*Think Pair Share (TPS)* untuk Meningkatkan Literasi Di SD Negeri  
067248 Medan

Sudah layak disidangkan.

Medan, April 2026

Disetujui oleh:

Pembimbing

**Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.**

Diketahui oleh:

Dekan

**Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.**

Ketua Program Studi

**Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



**BERITA ACARA BIMBINGAN SKRIPSI**


Nama Lengkap : Jeni Yolanda  
NPM : 2202090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran  
*Think Pair Share (TPS)* Untuk Meningkatkan Literasi Di SD Negeri  
067248 Medan

Tanggal	Materi Bimbingan	Paraf
29 / 12 2025	Perbaiki bab IV	
6 / 01 2026	Perbaiki diagram	
13 / 01 2026	Perbaiki tabel	
26 / 01 2026	Perbaiki kesimpulan & saran	
23 / 02 2026	Perbaiki daftar pustaka	
30 / 03 2026	Perbaiki lampiran	
06 / 04 2026	ACC Skripsi	

Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

  
Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Medan, April 2026  
Dosen Pembimbing

  
Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

### PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama Lengkap : Jeni Yolanda  
NPM : 2202090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran  
*Think Pair Share* (TPS) untuk Meningkatkan Literasi Di SD Negeri  
067248 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul "Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) untuk Meningkatkan Literasi Di SD Negeri 067248 Medan" Adalah benar bersifat asli (original), bukan hasil menyadur mutlak dari karya orang lain.

Bilamana dikemudian hari ditemukan ketidaksesuaian dengan pernyataan ini, maka saya bersedia dituntut dan diproses sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

Demikian pernyataan ini dengan sesungguhnya dan dengan sebenar-benarnya.

Yang menyatakan  
  
Jeni Yolanda

## ABSTRAK

### **JENI YOLANDA, NPM. 2202090148. PENGGUNAAN MEDIA KOMIK EDUKATIF BERBANTU MODEL PEMBELAJARAN *THINK PAIR SHARE* (TPS) UNTUK MENINGKATKAN LITERASI DI SD NEGERI 067258 MEDAN.**

Masalah literasi membaca yang masih rendah di tingkat sekolah dasar menuntut perhatian serius dalam kegiatan belajar mengajar. Guna mengatasi hal tersebut, penelitian ini bertujuan mengoptimalkan kemampuan literasi membaca siswa kelas V SD Negeri 067248 Medan melalui kombinasi media komik edukatif dan model *Think Pair Share* (TPS). Metode yang digunakan adalah Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan dua siklus kegiatan, meliputi perencanaan, tindakan, observasi, dan refleksi. Subjek penelitian terdiri dari 20 siswa kelas V (7 siswa laki-laki dan 13 siswa perempuan) pada tahun ajaran 2025/2026. Data dikumpulkan menggunakan teknik observasi terhadap aktivitas guru dan siswa, serta tes hasil belajar (pre-test dan post-test) pada setiap akhir siklus. Penerapan media komik edukatif yang dikombinasikan dengan model *Think Pair Share* (TPS) terbukti mampu mengoptimalkan proses belajar dan kemampuan literasi membaca siswa. Secara bertahap, hasil belajar menunjukkan perkembangan dari siklus I ke siklus II. Pada siklus pertama, nilai rata-rata kelas adalah 67,00 dengan ketuntasan 45%. Setelah perbaikan diterapkan, siklus II mencatat nilai rata-rata 81,70 dengan ketuntasan klasikal sebesar 55%. Selain itu, aktivitas belajar siswa mengalami peningkatan yang ditunjukkan oleh tingginya antusiasme belajar (80%) dan kemampuan menyelesaikan tugas analisis teks bacaan (85%). Media komik edukatif terbukti efektif dalam menarik minat baca dan membantu pemahaman isi bacaan melalui visualisasi cerita, sedangkan model TPS mendorong interaksi, kerja sama, dan keterlibatan aktif siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media komik edukatif berbantu model *Think Pair Share* (TPS) efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar.

**Kata kunci:** Media Komik Edukatif, *Think Pair Share* (TPS), Literasi Membaca, Penelitian Tindakan Kelas, Sekolah Dasar.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis ucapkan ke hadirat Allah SWT atas rahmat, hidayah, dan pertolongan-Nya, sehingga proposal ini dapat diselesaikan dengan baik. Proposal yang berjudul “Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan” ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S.Pd.) di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Penulis menyadari sepenuhnya bahwa masih terdapat keterbatasan dalam pemahaman, pengetahuan, serta wawasan yang dimiliki, sehingga proposal ini masih memiliki kekurangan baik dari segi penyajian materi maupun penggunaan bahasa. Akhir kata, shalawat dan salam semoga senantiasa tercurah kepada Nabi Muhammad SAW, beserta keluarga, sahabat, dan seluruh pengikut beliau.

Penulis menyadari bahwa keberhasilan penyelesaian proposal ini tidak lepas dari dukungan, bimbingan, dan bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis tentunya berterima kasih kepada berbagai pihak dalam dukungan serta doa dalam penyelesaian proposal. Penulis juga mengucapkan terima kasih kepada:

1. Bapak **Prof. Dr. Agussani, M.AP.**, Selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Ibu **Dra. Hj.Syamsuyurnita, M.Pd.**, Selaku Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.

3. Ibu **Dr. Hj.Dewi Kesuma Nasution, S.S.,M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan I Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
4. Bapak **Dr. Mandra Saragih, S.Pd.,M.Hum.**, Selaku Wakil Dekan III Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
5. Bapak **Ismail Saleh Nasution, S.Pd.,M.Pd.**, Selaku Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
6. Ibu **Suci Perwita Sari, S.Pd.,M.Pd.**, Selaku Sekretaris Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara.
7. Bapak **Amin Basri, S.Pd.I.,M.Pd.**, Selaku dosen pembimbing yang telah banyak meluangkan waktu dan memberikan bimbingan serta arahan dalam proses penulisan skripsi ini.
8. Bapak/Ibu dosen Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
9. Terima kasih kepada kedua orangtua peneliti Bapak **Sugianto** dan Ibu **Heriyana** dua orang yang sangat berjasa dalam hidup peneliti orang yang selalu menjadi penyemangat, yang tidak henti-hentinya memberi kasih sayang dan juga memberikan motivasi. Terima kasih untuk semuanya berkat do'a Ibu dan Bapak peneliti bisa berada di titik ini.
10. Kepada Ketiga adik penulis, **Hinggia Cahaya Murni, Najya Sailah**

**Safana, Akifa Naila.** Terima kasih selalu menjadi semangat penulis dalam melakukan hal apa pun, dan selalu menjadi motivasi dalam diri untuk menunjukkan yang terbaik kepada kalian. Tumbuhlah menjadi versi paling hebat.

11. Kepada teman penulis **Sabila Rahmatika Siregar, Mega Aulia.** Terima kasih selalu kebersamai penulis atas segala bantuan, waktu, support, dan kebaikan yang diberikan kepada penulis banyak membantu penulis dari maba hingga dalam proses penulisan ini.
12. Kepada teman-teman seperjuangan kelas **C PGSD 2022** saat sudah kebersamai peneliti hingga saat penulisan skripsi ini.
13. Kepada **seluruh keluarga besar SD Negeri 067248 Medan,** yang telah membantu, mendukung, membimbing serta menerima penulis dengan baik selama proses pengumpulan data.
14. Terakhir, penulis mengapresiasi diri sendiri, **Jeni Yolanda,** atas keteguhan dan kemandirian dalam menghadapi berbagai tantangan selama perkuliahan dan penyusunan proposal. Sebagai anak perempuan pertama, penulis belajar untuk bersikap kuat dan bertanggung jawab. Penyelesaian proposal ini menjadi bukti kemampuan penulis. Semoga senantiasa rendah hati dan terus bersemangat dalam melangkah ke tahap selanjutnya.

Sebagai penutup, penulis berharap semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan rahmat dan berkah-Nya kepada semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki kekurangan dan belum sempurna. Oleh karena itu, penulis sangat

mengharapkan kritik dan saran yang membangun dari para pembaca. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak.

Medan, April 2026

**Jeni Yolanda**  
**2202090148**

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>i</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>ii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>vi</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>x</b>
<b>BAB I. PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang Masalah .....	1
1.2 Identifikasi Masalah .....	8
1.3 Batasan Masalah.....	8
1.4 Rumusan Masalah .....	9
1.5 Tujuan Penelitian.....	9
1.6 Manfaat Penelitian.....	9
<b>BAB II. LANDASAN TEORI .....</b>	<b>11</b>
2.1 Kerangka Teoris .....	12
2.2 Penelitian Relevan .....	43
2.2 Hipotesis Tindakan.....	45
<b>BAB III. METODOLOGI PENELITIAN.....</b>	<b>46</b>
3.1 Setting Penelitian .....	46
3.2 Subjek dan Objek Penelitian .....	47
3.3 Instrumen Penelitian .....	47

3.4 Jenis dan Prosedur Penelitian .....	51
3.5 Teknik Analisis Data.....	55
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	<b>57</b>
4.1 Hasil Penelitian.....	57
4.2 Pembahasan .....	82
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>86</b>
5.1 Kesimpulan.....	86
5.2 Saran.....	86
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>87</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>8</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 3.1. Waktu Penelitian .....	46
Tabel 3.2. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Komik .....	48
Tabel 3.3. Kisi-Kisi Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Menggunakan Media Komik .....	50
Tabel 3.4. Kisi-kisi Instrumen Tes siklus 1 dan siklus 2.....	50
Tabel 4.1 Data Hasil Aktivitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran Komik Siklus I.....	63
Tabel 4.2 Data Hasil Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Komik Siklus I.....	65
Tabel 4.3 Hasil Pre test dan Post test Siklus I.....	68
Tabel 4.4 Data Hasil Aktivitas Guru Menggunakan Media Pembelajaran Komik Siklus II .....	74
Tabel 4.5 Presentase Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Komik Siklus II .....	77
Tabel 4.6 Hasil Pre test dan Post Test Siklus II.....	80
Tabel 4.7 Perbandingan Hasil Penelitian Antar Siklus.....	85

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 3.1. Bagan Penelitian Tindakan .....	52
Gambar 4.1 Peserta Didik Soal Mengerjakan Pre-Test.....	59
Gambar 4.2 Kegiatan Peserta Didik Mencatat Poin Penting.....	60
Gambar 4.3 Peserta Didik Mengerjakan Soal Post Test.....	61
Gambar 4.4 Presentase Aktivitas Peserta Didik Menggunakan media pembelajaran Komik Siklus I.....	66
Gambar 4.5 Peserta Didik Mengerjakan Soal Pre-Test.....	72
Gambar 4.6 Peserta Didik Menemukan Informasi Bersama Kelompoknya.....	72
Gambar 4.7 Presentase Aktivitas Peserta Didik Menggunakan Media Pembelajaran Komik Siklus II .....	77

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 01 : Kisi-kisi Instrument tes siklus 1 dan siklus 2 .....	95
Lampiran 02 : Lembar Soal Instrumen Tes Pretest (Siklus I dan Siklus II) ....	96
Lampiran 03 : Lembar Soal Instrumen Tes Posttest (Siklus I dan Siklus II) ...	99
Lampiran 04 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Komik .....	102
Lampiran 05 : Lembar Observasi Aktivitas Guru Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Komik .....	104
Lampiran 06 : Data Nilai Hasil Instrument Tes Pre Test dan Post Test Pada Siklus I Menggunakan Media komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	106
Lampiran 07 : Lembar Observasi Aktivitas Siswa Dalam Pembelajaran Menggunakan Media Komik.....	110
Lampiran08 : LembarObservasiAktivitasGuruDalamPembelajaran Menggunakan Media Komik.....	112
Lampiran 09 : Data Nilai Hasil Instrument Tes Pre Test dan Post Test Pada Siklus II Menggunakan Media komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia.....	114
Lampiran 10 : Modul Ajar Deep Learning .....	123
Lampiran 11 : Desain Media Komik .....	124
Lampiran 12 : Dokumentasi.....	128
Lampiran 13 : Lembar K1 .....	129
Lampiran 14 : Lembar K2 .....	130
Lampiran 15 : Lembar K3 .....	131
Lampiran 16 : Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal .....	132
Lampiran 17 : Lembar Pengesahan Proposal .....	133
Lampiran 18 : Surat Permohonan .....	134
Lampiran 19 :Surat Berita acara bimbingan seminar proposal .....	134
Lampiran 20 : Lembar pengesahan hasil seminar proposal .....	135
Lampiran 21 : berita acara seminar proposal .....	136

Lampiran 22 : Berita acara seminar proposal .....	137
Lampiran 23 : Surat keterangan .....	138
Lampiran 24 : Surat Pernyataan .....	139
Lampiran 25 : Surat Permohonan Izin Riset .....	140
Lampiran 26 : Surat Permohonan Riset .....	141
Lampiran 27 : Balasan Surat Izin Riset .....	142

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **1.1 Latar Belakang Masalah**

Pendidikan memegang peranan vital dalam membentuk generasi penerus bangsa yang unggul dan mampu beradaptasi dengan berbagai tantangan masa kini (Rasyid et al., 2024). Di era abad ke-21, kompetensi literasi menjadi keterampilan fundamental yang diperlukan peserta didik untuk mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, serta komunikatif dalam menyikapi kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat.

Pendidikan seumur hidup, sebuah ungkapan yang menunjukkan bahwa kehidupan manusia tidak terpisahkan dari proses pembelajaran (Khairunisa et al., 2025). Kemampuan membaca dan menulis (literasi) memegang peranan penting dalam proses pendidikan. Literasi bukan hanya sekadar kemampuan memahami huruf dan kata, melainkan juga kemampuan memahami makna dan hubungannya dengan kehidupan sehari-hari.

Peringkat literasi yang masih rendah juga berimbas kepada Indeks Pembangunan Manusia (IPM) yang menjadi tolak ukur kualitas sumberdaya manusia (SDM) di sebuah negara (Iman, 2022). Literasi adalah kemahiran siswa dalam menulis maupun membaca serta mengkomunikasikan sesuatu yang sangat dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Syamsuyurnita, 2023). Tanpa kemampuan literasi yang baik, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami instruksi, teks bacaan, serta konsep-konsep yang disampaikan oleh guru. Oleh karena itu, peningkatan literasi menjadi fokus utama dalam dunia pendidikan saat

ini, termasuk di tingkat Sekolah Dasar.

Literasi tidak hanya mencakup kemampuan dasar membaca dan menulis, tetapi juga pemahaman mendalam tentang teks, kemampuan kritis dalam menganalisis informasi, serta kemampuan untuk mengolah dan menggunakan informasi secara efektif dalam berbagai konteks (Daryani et al., 2024). Literasi menjadi landasan bagi siswa untuk mengembangkan kemampuan berpikir tingkat tinggi (*higher order thinking skills* / HOTS). Namun, pada kenyataannya, tingkat literasi siswa sekolah dasar di Indonesia masih tergolong rendah.

Dalam kebijakan Penumbuhan Budi Pekerti, siswa SD, SMP, dan SMA wajib membaca. Aturan ini diimplementasikan melalui Gerakan Literasi Sekolah (GLS) yang bertujuan meningkatkan minat baca peserta didik di Indonesia. Gerakan ini terpusat di sekolah sebagai pusat pembelajaran dengan harapan dapat membudayakan pembelajaran sepanjang hayat. (Yuliyati & Dafit, 2021). Berdasarkan hasil survei *Program for International Student Assessment* (PISA), Indonesia masih menempati peringkat bawah dalam kemampuan membaca. Kondisi ini menunjukkan bahwa upaya peningkatan literasi di sekolah dasar perlu terus dilakukan melalui pendekatan dan inovasi pembelajaran yang menarik serta bermakna bagi siswa. Namun, implementasi gerakan ini belum sepenuhnya berhasil meningkatkan minat baca dan kemampuan literasi peserta didik di berbagai daerah, termasuk di Kota Medan.

Salah satu permasalahan yang dihadapi di SD Negeri 067248 Medan adalah rendahnya minat baca dan kemampuan memahami isi bacaan siswa. Banyak siswa membaca hanya sekadar mengeja, tanpa memahami makna dan

pesan yang terkandung dalam teks. Hal ini berdampak pada rendahnya kemampuan literasi dasar mereka. Berdasarkan observasi awal, pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah tersebut masih didominasi metode ceramah dan tugas membaca teks dari buku tanpa variasi media. Siswa cepat merasa bosan dan sulit fokus, sehingga proses pembelajaran menjadi pasif. Kondisi ini menuntut guru untuk lebih kreatif dalam mengembangkan media dan model pembelajaran yang mampu meningkatkan keterlibatan siswa.

Salah satu media yang dapat digunakan untuk meningkatkan minat dan kemampuan literasi siswa adalah media komik edukatif. Komik edukatif merupakan media visual yang menggabungkan teks dan gambar untuk menyampaikan pesan atau materi pembelajaran dengan cara yang menyenangkan dan mudah dipahami oleh siswa sekolah dasar. Komik dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran. Media ini merupakan bentuk penyajian materi yang menggabungkan gambar dan teks untuk menyampaikan informasi secara menarik (Ahmad Darmawan et al., 2025). Selain itu, komik dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih cepat karena didukung oleh konteks visual yang memperjelas pesan teks.

Dengan komik, materi pendidikan yang tadinya memerlukan pemahaman mendalam dan dianggap sulit kini dapat dengan mudah dinikmati karena disajikan dalam bentuk cerita dan gambar yang sederhana dan menarik (Putri & Rayhan, 2024). Salah satu aspek penting dalam pendidikan adalah bahasa, terutama Bahasa Indonesia, yang merupakan bahasa pengantar utama dalam sistem pendidikan Indonesia. Kemampuan berbahasa Indonesia menjadi komponen fundamental

dalam pendidikan dasar, mencakup kemampuan dalam membaca, menulis, berbicara, dan mendengarkan (Ahmad et al., 2025).

Penggunaan media komik dalam pembelajaran membaca dapat menjadi strategi yang efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca siswa. Media komik menawarkan kombinasi teks dan gambar yang menarik, sehingga dapat meningkatkan minat membaca, pemahaman, dan motivasi siswa dalam belajar. Dengan alur cerita yang sederhana dan visual yang menarik, komik mampu membantu siswa memahami konten lebih mudah dan menyenangkan (Indana Zulfa & Ibnu Muthi, 2025). Media komik edukatif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat menjadi strategi efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, memperluas kosakata, serta menumbuhkan minat baca. Siswa tidak hanya membaca untuk menyelesaikan tugas, tetapi juga menikmati proses membaca itu sendiri.

Berdasarkan temuan ini, Menurut analisa penulis, rendahnya minat baca peserta didik di kelas 5C SD Negeri 067248 Medan dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti kurangnya kebiasaan membaca di rumah, minimnya pemanfaatan perpustakaan, serta metode pembelajaran yang belum cukup menarik perhatian peserta didik. Oleh karena itu, diperlukan upaya peningkatan minat baca melalui strategi pengajaran yang lebih interaktif (Choirunnisa et al., n.d.). Dengan demikian, komik edukatif dapat menjadi alternatif media yang efektif dalam pembelajaran literasi di sekolah dasar.

Oleh karena itu media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam pembelajaran. Untuk mengatasi keterbatasan tersebut, media pembelajaran

memiliki peran penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar (Rifka, 2024). Oleh karena itu, diperlukan inovasi dalam pembelajaran yang dapat mengubah paradigma belajar yang pasif menjadi lebih aktif, interaktif, dan menarik bagi siswa SD. Salah satu solusi inovatif yang dapat diterapkan adalah melalui pemanfaatan media pembelajaran yang efektif.

Mengingat peranan media pembelajaran dalam proses belajar dan mengajar merupakan satu kesatuan yang tidak dapat dipisahkan dari dunia Pendidikan (Miftah, 2013). Dengan media siswa akan lebih termotivasi untuk belajar, mendorong siswa menulis, berbicara dan berimajinasi semakin terangsang. Dengan demikian, melalui media pembelajaran dapat membuat proses belajar mengajar lebih efektif dan efisien serta terjalin hubungan baik antara guru dengan peserta didik. Selain itu, media dapat berperan untuk mengatasi kebosanan dalam belajar di kelas. Media pembelajaran memiliki fungsi vital untuk menyampaikan pesan, merangsang pikiran dan perasaan siswa, serta menjadi sarana untuk menambah informasi baru.

Media Komik Edukatif dipilih karena komik merupakan salah satu jenis bacaan yang sangat diminati oleh anak-anak, remaja, hingga dewasa di Indonesia. Dengan kombinasi teks dan gambar visual yang menarik, Komik Edukatif terbukti efektif dalam menumbuhkan minat baca siswa, memperluas kosakata, dan membuat proses belajar menjadi lebih menyenangkan. Namun, keefektifan media komik perlu didukung oleh model pembelajaran yang kolaboratif agar siswa tidak hanya membaca, tetapi juga terlibat aktif dalam menganalisis dan mendiskusikan isi bacaan.

Dalam melaksanakan pembelajaran guru harus memilih model pembelajaran yang tepat, yang sesuai dengan materi yang akan diajarkan kepada siswa, sehingga dengan adanya model pembelajaran yang tepat yang disesuaikan dengan materi yang akan diajarkan, diharapkan dapat mempermudah guru dalam menyampaikan materi serta mempermudah peserta didik dalam menerima materi. Pemilihan model pembelajaran secara tepat oleh guru merupakan langkah awal dalam menempuh suatu keberhasilan dalam pembelajaran yang pada akhirnya akan meningkatkan prestasi belajar siswa (Dewi Hastuti et al., 2020). Untuk itu, penelitian ini mengintegrasikan Model Pembelajaran *Kooperatif Tipe Think Pair Share* (TPS) yang memfasilitasi interaksi berpikir siswa.

Berdasarkan permasalahan yang terjadi, upaya yang dilakukan peneliti adalah menerapkan model pembelajaran *kooperatif tipe Think Pairs Share* (TPS). Model pembelajaran tipe think pairs share merupakan model pembelajaran kooperatif sederhana yang berarti berpikir berpasangan dan berbagi, kelebihan model ini siswa dapat mengoptimalkan partisipasinya serta dapat lebih aktif dalam belajar sendiri maupun dengan orang lain dan lebih memahami konsep dari materi yang dipelajari (Rima Rikmasari, Arrahim, 2021). Model TPS terdiri dari tiga fase: *Think* (berpikir individu), *Pair* (berbagi dengan pasangan), dan *Share* (berbagi dengan kelas), yang dirancang untuk mendorong siswa mencari jawaban secara berkelompok.

Penerapan TPS telah terbukti dapat meningkatkan partisipasi siswa, memberikan waktu lebih bagi siswa untuk merespons, dan mengembangkan keterampilan komunikasi lisan mereka. Melalui TPS, siswa belajar untuk berani

mengutarakan pendapat, mempertukarkan pemikiran dengan teman, dan belajar menghargai sudut pandang yang berbeda, keterampilan yang sangat dibutuhkan dalam literasi kritis. Model pembelajaran TPS terdiri dari tahap thinking, dimana guru memberikan pertanyaan atau permasalahan terhadap siswa. Tahap tersebut siswa diberi waktu berpikir sendiri terlebih dahulu. Selanjutnya tahap pairing, siswa bersama pasangannya berdiskusi mengenai jawaban yang didapatkannya pada tahap thinking. Kemudian tahap sharing, dimana siswa membagikan hasil jawaban mereka ke depan kelas (Meilana et al., 2020).

Model yang dapat mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pemecahan masalah siswa adalah salah satunya dengan menggunakan model TPS dengan Langkah pertama yaitu think dimana proses tersebut dilaksanakan dengan cara ketika guru memberikan soal atau permasalahan yang berkaitan dengan materi di kelas lalu siswa diminta untuk berpikir secara individu tentang soal yang telah disampaikan oleh guru (Fahrurrozi, 2022).

Sinergi antara Media Komik Edukatif dan Model TPS diharapkan dapat menjadi kombinasi yang kuat untuk mengatasi masalah rendahnya literasi membaca dan menulis di SD 067248 Medan. Komik Edukatif berfungsi sebagai stimulus yang menarik perhatian dan menumbuhkan minat, sedangkan Model TPS berfungsi sebagai kerangka kerja struktural yang memfasilitasi pemahaman mendalam dan diskusi kritis. Penelitian ini bertujuan untuk menguji secara empiris seberapa efektif integrasi kedua komponen ini dalam meningkatkan berbagai aspek keterampilan literasi siswa SD. Jika terbukti efektif, model ini dapat menjadi inovasi pembelajaran yang berkelanjutan dan mudah diterapkan oleh guru-guru di tingkat

sekolah dasar.

## **1.2 Identifikasi Masalah**

Dari latar belakang di atas, dapat diidentifikasi terdapat permasalahan literasi di sekolah SD Negeri 067248 Medan. Literasi adalah kemampuan seseorang untuk membaca, menulis, berbicara, menyimak (mendengar), dan berhitung yang digunakan untuk memahami, mengolah, serta mengomunikasikan informasi secara kritis, kreatif, dan reflektif dalam kehidupan sehari-hari. Namun yang lebih menonjol dalam penelitian ini adalah literasi membaca khususnya membaca nyaring, dengan uraian sebagai berikut:

1. Minat siswa terhadap kegiatan membaca nyaring masih kurang, karena pembelajaran yang dilakukan belum menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif.
2. Siswa mengalami kesulitan dalam memahami makna bacaan secara menyeluruh, baik dari segi isi, pesan moral, maupun informasi tersirat.
3. Minat baca siswa masih rendah karena media pembelajaran yang digunakan guru cenderung monoton dan kurang menarik.
4. Pelaksanaan kegiatan literasi di sekolah masih berdiri sendiri, belum menjadi bagian dari proses pembelajaran yang aktif dan bermakna.
5. Dalam kegiatan pembelajaran, guru masih menjadi pusat informasi (*teacher-centered*).
6. Media baca yang digunakan dalam kegiatan literasi sering kali bersifat umum dan tidak relevan dengan kehidupan sehari-hari siswa

## **1.3 Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi diatas, maka penelitian ini dibatasi hanya pada

membaca khususnya membaca nyaring yakni dengan judul penggunaan media komik edukatif berbantu model pembelajaran *think pair share* (TPS) untuk meningkatkan literasi di SD Negeri 067248 Medan.

#### **1.4 Rumusan Masalah**

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: Bagaimana penggunaan media komik edukatif berbantu model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dalam meningkatkan literasi siswa kelas V di SD Negeri 067248 Medan?

#### **1.5 Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah di atas, maka tujuan penelitian ini adalah: Untuk mengetahui penggunaan media komik edukatif berbantu model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V di SD Negeri 067248 Medan.

#### **1.6 Manfaat Penelitian**

##### **1. Secara teoritis**

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan dalam pengembangan ilmu pendidikan, khususnya dalam bidang pembelajaran literasi berbasis media dan model kolaboratif. Hasil penelitian ini dapat memperkaya kajian mengenai efektivitas media komik edukatif dalam meningkatkan literasi siswa sekolah dasar, serta memperkuat teori bahwa pembelajaran visual dan kolaboratif mampu meningkatkan motivasi dan pemahaman siswa.

## **2. Secara Praktis**

### **a. Bagi Sekolah**

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan pertimbangan bagi pihak sekolah dalam mengembangkan program literasi yang inovatif. Hasilnya dapat dijadikan acuan dalam menyediakan media pembelajaran yang menarik serta menciptakan lingkungan sekolah yang gemar membaca.

### **b. Bagi Guru**

Penelitian ini memberikan alternatif strategi pembelajaran baru dengan mengintegrasikan media komik edukatif dan model TPS. Dengan metode ini, guru dapat meningkatkan partisipasi siswa, menghidupkan suasana kelas, dan memperkaya kegiatan literasi dengan pendekatan yang kreatif dan menyenangkan.

### **c. Bagi Siswa**

Penelitian ini diharapkan dapat menumbuhkan minat baca, meningkatkan kemampuan memahami isi bacaan, serta mengembangkan keterampilan berpikir kritis dan berkomunikasi. Siswa juga diharapkan lebih antusias mengikuti pembelajaran karena media dan kegiatan yang digunakan menarik serta sesuai dengan dunia mereka.

### **d. Bagi Peneliti Lain**

Hasil penelitian ini dapat menjadi referensi bagi peneliti berikutnya yang ingin mengembangkan kajian serupa, baik pada mata pelajaran lain, jenjang pendidikan berbeda, maupun menggunakan variasi media dan model pembelajaran lain yang relevan.

## **BAB II**

### **LANDASAN TEORI**

#### **2.1 Kerangka Teoris**

##### **2.1.1 Media Pembelajaran**

###### **2.1.1.1 Pengertian Media Pembelajaran**

Dalam proses pendidikan, media pembelajaran berfungsi sebagai alat yang digunakan pendidik dan peserta didik untuk menciptakan interaksi sosial dan mengembangkan rasa ingin tahu siswa. (Agustin et al., 2025). Dengan merancang media pembelajaran sesuai kebutuhan proses belajar, kegiatan pembelajaran akan lebih efektif dan efisien. Materi yang disampaikan guru pun dapat dipahami dan diterima dengan baik oleh siswa. (Pamungkas, M.A., Raharjo et al., 2024). Menurut *National Education Association* (NEA), media adalah alat yang dapat dimanipulasi, didengar, dilihat, dan dibaca, serta mencakup berbagai instrumen yang digunakan secara optimal dalam proses belajar mengajar untuk meningkatkan efektivitas program pembelajaran (Daniyati et al., 2023).

Penggunaan media pembelajaran merupakan bagian penting dalam proses belajar-mengajar karena media berfungsi sebagai sarana yang memperlancar kegiatan pembelajaran dan menjadi alat bantu pendidik dalam menyampaikan ilmu dan materi kepada peserta didik. Media pembelajaran yang baik adalah media yang memungkinkan anak untuk memperoleh dan memperkaya pengetahuan secara langsung. (Nurfadhillah et al., 2021) .

Media pembelajaran menekankan perannya sebagai sarana penyampai pesan atau informasi yang berfungsi untuk menciptakan kondisi yang mendorong

seseorang agar dapat belajar dengan optimal (Septy et al., 2021). Sukiman, 2012:19 Definisi menyatakan bahwa media pembelajaran adalah segala sesuatu yang berfungsi sebagai penyampaian pesan dari pengirim kepada penerima dengan tujuan menimbulkan perhatian, minat, dan mengembangkan kemampuan siswa dalam proses pembelajaran untuk mencapai hasil belajar yang efektif.(Viora et al., 2021).

### **2.1.1.2 Macam-Macam Media Pembelajaran**

Terdapat berbagai jenis media pembelajaran sederhana yang dapat digunakan dan dicoba untuk diterapkan dalam proses pembelajaran (Miftah, 2013).

1. Media Audio : media pembelajaran audio berfungsi untuk menyalurkan pesan audio dari sumber pesan ke penerima pesan.
2. Media Visual : media pembelajaran visual adalah media yang hanya mengandalkan indera penglihatan.
3. Media Audio Visual : media pembelajaran audio visual merupakan media yang mampu menampilkan suara dan gambar.
4. Media Serbaneka : media pembelajaran serbaneka merupakan suatu media yang disesuaikan dengan potensi di suatu daerah, di sekitar sekolah atau di lokasi lain atau di masyarakat yang dapat dimanfaatkan sebagai media pengajaran.
5. Gambar fotografi : Gambar fotografi diperoleh dari beberapa sumber, misalnya dari surat kabar, lukisan, kartun, ilustrasi, foto yang diperoleh dari berbagai sumber tersebut dapat digunakan oleh guru secara efektif dalam kegiatan belajar mengajar dengan tujuan tertentu.

Menurut (Amreta et al., 2025) media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi beberapa jenis, yaitu media visual, media audio, dan media audio-visual. Media visual mencakup gambar, grafik, dan komik yang berfungsi membantu siswa memahami informasi melalui penglihatan. Media audio seperti rekaman suara digunakan untuk melatih kemampuan mendengar, sedangkan media audio-visual seperti video menggabungkan unsur suara dan gambar sehingga lebih menarik dan efektif dalam proses pembelajaran.

Kemudian menurut (Angel et al., 2025) media pembelajaran dibedakan menjadi media cetak, media noncetak, dan media berbasis teknologi. Media cetak meliputi buku, modul, dan komik edukatif yang berperan dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Media noncetak mencakup audio dan visual, sedangkan media berbasis teknologi seperti multimedia interaktif dan e-learning dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran secara lebih aktif dan inovatif.

Dapat disimpulkan media pembelajaran memiliki berbagai jenis yang dapat digunakan untuk mendukung proses belajar mengajar secara efektif. Secara umum, media pembelajaran dapat diklasifikasikan menjadi media audio, visual, dan audio-visual yang berfungsi menyalurkan pesan melalui indera pendengaran dan penglihatan. Selain itu, terdapat media lain seperti media serbaneka dan gambar fotografi yang memanfaatkan lingkungan sekitar serta sumber visual sebagai sarana pembelajaran. Perkembangan lebih lanjut juga membagi media menjadi media cetak, noncetak, dan berbasis teknologi, yang masing-masing berperan dalam meningkatkan pemahaman, minat belajar, serta keterlibatan siswa. Dengan demikian, pemilihan media pembelajaran perlu disesuaikan dengan tujuan dan kebutuhan pembelajaran agar hasil belajar dapat optimal.

### **2.1.1.3 Fungsi Dan Peran Media dalam Proses Pembelajaran**

Peran media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari keseluruhan proses Pendidikan (Gawise et al., 2022). Selain itu, media juga berfungsi untuk mengurangi rasa jenuh atau kebosanan siswa selama proses pembelajaran di kelas. Peran media pembelajaran adalah membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas dan menarik, meningkatkan perhatian dan partisipasi siswa, serta menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif dan efektif (Putri & Eskasasnanda, 2025).

Fungsi media dalam pembelajaran antara lain (Ibrahim et al., 2025): Berperan dalam memperjelas penyampaian pesan agar tidak hanya bersifat verbal, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan kemampuan indera, menumbuhkan motivasi, minat, serta perhatian siswa dalam belajar, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui pengamatan langsung, audio-visual, dan sebagainya. Media pembelajaran berfungsi sebagai alat bantu untuk mempermudah penyampaian materi, meningkatkan pemahaman, dan menarik minat belajar siswa. Perannya adalah menciptakan pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan membantu tercapainya tujuan pembelajaran (Afrom et al., 2023).

Dapat disimpulkan Media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam proses belajar mengajar karena menjadi bagian yang tidak terpisahkan dari kegiatan pendidikan. Media berfungsi untuk membantu guru menyampaikan materi secara lebih jelas, menarik, dan tidak monoton sehingga dapat mengurangi kebosanan siswa. Selain itu, media juga berperan dalam

meningkatkan perhatian, minat, motivasi, serta partisipasi siswa dalam pembelajaran. Secara fungsi, media pembelajaran mampu memperjelas penyampaian pesan, mengatasi keterbatasan ruang, waktu, dan indera, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih nyata melalui berbagai bentuk seperti audio, visual, dan audio-visual. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan proses pembelajaran yang lebih interaktif, efektif, dan mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal.

#### **2.1.1.4 Prinsip Pemilihan Media Pembelajaran Di SD**

Berdasarkan hal tersebut, pemilihan media pembelajaran yang tepat perlu mempertimbangkan kriteria dan prinsip-prinsip tertentu agar dapat mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara efektif.(Afrom et al., 2023). Menentukan media pembelajaran yang sesuai merupakan aspek penting yang perlu diperhatikan oleh guru sebelum melaksanakan kegiatan pembelajaran (Cahyani et al., 2024).

Dalam memilih media pembelajaran, terdapat sejumlah kriteria yang perlu diperhatikan, antara lain (Collins et al., 2021):

1. Media harus mampu mendukung tercapainya tujuan pembelajaran.
2. Pemilihan media perlu disesuaikan dengan kemampuan peserta didik.
3. Media yang digunakan harus efektif, yakni dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih mudah.
4. Media sebaiknya tersedia, baik dari segi alat, bahan, maupun waktu untuk menyiapkan dan menggunakannya.
5. Media yang dipilih hendaknya menarik dan disukai oleh guru serta siswa.

6. Persiapan dan penggunaan media perlu menyesuaikan dengan ketersediaan anggaran atau biaya.

## **2.1.2 Media Komik Edukatif**

### **2.1.2.1 Pengertian media komik**

Menurut McCloud (Solihah et al., 2022) menjelaskan bahwa komik merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dengan tujuan menyampaikan informasi atau membangkitkan respon estetis dari para pembacanya. (Nana Sudjana, 2013) mengatakan Komik adalah bentuk kartun yang menampilkan tokoh serta alur cerita melalui rangkaian gambar yang saling berkaitan, dan dibuat dengan tujuan memberikan hiburan sekaligus pengetahuan kepada pembacanya (Nurhayati, 2019).

Maharsi (2014:6) menyatakan Komik sebagai media pembelajaran menggabungkan elemen visual dan teks, sehingga membantu memperjelas penyampaian informasi serta meningkatkan pemahaman peserta didik (Ahmad Darmawan et al., 2025). Selain itu, komik juga berperan dalam meningkatkan keterampilan literasi serta mendorong motivasi siswa untuk membaca dan memahami materi pembelajaran.

Komik edukatif adalah komik yang dapat menyampaikan suatu pesan dan moral, memberikan inspirasi dan sudut pandang baru, serta dapat memberikan motivasi dari isi bacaan komik edukatif tersebut. Kemudian komik edukatif harus mampu mengarahkan perjalanan pembaca dari satu halaman ke halaman selanjutnya (Amanatul Muslimah et al., 2025).

Di masyarakat, komik umumnya mengisahkan tentang pahlawan super,

cerita kartun, atau legenda. Selain itu, komik juga dapat dikembangkan dengan muatan materi dan nilai-nilai positif seperti sejarah, budaya, sosial, agama, dan ekonomi yang memberikan manfaat besar bagi anak-anak sekolah dasar. Keistimewaan komik dalam pembelajaran adalah kemampuannya mengembangkan daya imajinasi visual pembacanya.

Dapat disimpulkan komik merupakan rangkaian gambar yang disusun secara berurutan dan dipadukan dengan teks untuk menyampaikan informasi, cerita, serta nilai estetis kepada pembaca. Dalam pembelajaran, komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan, tetapi juga sebagai media edukatif yang mampu membantu memperjelas materi, meningkatkan pemahaman, serta mendorong minat dan motivasi membaca siswa. Komik edukatif juga mengandung pesan moral dan nilai-nilai positif, serta mampu mengarahkan alur berpikir pembaca secara sistematis. Dengan keunggulan visualnya, komik dapat mengembangkan imajinasi dan sangat efektif digunakan sebagai media pembelajaran, khususnya bagi siswa sekolah dasar.

#### **2.1.2.2 Jenis-Jenis Media Komik**

Berikut merupakan jenis-jenis komik yang diketahui yaitu (Juanda et al., n.d.).

1. Komik (*Cartoon*) : Komik satu panel ini terdiri dari kumpulan gambar tokoh yang digabungkan dengan tulisan atau teks. Komik ini bertujuan menyampaikan kritik, sindiran, atau humor. Melalui perpaduan gambar (tokoh/kartun) dan tulisan, pembaca dapat memahami pesan dan tujuan dengan mudah.

2. Komik potongan (*comic strip*) : Komik potongan merupakan rangkaian gambar yang disusun membentuk satu kesatuan cerita pendek. Namun, isi ceritanya tidak selalu berakhir dalam satu bagian, melainkan dapat berlanjut ke seri berikutnya. Biasanya, komik jenis ini terdiri dari 3 hingga 6 panel atau lebih. Komik potongan (*Comic Strip*) umumnya diterbitkan secara rutin, baik harian maupun mingguan, di surat kabar, majalah, tabloid, atau buletin. Cerita yang disajikan bisa bersifat humoris maupun serius, dan setiap episodenya dapat dinikmati hingga cerita tersebut selesai.
3. Komik Tahunan (*comic annual*) : Komik jenis ini umumnya diterbitkan secara berkala, bisa setahun sekali atau bahkan setiap bulan. Pihak penerbit biasanya mengeluarkan komik dalam bentuk buku, baik yang berisi cerita tunggal maupun seri yang berkelanjutan.
4. Komik Online (*Web comic*) : Komik yang dipublikasikan melalui situs web dapat diakses dan dibaca oleh siapa pun yang mengunjungi laman tersebut. Jangkauan pembacanya jauh lebih luas dibandingkan dengan media cetak. Komik online juga dianggap lebih menguntungkan karena dapat diterbitkan dengan biaya yang lebih rendah dibandingkan komik versi cetak.
5. Buku Komik (*comic book*) : Buku komik merupakan bentuk cerita yang disajikan melalui perpaduan gambar, teks, dan alur kisah yang dikemas dalam bentuk buku. Buku komik (*Comic Book*) ini umum dijumpai dan sering dibaca oleh banyak orang. *Comic book* kerap disebut sebagai komik cerita pendek, yang umumnya terdiri dari sekitar 32 halaman, meskipun

ada juga yang memiliki 48 hingga 64 halaman. Isi ceritanya bervariasi, mulai dari kisah humor, percintaan remaja, hingga cerita tentang pahlawan super dan lainnya.

6. Komik Ringan : Komik yang biasanya dibuat dari hasil karya sendiri yang di fotokopi dan dijilid sehingga menjadi sebuah komik. Alternatif ini sangat mendukung dalam pembuatan komik, karena hanya bermodal ide dan keahlian menggambar ditambah pengeluaran yang sangat ringan.

Menurut (Putra & Milenia, 2021) komik dapat dibedakan menjadi beberapa jenis, yaitu komik strip, komik buku (*comic book*), dan novel grafis (*graphic novel*). Komik strip biasanya terdiri dari beberapa panel singkat yang dimuat di surat kabar atau majalah, sedangkan komik buku memiliki cerita yang lebih panjang dan terstruktur. Novel grafis merupakan bentuk komik dengan alur cerita yang lebih kompleks dan mendalam, sering kali mengangkat tema yang lebih serius dan disajikan dalam bentuk buku utuh.

Menurut (Muhaimin et al., 2023) komik dibedakan menjadi komik humor, komik petualangan, dan komik pendidikan (edukatif). Komik humor bertujuan menghibur pembaca melalui cerita lucu, komik petualangan menyajikan kisah aksi dan perjalanan tokoh, sedangkan komik pendidikan dirancang untuk menyampaikan materi pelajaran atau nilai-nilai tertentu sehingga dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran di sekolah.

Dapat disimpulkan komik memiliki beragam jenis yang dapat dibedakan berdasarkan bentuk, penyajian, dan isinya. Berdasarkan bentuknya, komik meliputi komik satu panel (kartun), komik strip, komik tahunan, komik online,

buku komik, dan komik ringan yang masing-masing memiliki karakteristik dalam penyajian cerita dan media publikasinya. Selain itu, komik juga dapat diklasifikasikan menjadi komik strip, komik buku, dan novel grafis berdasarkan panjang dan kompleksitas cerita. Dari segi isi, komik dibedakan menjadi komik humor, petualangan, dan edukatif yang bertujuan menghibur sekaligus memberikan pengetahuan. Dengan demikian, komik merupakan media yang fleksibel dan dapat dimanfaatkan sesuai kebutuhan, termasuk sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan efektif.

### **2.1.2.3 Ciri-ciri komik**

Komik memiliki beberapa ciri khas, yaitu: (Rahmawati & Widakdo, 2024).

1. Umumnya tersusun atas rangkaian gambar berbentuk panel-panel kotak yang saling berhubungan hingga membentuk sebuah alur cerita.
2. Setiap gambar biasanya dilengkapi dengan balon percakapan yang berisi dialog maupun narasi pendukung jalannya cerita.
3. Komik yang diterbitkan dalam bentuk buku, majalah, atau surat kabar biasanya menyajikan kisah yang berkelanjutan antara satu bagian dengan bagian lainnya, serta memadukan unsur gambar dan teks secara harmonis.

Berikut ciri-ciri komik menurut (Mikamahuly et al., 2023):

1. Menggunakan gambar berurutan (panel) : Komik disusun dalam rangkaian gambar yang saling berkaitan untuk membentuk alur cerita.
2. Mengandung teks atau dialog : Terdapat percakapan antar tokoh yang biasanya ditampilkan dalam balon kata (speech bubble).

3. Memiliki alur cerita : Komik menyajikan cerita yang jelas, baik sederhana maupun kompleks, dari awal hingga akhir.
4. Menggunakan bahasa yang sederhana: Bahasa dalam komik biasanya ringan, komunikatif, dan mudah dipahami pembaca.
5. Mengandung unsur visual yang menarik : Gambar, warna, dan ekspresi tokoh dibuat menarik untuk memikat perhatian pembaca.
6. Menampilkan tokoh dan karakter : Komik memiliki karakter dengan sifat tertentu yang mendukung jalannya cerita.
7. Bersifat informatif dan/atau menghibur : Komik dapat digunakan untuk hiburan sekaligus menyampaikan pesan atau informasi, termasuk dalam pembelajaran.

Menurut (Nafala, 2022) ciri-ciri komik adalah sebagai berikut:

1. Terdiri dari gambar berurutan (panel) yang membentuk alur cerita.
2. Menggunakan teks atau dialog dalam balon kata untuk menjelaskan percakapan.
3. Memiliki alur cerita yang jelas, baik sederhana maupun kompleks.
4. Bahasa yang digunakan sederhana dan komunikatif sehingga mudah dipahami.
5. Menampilkan tokoh dan karakter dengan sifat tertentu.
6. Mengandung unsur visual yang menarik, seperti gambar, warna, dan ekspresi.
7. Bersifat menghibur sekaligus informatif, dapat menyampaikan pesan atau nilai tertentu.

Dapat disimpulkan Komik memiliki ciri khas berupa rangkaian gambar berurutan (panel) yang membentuk alur cerita dan dipadukan dengan teks atau dialog dalam balon kata. Komik menyajikan cerita yang jelas dengan bahasa sederhana dan komunikatif sehingga mudah dipahami pembaca. Selain itu, komik menampilkan tokoh dan karakter dengan sifat tertentu serta didukung oleh unsur visual yang menarik seperti gambar, warna, dan ekspresi. Komik juga dapat disajikan secara berkelanjutan dalam berbagai media dan berfungsi sebagai sarana hiburan sekaligus penyampaian informasi atau pesan, termasuk dalam pembelajaran.

#### **2.1.2.4 Kelebihan dan Kekurangan Media Komik**

Kelebihan media pembelajaran berbasis komik antara lain sebagai berikut: (Ayu & Dwi, 2022).

1. Komik mampu menarik perhatian siswa dalam proses belajar.
2. Dapat menumbuhkan motivasi belajar peserta didik.
3. Membangkitkan rasa ingin tahu siswa terhadap materi yang dipelajari.
4. Menambah kosakata baru bagi pembacanya.
5. Membantu siswa memahami konsep atau materi yang bersifat abstrak.
6. Mendorong perkembangan minat baca peserta didik.
7. Alur cerita dalam komik umumnya mengarah pada pesan positif atau nilai-nilai pembelajaran.
8. Mudah diakses kapan saja dan di mana saja tanpa batasan ruang maupun waktu.

Adapun kelemahan media komik, yaitu:

1. Komik dapat mengganggu konsentrasi siswa karena penggunaannya melalui perangkat digital.
2. Siswa cenderung lebih memperhatikan gambar daripada teks, sehingga bagi siswa dengan kemampuan membaca rendah, teks sering diabaikan.
3. Kebiasaan melihat visual yang dominan dapat membuat siswa cepat bosan ketika dihadapkan pada bacaan berbentuk teks saja.
4. Materi yang disajikan dalam komik cenderung ringkas, sehingga memungkinkan terjadinya kesalahpahaman terhadap isi atau konsep yang dimaksud.

Menurut (Nurhakim et al., 2024), media komik memiliki beberapa kelebihan, yaitu mampu menarik perhatian siswa melalui tampilan visual yang menarik, mempermudah pemahaman materi karena disajikan dalam bentuk gambar dan cerita, serta meningkatkan minat baca siswa. Namun, komik juga memiliki kekurangan, seperti kecenderungan siswa lebih fokus pada gambar daripada isi materi, serta keterbatasan dalam menyajikan materi yang bersifat kompleks dan abstrak.

Menurut (Kusumadewi et al., 2022), komik sebagai media pembelajaran dapat meningkatkan motivasi belajar, membantu memperjelas konsep melalui kombinasi teks dan gambar, serta membuat pembelajaran lebih menyenangkan. Di sisi lain, kekurangan komik terletak pada proses pembuatannya yang membutuhkan waktu dan keterampilan khusus, serta tidak semua materi pembelajaran dapat disajikan secara efektif dalam bentuk komik.

#### **2.1.2.5 Langkah-Langkah Penggunaan Media Komik Dalam**

## **Pembelajaran**

Penggunaan media komik dalam proses pembelajaran dapat dilakukan melalui lima tahapan, yaitu: (Faisal, 2023)

1. Tahap awal dimulaidengan apersepsi untuk menghubungkan pengetahuan sebelumnya dengan materi yang akan dipelajari.
2. Selanjutnya, guru membagikan komik kepada setiap peserta didik sebagai bahan pembelajaran.
3. Peserta didik kemudian dibagi ke dalam beberapa kelompok kecil untuk memudahkan kerja sama dan diskusi.
4. Masing-masing kelompok mendiskusikan permasalahan atau isi cerita yang terdapat dalam komik yang telah mereka baca.
5. Setelah itu, guru memberikan penjelasan serta menegaskan kembali isi cerita dan unsur-unsur penting yang terdapat di dalamnya.

### **2.1.3 Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)**

#### **2.1.3.1 Pengertian Model Pembelajaran**

Suatu model pembelajaran berfungsi sebagai rancangan atau pola pedoman dalam penyusunan kurikulum, perancangan materi ajar, dan pengarahannya proses pembelajaran di kelas agar tujuan pembelajaran tercapai. Melalui penerapan model pembelajaran, guru dapat membantu peserta didik memperoleh informasi, mengembangkan ide, keterampilan, pola berpikir, serta kemampuan menyampaikan gagasan.

Dalam konteks pembelajaran, model pembelajaran adalah kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur secara sistematis untuk

mengorganisasi pengalaman belajar agar tujuan pembelajaran tertentu tercapai. Model ini berfungsi sebagai pedoman bagi perancang pembelajaran dan pengajar dalam merencanakan dan melaksanakan aktivitas belajar-mengajar. (Arifin et al., 2024).

Model pembelajaran adalah sekumpulan strategi yang berlandaskan pada teori serta hasil penelitian tertentu, yang mencakup latar belakang, langkah-langkah pelaksanaan pembelajaran, sistem pendukung, dan evaluasi. Model ini dirancang untuk membantu guru dan peserta didik dalam mencapai tujuan pembelajaran yang terukur secara efektif (Sundari, 2022).

Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, peneliti menyimpulkan bahwa model pembelajaran merupakan suatu pola atau rancangan yang diterapkan dalam proses belajar mengajar dari awal hingga akhir, yang memungkinkan terjadinya interaksi antara peserta didik dan guru, sehingga menimbulkan perubahan, termasuk dalam perilaku guru selama proses pembelajaran.

### **2.1.3.2 Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)**

Model *Think Pair Share* (TPS) Salah satu model pembelajaran kooperatif yang dikembangkan oleh Frank Lyman adalah Think-Pair-Share (TPS). Model ini bertujuan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar dengan memberikan waktu yang lebih luas untuk berpikir, memberikan tanggapan, dan berinteraksi secara mendalam dalam kelompok kecil (Rachmawati & Erwin, 2022). TPS mendorong siswa untuk bekerja sama dan saling mendukung dalam memecahkan masalah maupun memahami materi pelajaran (Khaesarani, 2021).

Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Merupakan metode yang

efektif untuk menciptakan variasi dalam suasana dan pola diskusi di kelas (Ribut, 2021). Dengan asumsi bahwa setiap kegiatan tanya jawab atau diskusi memerlukan pengaturan agar kelas tetap terkendali, prosedur dalam model TPS memberikan kesempatan lebih bagi siswa untuk berpikir, menanggapi, serta saling membantu, sehingga dapat mengoptimalkan hasil belajar mereka (Idayani, 2021).

Model pembelajaran perlu berkembang seiring dengan kemajuan zaman dan kebutuhan peserta didik. Salah satu inovasi dalam metode pengajaran adalah model *Think Pair Share* (TPS), yaitu model pembelajaran yang memiliki tahapan-tahapan terstruktur untuk memperbaiki pola interaksi antar siswa (Siregat, 2021). Teknik berpikir-berpasangan-berbagi ini mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan tidak monoton. Dalam penerapannya, model TPS mendorong siswa untuk aktif dalam proses belajar melalui tiga tahap, yaitu berpikir secara mandiri (*Think*), berdiskusi dengan pasangan setelah berpikir individu (*Pair*), dan membagikan hasil diskusi kepada seluruh kelas (*Share*).

Dapat disimpulkan Model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) merupakan salah satu model kooperatif yang efektif untuk meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Model ini memberikan kesempatan kepada siswa untuk berpikir secara mandiri, berdiskusi dengan pasangan, dan berbagi hasil pemikiran dengan kelompok atau kelas. Melalui tahapan tersebut, TPS mampu mendorong interaksi, kerja sama, serta partisipasi aktif siswa. Selain itu, TPS juga menciptakan suasana belajar yang lebih variatif, menarik, dan tidak monoton, sehingga dapat membantu siswa memahami materi dengan lebih baik. Dengan demikian, penerapan model TPS dapat meningkatkan kualitas proses pembelajaran serta hasil belajar siswa secara optimal.

### **2.1.3.3 Langkah-Langkah Model Pembelajaran *Think Pair Share***

Langkah-langkah penerapan model *think pair share* (TPS) dapat dijelaskan sebagai berikut:(Lyam, 2020)

1. Guru terlebih dahulu menyampaikan pokok materi serta kompetensi yang diharapkan dapat dicapai oleh siswa.
2. Siswa diminta untuk memikirkan dan merenungkan materi atau permasalahan yang telah disampaikan oleh guru secara mandiri.
3. Selanjutnya, siswa berpasangan dengan teman sekelasnya (dua orang per kelompok) untuk saling berbagi dan mendiskusikan hasil pemikiran masing-masing. Pasangan ini ditentukan oleh guru.
4. Setelah diskusi berpasangan, guru memandu kegiatan diskusi kelas di mana setiap kelompok menyampaikan hasil pembahasannya.
5. Guru kemudian mengarahkan jalannya diskusi agar tetap fokus pada inti permasalahan serta menambahkan informasi atau materi yang belum terungkap oleh siswa.
6. Terakhir, guru membantu siswa menyimpulkan materi pembelajaran secara bersama-sama agar pemahaman menjadi lebih utuh.

Berikut merupakan tahapan dalam penerapan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) (Dewi et al., 2021):

1. Tapaan 1: (*thinking*) berpikir : Guru memberikan beberapa pertanyaan atau topik yang berkaitan dengan materi keterampilan bercerita. Setelah itu, siswa diminta untuk memikirkan pertanyaan atau isu tersebut secara mandiri dalam waktu tertentu. Siswa menjawab pertanyaan guru yang berhubungan dengan teknik dan pengalaman mereka dalam bercerita di

berbagai kondisi dan tempat. Selain itu, siswa juga memberikan tanggapan terkait penggunaan alat peraga dalam kegiatan bercerita, dan semua jawaban dicatat secara individu pada lembar.

2. Tahapan 2: *Pairing* : Siswa dibagi menjadi pasangan-pasangan kecil dan masing-masing menerima lembar kerja “*Pair*”. setiap pasangan memilih dan menyiapkan alat peraga yang cocok dengan cerita yang telah dipilih. Mereka kemudian berlatih bercerita secara berpasangan, saling memberikan masukan terhadap kesalahan dan kekurangan. Selanjutnya, selama 5–10 menit, pasangan siswa menampilkan cerita mereka di depan kelas dengan menggunakan alat peraga. Sementara itu, pasangan lain mengamati dan menilai kelebihan serta kekurangan dari penampilan temannya.
3. Tahapan 3: *Sharing* (berbagi) : Pada tahap penutup, guru meminta setiap pasangan untuk berbagi hasil diskusi mereka kepada seluruh kelas mengenai apa yang telah dibicarakan. Kegiatan berbagi di kelas dilakukan dengan menunjuk pasangan yang secara sukarela bersedia menyampaikan hasil pengamatan dan pengalaman kelompoknya, atau secara bergiliran hingga sekitar seperempat pasangan mendapat kesempatan melapor. Penilaian dalam kegiatan bercerita ini meliputi penilaian proses dan penilaian unjuk kerja.

Berikut langkah-langkah Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) yang bisa kamu gunakan (Guntara, 2021):

1. *Think* (Berpikir) : Guru memberikan pertanyaan atau permasalahan kepada

siswa. Siswa diberi waktu untuk berpikir secara mandiri dan merumuskan jawaban masing-masing.

2. *Pair* (Berpasangan) : Siswa kemudian berpasangan dengan teman untuk mendiskusikan hasil pemikirannya. Pada tahap ini, siswa saling bertukar pendapat, memperbaiki, dan melengkapi jawaban.
3. *Share* (Berbagi) : Setiap pasangan menyampaikan hasil diskusi kepada kelas. Guru memfasilitasi diskusi kelas dan memberikan penguatan atau kesimpulan

#### **2.1.3.4 Kekurangan Dan Kelebihan Model Pembelajaran *Think Pair Share***

(Ayuni & Muthi, 2024) Disebutkan bahwa setiap metode atau strategi pembelajaran memiliki kelebihan dan kekurangan tersendiri. Begitu pula dengan metode Think Pair Share (TPS) yang memiliki berbagai keunggulan, antara lain:

1. Meningkatkan kehadiran siswa. Tugas yang diberikan guru pada setiap pertemuan mendorong peserta didik untuk aktif berpartisipasi dalam proses pembelajaran. Siswa yang tidak hadir otomatis tidak dapat menyelesaikan tugas hari itu, sehingga berdampak pada hasil belajarnya. Hal ini memotivasi siswa untuk selalu hadir di setiap sesi pembelajaran.
2. Memberikan variasi dalam pembelajaran. Penerapan metode TPS menghadirkan suasana belajar yang lebih menyenangkan dan bervariasi, sehingga siswa merasa antusias dan memperoleh hasil belajar yang lebih optimal.
3. Meningkatkan keaktifan siswa. Melalui metode ini, peserta didik menjadi

lebih aktif dalam proses pembelajaran, sehingga kecenderungan merasa malas dapat berkurang. Suasana belajar tidak monoton, karena siswa tidak hanya mendengarkan penjelasan guru, tetapi juga terlibat langsung dalam berpikir, berdiskusi, dan berbagi pendapat.

4. Menumbuhkan sikap sosial. Metode TPS mendorong siswa untuk bekerja sama dengan pasangan, yang pada gilirannya menumbuhkan empati, sikap saling menghargai pendapat, serta kemampuan menerima perbedaan secara sportif.

Meskipun memiliki berbagai kelebihan, model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) juga memiliki beberapa kekurangan yang perlu diperhatikan dalam penerapannya di kelas. Berikut kekurangan dari TPS (Sukadana, 2022):

1. Membutuhkan waktu yang relatif lebih lama
2. Tidak semua siswa aktif
3. Ketergantungan pada pasangan
4. Sulit mengontrol kelas
5. Kurang efektif untuk kelas besar
6. Membutuhkan kesiapan guru

#### **2.1.3.5 Relevansi Model Pelajaran *Think Pair Share* Terhadap Literasi**

Keefektifan metode ini terletak pada kemampuannya menciptakan variasi dalam pola diskusi kelas, dengan asumsi bahwa diskusi memerlukan aturan untuk menjaga keteraturan kelas. (Khusna et al., 2025). Berdasarkan hal tersebut, Model TPS sangat relevan dalam pembelajaran literasi karena menyediakan kesempatan bagi siswa untuk berpikir mandiri, memahami bacaan, dan membahas isi teks

bersama pasangan. Pada tahap *share*, siswa berlatih mengekspresikan ide secara lisan dan tertulis. Dengan demikian, TPS tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga mengembangkan keterampilan berbicara dan menulis sebagai bagian dari literasi secara menyeluruh. Model *Think Pair Share* (TPS) memiliki keterkaitan yang kuat dengan pengembangan kemampuan literasi, khususnya literasi membaca (Lofha & Rondli, 2025). Pada tahap *think*, siswa diberi kesempatan untuk membaca, memahami, dan memikirkan isi teks secara mandiri, sehingga melatih kemampuan memahami bacaan dan berpikir kritis. Tahap ini sangat penting dalam literasi karena mendorong siswa untuk mengolah informasi sebelum menyampaikan pendapat.

Selanjutnya, pada tahap *pair*, siswa berdiskusi dengan pasangan untuk membandingkan pemahaman, mengklarifikasi informasi, serta melatih kemampuan berkomunikasi. Proses ini membantu memperdalam pemahaman terhadap teks dan memperkaya kosakata serta struktur bahasa (Nuzalifa, 2021).

Pada tahap *share*, siswa menyampaikan hasil diskusi kepada kelas, yang melatih kemampuan berbicara, membaca nyaring, serta menyampaikan ide secara jelas dan sistematis. Kegiatan ini juga meningkatkan kepercayaan diri siswa dalam berliterasi (Sunarti et al., 2023).

Dengan demikian, model TPS relevan digunakan dalam pembelajaran literasi karena mampu meningkatkan kemampuan membaca, memahami, berdiskusi, dan mengomunikasikan informasi. Selain itu, TPS juga menciptakan pembelajaran yang aktif, interaktif, dan mendukung peningkatan keterampilan literasi siswa secara menyeluruh, terutama dalam kegiatan membaca nyaring.

## **2.1.4 Literasi**

### **2.1.4.1 Pengertian Literasi**

Dalam memahami, menginterpretasikan, dan menggunakan bahasa secara lisan maupun tulisan merupakan bagian dari literasi yang menjadi dasar menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari, termasuk di sekolah. Gerakan Literasi Sekolah (GLS) berfokus pada pengembangan kemampuan peserta didik dalam membaca, menulis, berbicara, berpikir kritis, dan kreatif. GLS merupakan bentuk kerja sama sekolah dan komunitas literasi untuk meningkatkan kemampuan literasi peserta didik dalam memahami dan mengolah informasi secara efektif.

Literasi menurut UNESCO (dalam Purwati, 2017) adalah wujud dari keterampilan yang secara nyata, yang secara spesifik adalah keterampilan kognitif dari membaca serta menulis, yang terlepas dari konteks di mana keterampilan itu diperoleh dari siapa serta cara memperolehnya. Beberapa hal yang dapat mempengaruhi seseorang tentang makna literasi itu sendiri adalah penelitian akademik, institusi, konteks nasional, nilai-nilai budaya, dan juga pengalaman (Rustandi, 2025).

Literasi berasal dari bahasa *Latin litteratus* (*littera*) yang bermakna kemampuan membaca dan menulis. Kemudian makna tersebut berkembang menjadi kemampuan menguasai pengetahuan di bidang tertentu. Sedangkan dalam (kamus besar bahasa Indonesia daring, 2021) literasi memiliki beberapa makna yaitu (1) kemampuan menulis dan membaca, (2) suatu pengetahuan atau keterampilan dalam aktivitas atau bidang tertentu, (3) suatu kemampuan individu

dalam mengolah informasi dan pengetahuan yang telah didapatkannya untuk kecakapan hidup, dan (4) penggunaan huruf untuk menggambarkan suatu bunyi atau kata. Dalam Undang - Undang Nomor 3 Tahun 2017 Tentang Sistem Perbukuan dinyatakan bahwa literasi merupakan kemampuan untuk memaknai informasi secara kritis, sehingga ketika mengakses ilmu pengetahuan dan teknologi dapat dijadikan sebagai salah satu upaya untuk meningkatkan kualitas hidup (Daring, 2021).

Adapun pendapat lain dalam jurnal Dharma berpendapat bahwa literasi merupakan kemampuan yang mengarah pada kegiatan mengakses informasi melalui kegiatan membaca, menulis, menelaah, megobservasi, dan memaknai informasi secara kritis, idealis, dialektis, dan otokratis dimana teknoligi dapat dijadikan sebagai salah satu untuk meningkatkan efektifitas kegiatan berliterasi (Gyta et al., 2022).

Sholeh & Masfuah, (2021) Berpendapat bahwa literasi merupakan suatu kemampuan terhadap keaksaraan seperti menulis, membaca, berbicara, maupun memahami maksud dan isi bacaan atau perkataan dalam kaitannya keterampilan kognitif seseorang.

Berdasarkan survei yang dilakukan oleh *Organization for Economic Co-Operation and Development* (OECD) pada tahun 2019,Indonesia menempati peringkat ke-62 dari 70 negara, atau merupakan 10 negara terbawah yang memiliki tingkat literasi membaca rendah (Salahuddin et al., 2025).

Penelitian tersebut mengungkapkan bahwa kemampuan literasi di Indonesia secara umum masih rendah. Untuk itu, kegiatan membaca sangat penting

dilakukan untuk mengembangkan kemampuan literasi siswa, terutama di sekolah dasar, dengan penerapan penuh dari berbagai aspek pendukung. Pembelajaran membaca di jenjang sekolah dasar bertujuan mencapai kemajuan dan perkembangan kemampuan literasi yang wajib dimiliki setiap siswa guna meningkatkan dan mengembangkan diri secara berkelanjutan.

Dapat disimpulkan Literasi merupakan kemampuan dasar yang mencakup membaca, menulis, berbicara, serta memahami dan mengolah informasi secara kritis dalam kehidupan sehari-hari. Seiring perkembangan zaman, literasi tidak hanya dimaknai sebagai kemampuan membaca dan menulis, tetapi juga mencakup keterampilan berpikir kritis, kreatif, serta kemampuan memanfaatkan informasi untuk meningkatkan kualitas hidup.

Gerakan Literasi Sekolah (GLS) menjadi upaya penting dalam meningkatkan kemampuan literasi peserta didik melalui kerja sama antara sekolah dan berbagai pihak. Namun, berdasarkan data internasional, tingkat literasi di Indonesia masih tergolong rendah, sehingga diperlukan upaya yang lebih optimal, khususnya melalui kegiatan membaca di sekolah dasar. Dengan demikian, penguatan literasi sejak dini sangat penting untuk mendukung perkembangan kemampuan siswa dalam memahami informasi dan menghadapi tantangan kehidupan secara lebih baik.

#### **2.1.4.2 Tujuan Literasi**

Literasi bertujuan untuk membekali peserta didik dengan keterampilan dasar dalam memahami dan menggunakan informasi guna menunjang kehidupan sehari-hari. Berikut merupakan beberapa tujuan literasi (Purba & Rajagukguk, 2024):

1. Dalam pembelajaran literasi, tujuan pertama meliputi kemampuan mengidentifikasi tujuan teks, sasaran pembaca, dan implikatur teks; kemampuan menghasilkan beragam bentuk teks; kemampuan memilih strategi dan keterampilan yang tepat dengan menggunakan berbagai media; serta kemampuan menerapkan literasi untuk berbagai kepentingan dalam konteks keilmuan, budaya, situasi, dan media yang beragam.
2. Tujuan kedua pembelajaran literasi berkaitan erat dengan hasil penelitian. Pembaca dan penulis yang mampu merumuskan ide-ide secara kreatif, mampu memecahkan masalah, mampu menggunakan keterampilan tingkat tinggi, melakukan interpretasi secara mendalam dan mampu secara cerdas memahami teks.
3. Tujuan ketiga pembelajaran literasi yang didasarkan pada hasil penelitian adalah membentuk pembaca dan penulis yang dapat merumuskan ide secara kreatif, memecahkan masalah, mengoperasikan keterampilan tingkat tinggi, melakukan interpretasi secara mendalam, dan memahami teks secara cerdas.
4. Tujuan keempat pembelajaran literasi adalah mengembangkan kemandirian siswa sebagai seorang siswa yang kreatif, inovatif, produktif, dan sekaligus berkarakter. Berdasarkan tujuan literasi di atas diharapkan peserta didik mampu secara mahir dan mendalam menggali makna, serta mengembangkan pendirian dan pendapat diri sendiri sebagai pemikir yang kritis.

Literasi memiliki peran penting dalam dunia pendidikan karena bertujuan untuk mengembangkan kemampuan peserta didik dalam memahami dan

mengolah informasi secara efektif. Secara lebih rinci, tujuan literasi adalah (Ferdianto, 2024):

1. Meningkatkan kemampuan membaca dan menulis peserta didik secara baik dan benar.
2. Mengembangkan kemampuan memahami informasi, baik secara lisan maupun tulisan.
3. Melatih berpikir kritis dan kreatif dalam mengolah informasi.
4. Meningkatkan keterampilan berkomunikasi, baik dalam berbicara maupun menulis.
5. Menumbuhkan minat baca dan kebiasaan belajar sepanjang hayat.
6. Membantu peserta didik memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari melalui pemanfaatan informasi.
7. Meningkatkan kualitas sumber daya manusia agar mampu beradaptasi dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi.

#### **2.1.4.3 Macam-Macam Literasi**

Nurwahidah & Iskadar, (2022) menyatakan bahwa melalui Gerakan Literasi Sekolah dengan melakukan beragam literasi seperti yang diuraikan di bawah ini.

1. Literasi membaca dan menulis : Pada hakikatnya, literasi secara umum diartikan sebagai kemampuan membaca dan menulis. Pemahaman bahwa literasi adalah tentang membaca dan menulis merupakan pemahaman tingkat dasar pada saat literasi pertama kali diperkenalkan.
2. Literasi Numerasi : Kemampuan memanfaatkan konsep bilangan dan

keterampilan berhitung dalam kehidupan sehari-hari yang dekat dengan siswa, serta kemampuan memahami informasi kuantitatif yang ada dalam kehidupan sehari-hari disebut literasi numerasi.

3. Literasi Sain : Kemampuan memahami ilmu pengetahuan alam dan cara pemecahannya disebut literasi sains. Literasi ini mencakup pengetahuan dan kecakapan ilmiah untuk mengidentifikasi pertanyaan, memperoleh pengetahuan baru, menjelaskan fenomena ilmiah, dan menyimpulkan berdasarkan fakta. Selain itu, literasi sains meliputi pemahaman karakteristik sains, kesadaran tentang pengaruh sains dan teknologi terhadap lingkungan alam, intelektual, dan budaya, serta kemauan untuk berpartisipasi dan peduli terhadap isu-isu terkait sains.
4. Literasi Digital : Memasuki Society 5.0 mengidentifikasikan bahwa globalisasi sudah sangat canggih. Digitalisasi dari berbagai aspek kehidupan sudah umum terjadi. Terlebih dalam bidang pendidikan sebagai pondasi pengembangan sumber daya manusia. Di mana segala proses dilakukan dengan bantuan teknologi. Diantaranya proses pembelajaran dilakukan dari jarak jauh dengan menggunakan gawai, komputer dan teknologi lainnya.
5. Literasi Finansial : Literasi keuangan bisa difahami sebagai suatu pemahaman mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan finansial/keuangan dan segala manajemen di dalamnya. Disadari atau tidak sebagian besar sumber daya manusia di negara maju pandai mengatur keuangan.

6. Literasi budaya dan kewarganegaraan : Literasi budaya dan kewarganegaraan merupakan kemampuan seseorang dalam bersikap sebagai bagian dari suatu budaya dan bangsa dalam lingkungan sosialnya. Literasi budaya dan kewarganegaraan merupakan pemahaman mengenai budaya dan identitas diri suatu negara sebagai sumber daya khas yang hanya dimiliki oleh negara tersebut.

Berikut macam-macam literasi yang umum digunakan dalam pendidikan (Mulyono, 2022):

1. Literasi Membaca dan Menulis : Kemampuan memahami teks bacaan serta menuangkan ide dalam bentuk tulisan.
2. Literasi Numerasi : Kemampuan memahami dan menggunakan angka untuk memecahkan masalah dalam kehidupan sehari-hari.
3. Literasi Sains : Kemampuan memahami konsep ilmiah serta menerapkannya dalam kehidupan.
4. Literasi Digital : Kemampuan menggunakan teknologi digital secara bijak untuk mencari, mengolah, dan menyebarkan informasi.
5. Literasi Finansial : Kemampuan mengelola keuangan secara efektif, seperti menabung, mengatur pengeluaran, dan memahami risiko.
6. Literasi Budaya dan Kewargaan : Kemampuan memahami budaya, nilai-nilai sosial, serta berperilaku sebagai warga negara yang baik.

Macam-macam literasi mencakup berbagai keterampilan yang tidak hanya berfokus pada membaca dan menulis, tetapi juga kemampuan memahami informasi, berpikir kritis, serta beradaptasi dengan perkembangan zaman (Kamil

et al., 2021).

#### **2.1.4.4 Literasi membaca**

Literasi membaca adalah kemampuan individu dalam memahami, menafsirkan, mengevaluasi, dan menggunakan informasi dari teks tertulis secara efektif (Bungsu & Dafit, 2021). Literasi ini tidak hanya mencakup kegiatan membaca secara teknis, tetapi juga melibatkan kemampuan berpikir kritis untuk memahami makna, menemukan ide pokok, serta menghubungkan isi bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki (Juliana et al., 2023).

Dalam konteks pendidikan, literasi membaca bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam memahami berbagai jenis teks, baik fiksi maupun nonfiksi (Amri & Rochmah, 2021). Selain itu, literasi membaca juga membantu siswa dalam mengembangkan kosakata, meningkatkan daya pikir, serta mendukung keberhasilan belajar di berbagai mata pelajaran.

Dengan demikian, literasi membaca merupakan keterampilan dasar yang sangat penting bagi peserta didik, karena menjadi fondasi dalam memperoleh pengetahuan, mengolah informasi, serta menghadapi tantangan kehidupan sehari-hari.

Membaca sendiri dibagi menjadi beberapa jenis, antara lain (Bastin, 2022):

1. Membaca nyaring, yaitu membaca dengan suara keras untuk melatih pelafalan, intonasi, dan kepercayaan diri.
2. Membaca dalam hati, yaitu membaca tanpa suara untuk memahami isi bacaan secara mendalam.

3. Membaca intensif, yaitu membaca secara teliti untuk memahami informasi secara rinci.
4. Membaca ekstensif, yaitu membaca secara luas untuk memperoleh informasi umum atau hiburan.
5. Membaca cepat (*skimming* dan *scanning*), yaitu membaca untuk menemukan informasi tertentu secara cepat.

Dalam penelitian ini, fokus utama adalah pada membaca nyaring, yaitu kegiatan membaca dengan suara yang dapat didengar oleh orang lain. Membaca nyaring menekankan pada ketepatan lafal, intonasi, kelancaran, serta ekspresi dalam membaca, sehingga tidak hanya meningkatkan kemampuan membaca, tetapi juga melatih kepercayaan diri dan keterampilan berbicara siswa.

Dengan demikian, literasi membaca, khususnya membaca nyaring, merupakan keterampilan penting yang perlu dikembangkan pada peserta didik untuk meningkatkan pemahaman, kemampuan berkomunikasi, serta keberhasilan dalam proses pembelajaran.

#### **2.1.4.4.1 Membaca nyaring**

Membaca nyaring adalah kegiatan membaca teks dengan suara keras sehingga dapat didengar oleh orang lain (Rokhmatulloh & Sudihartinih, 2022). Kegiatan ini tidak hanya menekankan pada kemampuan membaca secara teknis, tetapi juga pada ketepatan lafal, intonasi, jeda, kelancaran, serta ekspresi dalam menyampaikan isi bacaan (Syahid et al., 2022).

Membaca nyaring memiliki peran penting dalam pembelajaran, khususnya di sekolah dasar, karena dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan

membaca, memperkaya kosakata, serta memahami isi bacaan dengan lebih baik (Syahid et al., 2022). Selain itu, kegiatan ini juga melatih keberanian dan kepercayaan diri siswa dalam berbicara di depan orang lain.

Dalam praktiknya, membaca nyaring menuntut siswa untuk membaca dengan jelas, tidak terbata-bata, serta mampu menyesuaikan intonasi sesuai tanda baca dan makna teks (Suparman & Nurfisani, 2021). Oleh karena itu, membaca nyaring menjadi salah satu aspek penting dalam pengembangan literasi membaca yang perlu dilatih secara berkelanjutan.

#### **2.1.4.5 Faktor Yang Mempengaruhi Literasi Membaca Di Sekolah Dasar**

(Sele et al., 2024) Disebutkan bahwa secara umum, faktor-faktor yang mempengaruhi kualitas literasi membaca siswa dapat dikelompokkan menjadi :

##### 1. Faktor Internal (dari dalam diri siswa)

- Minat dan motivasi membaca: Siswa yang memiliki minat tinggi cenderung lebih aktif membaca.
- Kemampuan dasar membaca: Meliputi kelancaran, kosakata, dan pemahaman.
- Kepercayaan diri: Berpengaruh pada keberanian membaca, terutama membaca nyaring.
- Kondisi fisik dan psikologis: Seperti kesehatan, konsentrasi, dan emosi.

##### 2. Faktor Eksternal (lingkungan)

- Lingkungan keluarga: Dukungan orang tua, kebiasaan membaca di rumah,

dan ketersediaan bahan bacaan.

- Lingkungan sekolah: Peran guru, metode pembelajaran, serta suasana kelas yang mendukung.
- Fasilitas dan sarana: Ketersediaan buku, perpustakaan, dan media pembelajaran yang menarik.
- Lingkungan sosial: Teman sebaya dan budaya literasi di masyarakat.

### 3. Faktor Pembelajaran

- Model dan strategi pembelajaran: Penggunaan metode seperti *Think Pair Share* (TPS) dapat meningkatkan keterlibatan siswa.
- Media pembelajaran: Media menarik seperti komik edukatif dapat meningkatkan minat baca.
- Interaksi dalam kelas: Diskusi dan kerja sama membantu pemahaman bacaan.

#### **2.1.4.6 Indikator Kemampuan Literasi Membaca Nyaring**

Penelitian ini menggunakan indikator kemampuan literasi membaca nyaring menurut Hardianti (Navida et al., 2023) mengemukakan terdapat 5 indikator antara lain:

1. Mampu memahami bacaan.
2. Mampu memperoleh informasi dari isi bacaan,
3. Mampu mendapatkan banyak pengetahuan baru,
4. Mampu merefleksikan atau menceritakan isi bacaan, dan
5. Mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan.

Berikut indikator kemampuan literasi membaca nyaring yang dapat digunakan pada siswa sekolah dasar (Fadillah et al., 2024):

1. Ketepatan Lafal (Artikulasi)
2. Kelancaran Membaca
3. Intonasi
4. Penggunaan Jeda (Tanda Baca)
5. Ekspresi Membaca
6. Kejelasan Suara
7. Pemahaman Isi Bacaan

## **2.2 Penelitian Relevan**

Dalam penelitian ini adapun beberapa peneliti terdahulu untuk meningkatkan literasi di SD untuk melihat perubahan pada siswa dengan mata Pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 067248 Medan.

### **Hasil Penelitian Pertama**

Berdasar hasil penelitian (Khusna et al., 2025) yang berjudul “Penerapan Model *Kooperatif Tipe Think Pair Share* (TPS) Berbantuan Media Gambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Peserta Didik dapat disimpulkan bahwa pengaruh penerapan model pembelajaran kooperatif tipe *think pair share* (TPS) berbantuan media gambar dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan keterampilan berpikir peserta didik SMP Hang Tuah 1 Surabaya. Dengan mempertimbangkan nilai pre-test dan post-test. Hal ini ditunjukkan nilai hasil uji paired t test yaitu  $0,000 < 0,05$ , sehingga terdapat pengaruh yang signifikan. Sedangkan besarnya pengaruh penerapan model pembelajaran *kooperatif tipe think pair share* (TPS) berbantuan media gambar dalam pembelajaran IPS terhadap peningkatan keterampilan berpikir peserta didik SMP Hang Tuah 1 Surabaya

yaitu sebesar 0,55 atau 55,20 % menggunakan nilai N-Gain score, dengan klasifikasi nilai peningkatan sedang.

### **Hasil Penelitian Kedua**

Berdasarkan hasil penelitian (Mastoah et al., 2022) yang berjudul “Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif”. Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan game edukasi kreatif dan literasi digital pada siswa Sekolah Dasar materi bercerita dengan menggunakan media game edukasi kreatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif deskriptif. Subjek penelitian yaitu pada 30 siswa kelas IV Sekolah Dasar. Instrumen penelitian yang diberikan yaitu berupa angket skala motivasi belajar siswa yang terdiri dari 25 pernyataan yang terdiri dari 15 pernyataan positif dan 10 pernyataan negatif dengan 4 pilihan jawaban yaitu Sangat Setuju (SS), Setuju (S), Tidak Setuju (TS), Sangat Tidak Setuju (STS). Hasil penelitian menunjukkan siswa menjawab baik dan sangat baik pada pernyataan positif dengan rata-rata yaitu mencapai 78% dengan diterapkannya media game edukasi kreatif di dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan literasi digital siswa. Sedangkan pada pernyataan negatif, presentase rata-rata menjawab tidak setuju dan sangat tidak setuju adalah mencapai lebih dari 22%, sehingga dapat disimpulkan bahwa penggunaan media game edukasi kreatif dapat meningkatkan literasi digital siswa kelas IV Sekolah Dasar.

### **2.3 Hipotesis Tindakan**

Dalam penelitian ini, hipotesis yang dirumuskan adalah penerapan media komik edukatif berbantuan model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS)

berpotensi meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V SD Negeri 067248

Medan

### BAB III

#### METODOLOGI PENELITIAN

#### 3.1 Setting Penelitian

##### 3.1.1 Tempat Penelitian

Penelitian akan dilaksanakan di SD Negeri 067248 Medan pada siswa kelas V, yang berlokasi di Jl. Marelan Raya No.82, Tanah Enam Ratus, Kec. Medan Marelan, Kota Medan, Sumatera Utara.

##### 3.1.2 Waktu Penelitian

Waktu penelitian direncanakan pada bulan Oktober sampai Maret tahun ajaran 2026. Adapun waktu dan pelaksanaan penelitian dapat dilihat dari tabel berikut ini:

**Tabel 3.1**  
**Waktu Penelitian**

No	Kegiatan	Bulan																											
		Oktober				November				Desember				Januari				Febuari				Maret							
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4				
1	Pengajuan judul	■	■	■	■																								
2	Acc Judul	■	■	■	■																								
3	Bimbingan proposal					■	■	■	■																				
4	Revisi proposal					■	■	■	■																				
5	Acc Proposal									■	■																		
6	Seminar Proposal											■																	
7	Penelitian													■	■	■	■	■	■	■	■								



kisi instrumen lembar observasi: (Hasibuan et al., 2023).

**Tabel 3.2**  
**Kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru dengan**  
**menggunakan media komik**

No	Kegiatan	Aktivitas yang diamati
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan perangkat pembelajaran</li> <li>• Menyiapkan media pembelajaran</li> </ul>
2	Kegiatan belajar mengajar	<p>Pendahuluan</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pertemuan pembelajaran dengan salam, setelah itu dilanjutkan dengan berdoa.</li> <li>2. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking Bersama.</li> <li>3. Setelah itu dilanjut dengan menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”</li> <li>4. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.</li> <li>5. Guru melakukan apresiasi dengan menanyakan “adakah yang masih ingat pembelajaran kemaren?”, Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan tersebut.</li> <li>6. Guru memberi apresiasi kepada peserta didik serta memberi motivasi dalam belajar dan memberitahu materi yang akan di sampaikan hari ini.</li> <li>7. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</li> </ol> <p>Kegiatan Inti</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru menyampaikan materi dan</li> </ol>

		<p>menjelaskan petunjuk menggunakan media pembelajaran komik.</p> <ol style="list-style-type: none"><li>2. Guru membimbing peserta didik memahami materi yang diajarkan.</li><li>3. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik.</li><li>4. Guru memberikan komik pada setiap kelompok.</li><li>5. Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi dengan mengenai unsur intrinsik cerpen dalam komik.</li><li>6. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berani mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompoknya.</li></ol> <p>Penutup</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.</li><li>2. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li><li>3. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.</li><li>4. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.</li></ol>
--	--	--

**Tabel 3.3****Kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa Dalam pembelajaran media komik**

No	Aktivitas yang diamati
1	Kesiapan peserta didik untuk menerima materi pelajaran
2	Aktivitas peserta didik dalam mengikuti diskusi kelompok
3	Aktivitas peserta didik dalam mengerjakan teks puisi dalam komik yang diberikan oleh guru
4	Antusiasme peserta didik dalam prose pembelajaran dengan memanfaatkan media komik
5	Aktivitas peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok
6	Antusiasme peserta didik memperhatikan dan memberikan tanggapan terkait proses pembelajaran yang dilakukan

**3.3.2 Tes**

Instrumen tes berfungsi mengukur kemampuan membaca peserta didik.

Tes ini diberikan dalam bentuk soal esai yang harus diselesaikan oleh peserta didik. Kisi-kisi instrumen tes disajikan sebagai berikut:

**Tabel 3.4****Kisi-kisi Instrument tes siklus 1 dan siklus 2**

No	Indikator	Pernyataan	Ranah kognitif	Nomor soal	Bentuk soal
1	Mampu memahami bacaan	penjelasan isi cerita pendek secara umum setelah membaca teks	C1-C2	1-2	Essay
2	Mampu memperoleh informasi dari isi bacaan	menemukan informasi penting seperti tema, tokoh, alur, konflik	C2-C3	3-4	Essay

3	Mampu mendapatkan banyak pengetahuan baru	menyebutkan nilai moral atau informasi baru yang diperoleh dari cerita.	C3	5-6	Essay
4	Mampu merefleksikan atau menceritakan isi bacaan	mengungkapkan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri.	C4	7-8	Essay
5	Mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan	menyimpulkan isi cerita berdasarkan unsur intrinsik.	C5	9-10	Essay

(Navida et al., 2023)

### 3.4 Jenis dan Prosedur Penelitian

#### 3.4.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan tindakan kelas (*classroom action*). Penelitian tindakan kelas adalah suatu perencanaan terhadap kegiatan belajar berupa sebuah tindakan yang sengaja dimunculkan dan terjadi dalam sebuah kelas secara bersamaan. Penelitian ini dilaksanakan sekurang-kurangnya dalam dua siklus. Siklus terjadi secara berurutan dan informasi dari siklus sebelumnya menentukan siklus selanjutnya, pada setiap akhir pembelajaran akan dilakukan evaluasi untuk memperoleh data dari hasil belajar siswa.

#### 3.4.2 Prosedur Penelitian

Penelitian ini menggunakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) dengan tahapan yaitu (Pahleviannur et al., 2022):

1. Perencanaan (*Planning*)
2. Pelaksanaan (*Action*)
3. Pengamatan (*Observasi*)

#### 4. Refleksi (*Reflection*)

Tahapan-tahapan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) secara umum digambarkan sebagai berikut:



**Gambar 3.1 Bagan Penelitian Tindakan**

Sumber (Arikunto, 2009)

Penelitian tindakan kelas dilakukan dalam 2 siklus untuk melihat peningkatan literasi membaca kelas V SD Negeri 067248 Medan Tahun Pelajaran 2025/2026 dengan menggunakan media komik. Dimana pada setiap siklus dilakukan tiga kali pertemuan. Adapun rincian siklus dalam penelitian ini sebagai berikut:

#### **Siklus 1** (Suciani et al., 2023)

##### **a. Perencanaan Tindakan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

1. Menetapkan waktu penelitian kelas yaitu pada semester ganjil.

2. Membuat Modul ajar dengan materi cerpen bersama dengan guru kolaborator.
3. Menetapkan materi yang akan diajarkan.
4. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media komik dalam bentuk barcode.
5. Menyiapkan media komik yang akan digunakan.
6. Menyiapkan instrument penelitian yang akan digunakan.
7. Menyiapkan lembar observasi

#### **b. Tindakan**

##### **Kegiatan Pendahuluan**

1. Guru memulai pembelajaran mengucapkan salam.
2. Guru menyapa peserta didik siap mengikuti pembelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik.
3. Guru memberikan motivasi dan mengajak peserta didik melakukan ice breaking agar lebih semangat belajar (apersepsi).
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5. Guru menjelaskan tata cara menggunakan media komik dalam pembelajaran

##### **Kegiatan Inti**

1. Guru menjelaskan materi yang dipelajari
2. Guru membagikan komik kepada peserta didik.
3. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok

4. Guru meminta peserta didik berdiskusi masalah yang terkandung dalam komik yang dibacanya.
5. Guru memberikan penekanan cerita dan unsur yang ada didalamnya.
6. Guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.
7. Guru memberi tanggapan dari hasil presentasi dan memberi penekanan pada unsur cerita yang telah dibahas.

### **Kegiatan Penutup**

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari secara bersama-sama.
2. Guru melakukan penguatan terhadap peserta didik dan memotivasi bagi peserta didik yang mampu dan belum mampu menguasai materi.
3. Guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

### **c. Observasi**

Pada tahapan observasi ini kegiatan yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Kegiatan saat belajar mengajar.
2. Keaktifan peserta didik.
3. Kemampuan peserta didik dalam menyelesaikan tugas yang diberikan.

### **d. Refleksi**

Refleksi yang melibatkan peserta didik dan guru dimaksudkan untuk menilai secara komprehensif tindakan yang telah dilaksanakan berdasarkan data

dalam lembar observasi. Kegiatan ini bertujuan menganalisis kelemahan-kelemahan pada siklus I. Hasil refleksi digunakan untuk memperbaiki kelemahan siklus I dan merancang siklus II yang lebih baik.

### **Siklus II**

Tahapan pada siklus II pada dasarnya sama dengan pada siklus I. Apabila pada siklus I hasilnya belum memuaskan maka siklus tindakan dilanjutkan pada siklus II. Pelaksanaan siklus II dilaksanakan untuk memperbaiki kekurangan-kekurangan yang terjadi pada siklus I.

### **3.5 Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data adalah cara yang digunakan dalam pengolahan data yang berhubungan erat dengan rumusan masalah yang telah diajukan dan dapat digunakan untuk menarik kesimpulan.

1. Untuk menghitung nilai rata-rata

Digunakan rumus:

$$X = \frac{\sum x}{n}$$

$\pi$

Keterangan

X = Nilai rata-rata kelas

$\sum x$  = Jumlah nilai tes seluruh peserta didik

n = Banyaknya data

2. Untuk menghitung presentase

Analisis data peserta didik yang tuntas (yang memperoleh nilai  $\geq 68$ ).

Untuk menghitung presentase peserta didik yang memperoleh nilai  $\geq 68$ ,

digunakan rumus:

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

$\pi$

Keterangan :

P = Presentase

$\sum x$  = Jumlah semua nilai

$\pi$  = Jumlah data

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **4.1 Hasil Penelitian**

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri 067248 Medan pada siswa kelas V tahun ajaran 2025/2026. Subjek penelitian adalah seluruh siswa kelas V yang berjumlah 20 orang, terdiri atas 7 siswa laki-laki dan 13 siswa Perempuan. Penelitian ini merupakan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) yang dilaksanakan dalam dua siklus, di mana setiap siklus terdiri atas tahap perencanaan, pelaksanaan Tindakan, observasi, dan refleksi.

Penelitian ini bermaksud meningkatkan kemampuan literasi siswa dengan menggunakan media komik edukatif yang didukung model pembelajaran *Think Pair Share* (TPS).

Peneliti melakukan observasi dan pengumpulan data terlebih dahulu sebelum penelitian tindakan kelas dimulai, untuk mengetahui kondisi awal kelas V SD Negeri 067248 Medan yang akan menerima perlakuan. Penelitian pendahuluan ini bertujuan memastikan penelitian sesuai dengan tujuan yang diharapkan. Melalui kegiatan awal ini, peneliti ingin memastikan permasalahan yang ditemukan memerlukan tindakan dan bahwa penggunaan media komik edukatif sesuai untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa.

Sebelum menguraikan hasil penelitian, peneliti terlebih dahulu memaparkan gambaran proses pembelajaran Bahasa Indonesia yang berlangsung di kelas II berdasarkan hasil observasi di lapangan. Kegiatan pembelajaran diawali dengan guru memasuki kelas dan memimpin doa bersama, kemudian dilanjutkan

dengan kegiatan absensi siswa. Setelah itu, guru membuka materi pembelajaran bertema “*Mari Menjaga Perasaan Teman*”. Guru meminta siswa membaca materi secara bergantian, lalu memberikan penjelasan terkait isi materi yang terdapat dalam buku pelajaran. Pada tahap ini, siswa berperan sebagai pendengar yang menerima penjelasan dari guru.

### **Pelaksanaan Siklus 1**

Penelitian ini dilaksanakan di kelas V SD Negeri 067248 Medan. Pada pelaksanaan siklus I ini dilaksanakan dalam empat tahap yaitu: perencanaan, pelaksanaan, observasi dan refleksi.

#### **a. Perencanaan Tindakan**

Kegiatan yang dilakukan pada tahap perencanaan adalah:

1. Menetapkan waktu penelitian kelas yaitu pada semester ganjil.
2. Membuat Modul ajar dengan materi cerpen bersama dengan guru kolaborator.
3. Menetapkan materi yang akan diajarkan.
4. Membuat rencana pelaksanaan pembelajaran dengan menggunakan media komik dalam bentuk barcode.
5. Menyiapkan media komik yang akan digunakan.
6. Menyiapkan instrument penelitian yang akan digunakan.
7. Menyiapkan lembar observasi

#### **b. Pelaksanaan Tindakan**

Pelaksanaan Tindakan pada siklus I pertemuan 1. Dilaksanakan pada hari Rabu 5 Febuari 2026 pada pukul 08.00. Kegiatan yang dilaksanakan selama

pembelajaran tertuang dalam Modul Ajar sebagai berikut:

### **Kegiatan Pendahuluan**

Kegiatan pembelajaran dimulai dengan pembukaan oleh guru melalui salam pembuka, pemeriksaan kehadiran siswa, serta pelaksanaan *ice breaking*. Untuk membangkitkan antusiasme belajar, guru memberikan motivasi sebelum akhirnya melakukan *pre-test* melalui pembagian lembar soal kepada seluruh peserta didik. Kegiatan peserta didik mengerjakan soal *pre-test* dapat dilihat pada gambar 4.1



**Gambar 4.1 Peserta didik soal mengerjakan *pre-test***

1. Guru memulai pembelajaran mengucapkan salam.
2. Guru menyapa peserta didik siap mengikuti pembelajaran dan memeriksa kehadiran peserta didik.
3. Guru memberikan motivasi dan mengajak peserta didik melakukan *ice breaking* agar lebih semangat belajar (*apersepsi*).
4. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
5. Guru menjelaskan tata cara menggunakan media komik dalam pembelajaran

### **Kegiatan Inti**

Pada tahap inti pembelajaran, pendidik membagikan media komik kepada

semua peserta didik dan mengajak mereka membentuk kelompok kecil beranggotakan 4-5 orang. Peserta didik diperintahkan mengidentifikasi berbagai permasalahan dalam komik, lalu dilakukan sesi tanya jawab untuk memperdalam pemahaman. Selanjutnya, guru menjelaskan materi tentang unsur-unsur intrinsik dalam komik dan meminta siswa mencatat hal-hal penting dari pembelajaran.

- a. Guru menjelaskan materi yang dipelajari
- b. Guru membagikan komik kepada peserta didik.
- c. Guru membagi peserta didik dalam beberapa kelompok
- d. Guru meminta peserta didik berdiskusi masalah yang terkandung dalam komik yang dibacanya.
- e. Guru memberikan penekanan cerita dan unsur yang ada didalamnya.
- f. Guru memberikan kesempatan kepada semua kelompok untuk mempresentasikan hasil diskusi.
- g. Guru memberi tanggapan dari hasil presentasi dan memberi penekanan pada unsur cerita yang telah dibahas.



**Gambar 4.2 Kegiatan Peserta Didik Mencatat Poin Penting**

Setelah selesai berdiskusi, guru membagikan soal *Post Test* kepada setiap peserta didik. Masing-masing peserta didik mengerjakan soal *Post Test* tersebut.

Kegiatan peserta didik mengerjakan soal *Post Test* dapat dilihat pada gambar 4.3



**Gambar 4.3 Peserta didik Mengerjakan soal *post test***

Setelah menyelesaikan *post-test*, siswa mempresentasikan temuan diskusi mereka. Guru memfasilitasi sesi ini dengan mengoreksi pemahaman yang kurang tepat, kemudian membuka ruang diskusi untuk menjawab keraguan siswa. Sebagai penutup, guru memberikan penguatan materi guna memperdalam pemahaman peserta didik, khususnya pada aspek-aspek penting dalam cerpen.

### **Kegiatan Penutup**

1. Guru dan peserta didik menyimpulkan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari secara bersama-sama.
2. Guru melakukan penguatan terhadap peserta didik dan memotivasi bagi peserta didik yang mampu dan belum mampu menguasai materi.
3. Guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

### **c. Observasi**

Peneliti melakukan pengamatan pada tahap pengamatan bersamaan dengan

berlangsungnya proses pembelajaran untuk mengamati seluruh aktivitas guru dan siswa dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia dengan media komik. Observasi dilaksanakan berdasarkan lembar observasi yang telah disusun peneliti, kemudian lembar observasi yang memuat pernyataan diisi dengan memberi tanda centang pada kolom yang telah disediakan.

Berdasarkan hasil observasi pada siklus I, penggunaan media komik menunjukkan bahwa performa guru di kelas memiliki korelasi langsung terhadap aktivitas belajar peserta didik. Detail mengenai hasil pengamatan peneliti terhadap aktivitas guru selama proses pembelajaran tersebut disajikan secara rinci dalam tabel di bawah ini.

**Tabel 4.1**  
**Data Hasil Aktivitas Guru Menggunakan**  
**Media Pembelajaran Komik Siklus I**

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1	<b>Kegiatan pendahuluan</b>				
	Guru memberi salam dan menyapa siswa		✓		
	Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa		✓		
	Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa		✓		
	Guru melakukan apersepsi (menanyakan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya)		✓		
	Guru memberitahu tentang materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan		✓		
2	<b>Kegiatan Inti</b>				
	Guru menyampaikan materi dan menjelaskan petunjuk menggunakan media pembelajaran komik			✓	

	Guru membimbing peserta didik memahami materi yang diajarkan		✓		
	Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik				✓
	Guru memberikan komik pada setiap kelompok			✓	
	Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi dengan mengenai unsur intrinsik cerpen dalam komik			✓	
	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berani mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompoknya			✓	
3	<b>Kegiatan penutup</b>				
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan		✓		
	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya	✓			
	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa		✓		
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam		✓		
<b>JUMLAH</b>		40			
<b>PRESENTASE (%)</b>		66%			

Data pada Tabel 4.1 menunjukkan hasil observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan Penelitian Tindakan Kelas (PTK) pada Siklus I dengan menggunakan media pembelajaran komik. Secara umum, aktivitas guru sudah terlaksana, namun belum optimal karena masih berada pada kategori cukup dengan persentase 66%.

Pada kegiatan pendahuluan, guru telah melaksanakan seluruh aspek dengan baik. Hal ini terlihat dari pemberian salam, doa, absensi, apersepsi, serta penyampaian tujuan pembelajaran yang sebagian besar memperoleh skor 3 (baik). Artinya, guru mampu membuka pembelajaran dengan cukup terstruktur dan kondusif.

Pada kegiatan inti, pelaksanaan masih perlu ditingkatkan. Beberapa aspek seperti penyampaian materi dan petunjuk penggunaan komik serta kegiatan diskusi kelompok masih memperoleh skor 2 (cukup). Selain itu, pembagian kelompok juga belum maksimal (skor 1), yang menunjukkan masih adanya kendala dalam pengelolaan kelas. Meskipun demikian, guru sudah mulai melibatkan siswa secara aktif melalui diskusi dan presentasi, walaupun belum berjalan optimal.

Pada kegiatan penutup, guru kembali menunjukkan kinerja yang baik dengan skor dominan 3 dan 4, seperti memberikan kesempatan menyimpulkan, menyampaikan materi berikutnya, berdoa, dan menutup pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa guru mampu mengakhiri pembelajaran dengan baik.

Secara keseluruhan, jumlah skor yang diperoleh adalah 40 dengan persentase 66%, yang menandakan bahwa aktivitas guru dalam penggunaan media komik pada Siklus I berada pada kategori cukup. Oleh karena itu, diperlukan perbaikan pada siklus berikutnya, terutama dalam:

- Pengelolaan kelompok belajar
- Pemberian instruksi penggunaan media komik
- Peningkatan bimbingan diskusi siswa

Perbaikan ini diharapkan dapat meningkatkan kualitas pembelajaran dan aktivitas guru pada Siklus II sehingga mencapai kategori baik atau sangat baik. Selanjutnya Adapun aktivitas belajar pada peserta didik sebagai berikut:

#### **Tabel 4.2**

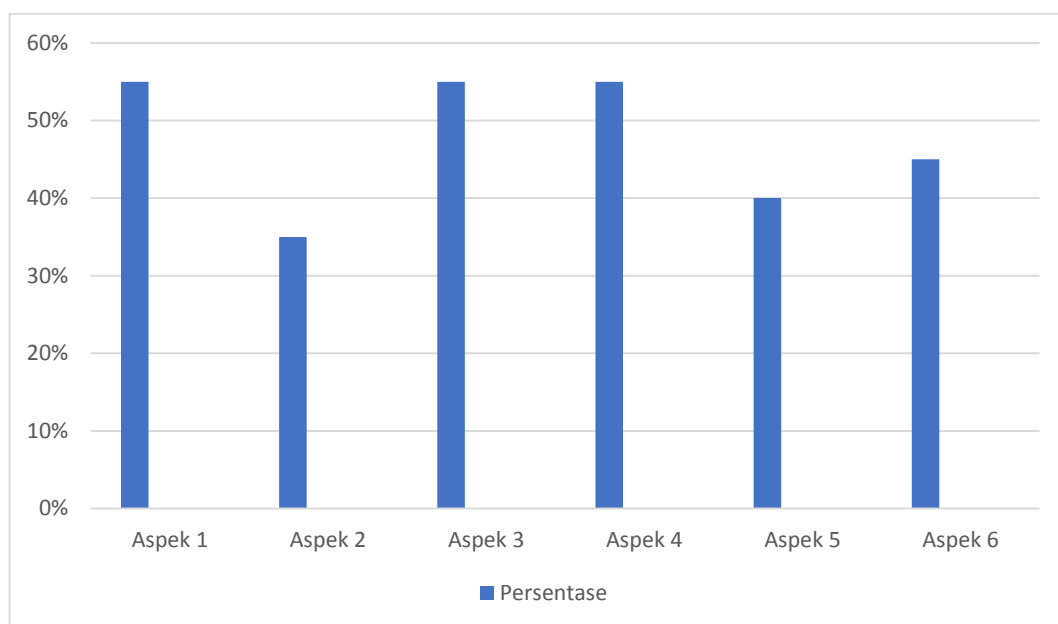
#### **Data hasil aktivitas peserta didik menggunakan media pembelajaran komik siklus I**

No	Aspek yang diamati	Presentase
1	Kesiapan peserta didik untuk menerima materi Pelajaran.	55%
2	Aktivitas peserta didik dalam mengikuti diskusi kelompok	35%
3	Aktivitas peserta didik dalam mengerjakan teks cerpen dalam komik yang diberikan oleh guru	55%
4	Antusiasme peserta didik dalam prose pembelajaran dengan memanfaatkan media komik.	55%
5	Aktivitas peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	40%
6	Antusiasme peserta didik memperhatikan dan memberikan tanggapan terkait proses pembelajaran yang dilakukan.	45%

Berdasarkan hasil observasi terhadap 20 peserta didik, terlihat bahwa penggunaan media komik dalam pembelajaran memberikan dampak yang beragam terhadap aktivitas mereka di kelas. Pada tahap awal, tingkat kesiapan siswa dan antusiasme mereka terhadap media komik berada pada angka 55%. Hal ini menunjukkan bahwa media visual berupa komik cukup efektif untuk menarik perhatian dan membangun minat belajar siswa dibandingkan dengan metode konvensional, meskipun masih ada hampir separuh dari jumlah siswa yang memerlukan stimulasi tambahan agar benar-benar siap mengikuti pelajaran.

Namun, tantangan muncul pada aspek interaksi sosial di dalam kelas. Aktivitas diskusi kelompok mencatat persentase terendah, yaitu hanya 35%, yang mengindikasikan bahwa kerja sama antar siswa belum berjalan maksimal dan masih didominasi oleh individu tertentu. Menariknya, meskipun diskusi tergolong rendah, aktivitas siswa dalam mengerjakan tugas teks cerpen tetap mencapai 55%. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa lebih cenderung bekerja secara mandiri atau fokus pada pengisian tugas di dalam media komik tersebut daripada melakukan pertukaran ide atau berkolaborasi secara aktif dengan rekan sekelompoknya.

Pada tahap akhir pembelajaran, kepercayaan diri siswa mulai tampak namun belum merata di seluruh kelas. Ditemukan bahwa 45% siswa sudah berani aktif mempresentasikan hasil diskusi, sementara hanya 40% siswa memberikan tanggapan. Rendahnya interaksi dua arah ini menunjukkan bahwa suasana diskusi kelas yang hidup masih perlu didorong lebih kuat. Secara keseluruhan, media komik telah berhasil menjadi alat bantu tugas yang menarik, namun guru perlu menekankan pembagian peran dalam kelompok agar partisipasi siswa lebih merata dan komunikatif. Untuk lebih jelas, aktivitas belajar pada siklus I dapat dilihat pada gambar di bawah ini:



**Gambar 4.4 Presentase aktivitas peserta didik menggunakan media pembelajaran komik siklus I**

Berdasarkan grafik hasil observasi pada Siklus 1, terlihat fluktuasi aktivitas belajar peserta didik yang terbagi ke dalam enam aspek pengamatan. Tingkat aktivitas tertinggi dicapai pada aspek 1, aspek 3, dan aspek 4 yang masing-masing

menyentuh angka 55%. Hal ini mengindikasikan bahwa pada tahap ini, mayoritas siswa sudah memiliki kesiapan yang cukup baik dalam menerima materi, menunjukkan antusiasme terhadap penggunaan media komik, serta mampu menyelesaikan tugas pengerjaan teks cerpen yang diberikan. Persentase yang sama pada ketiga aspek ini menandakan adanya korelasi positif antara ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran dengan kemauan mereka untuk terlibat dalam penyelesaian tugas.

Namun, grafik juga menunjukkan adanya tantangan signifikan pada keterlibatan interpersonal siswa. Aspek 2 (aktivitas diskusi kelompok) menjadi titik terendah dengan capaian hanya 35%, disusul oleh aspek 6 (memberikan tanggapan) sebesar 40%, dan aspek 5 (presentasi) sebesar 45%. Rendahnya angka pada aspek-aspek tersebut menunjukkan bahwa meskipun siswa antusias secara individual terhadap media komik, mereka masih cenderung pasif dalam berinteraksi secara sosial, baik dalam kerja sama kelompok maupun dalam mengomunikasikan ide di depan kelas. Secara keseluruhan, data Siklus 1 ini menggambarkan bahwa fokus pembelajaran selanjutnya perlu diarahkan pada peningkatan keterampilan kolaborasi dan keberanian siswa dalam berpendapat agar aktivitas belajar menjadi lebih merata dan interaktif.

Selanjutnya, Guna mengukur peningkatan penggunaan media pembelajaran komik terhadap hasil belajar siswa pada siklus I, guru melaksanakan evaluasi melalui pemberian *pre-test* dan *post-test*. Evaluasi ini melibatkan 20 peserta didik kelas V untuk membandingkan capaian belajar mereka sebelum dan sesudah diberikan perlakuan. Adapun rincian data mengenai perbandingan hasil belajar

tersebut dapat dilihat pada tabel di bawah ini:

**Tabel 4.3**  
**Hasil *Pre test* dan *Post test* Siklus I**

<b>Siklus I</b>	<b><i>Pre test</i></b>	<b><i>Post test</i></b>
<b>Jumlah</b>	1108	1410
<b>Rata-rata</b>	55,4	70,5
<b>Skor Tertinggi</b>	90	90
<b>Skor Terendah</b>	10	20
<b>Tuntas</b>	5	12
<b>Tidak Tuntas</b>	15	8
<b>Tuntas (%)</b>	25%	60%
<b>Tidak Tuntas (%)</b>	75%	40%

Data hasil Siklus I menunjukkan adanya peningkatan kemampuan belajar siswa setelah penerapan media pembelajaran komik, yang dapat dilihat dari perbandingan nilai pretest dan posttest.

Pada tahap pretest, jumlah nilai keseluruhan siswa adalah 1108 dengan rata-rata 55,4. Nilai tertinggi yang diperoleh siswa adalah 90, sedangkan nilai terendah 10. Dari segi ketuntasan, hanya 5 siswa (25%) yang mencapai kriteria tuntas, sementara 15 siswa (75%) belum tuntas. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal siswa masih tergolong rendah.

Setelah dilakukan tindakan pembelajaran pada Siklus I, hasil posttest mengalami peningkatan. Jumlah nilai meningkat menjadi 1410 dengan rata-rata 70,5. Nilai tertinggi juga naik menjadi 90, dan nilai terendah menjadi 20. Dari sisi ketuntasan, jumlah siswa yang tuntas meningkat menjadi 12 siswa (60%), sedangkan yang tidak tuntas menurun menjadi 8 siswa (40%).

Secara keseluruhan, terdapat peningkatan yang cukup signifikan dari pretest ke posttest, baik dari rata-rata nilai maupun persentase ketuntasan. Rata-

rata nilai meningkat sebesar 16,05 poin, dan ketuntasan belajar meningkat dari 25% menjadi 60%.

Meskipun demikian, hasil tersebut belum sepenuhnya mencapai indikator keberhasilan yang diharapkan (umumnya  $\geq 80$  ketuntasan klasikal). Oleh karena itu, perlu dilakukan perbaikan dan penyempurnaan pembelajaran pada Siklus II, terutama dalam meningkatkan pemahaman siswa yang masih belum tuntas agar hasil belajar dapat lebih optimal.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus I yang meliputi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik telah memberikan dampak positif, namun pelaksanaannya masih belum optimal dan memerlukan perbaikan pada siklus berikutnya.

Dari aktivitas guru, diperoleh persentase sebesar 66% yang berada pada kategori *cukup*. Guru telah melaksanakan kegiatan pendahuluan dan penutup dengan baik, namun pada kegiatan inti masih terdapat beberapa kendala. Kelemahan utama terletak pada pengelolaan kelompok, pemberian instruksi penggunaan media komik yang belum maksimal, serta kurang optimalnya bimbingan dalam diskusi kelompok. Hal ini berdampak pada kurang efektifnya keterlibatan siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Dari aktivitas peserta didik, terlihat bahwa siswa sudah menunjukkan ketertarikan terhadap penggunaan media komik dengan persentase kesiapan dan antusiasme sebesar 55%. Namun, keterlibatan aktif dalam diskusi kelompok

masih rendah (35%), serta keberanian dalam presentasi (45%) dan memberikan tanggapan (40%) juga belum maksimal. Hal ini menunjukkan bahwa siswa masih cenderung pasif dalam berinteraksi dan belum terbiasa bekerja sama secara efektif dalam kelompok.

Dari hasil belajar, terjadi peningkatan yang cukup signifikan. Nilai rata-rata meningkat dari 56,45 pada pretest menjadi 72,5 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 25% menjadi 60%. Meskipun demikian, hasil ini belum mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan, yaitu minimal 80% ketuntasan klasikal. Masih terdapat 8 siswa (40%) yang belum tuntas, sehingga perlu mendapat perhatian khusus.

Berdasarkan temuan tersebut, beberapa permasalahan utama pada Siklus I adalah:

1. Pengelolaan kerja kelompok belum efektif.
2. Partisipasi dan interaksi siswa dalam diskusi masih rendah.
3. Keberanian siswa dalam menyampaikan pendapat dan presentasi masih kurang.
4. Bimbingan guru dalam penggunaan media komik belum maksimal.

Adapun rencana perbaikan pada Siklus II adalah:

1. Guru memberikan instruksi yang lebih jelas dan terstruktur dalam penggunaan media komik.
2. Guru mengatur pembagian kelompok secara lebih efektif serta memberikan peran kepada setiap anggota kelompok.
3. Guru meningkatkan bimbingan dan motivasi agar siswa lebih aktif dalam diskusi dan presentasi.

4. Guru memberikan stimulus berupa pertanyaan pemantik untuk mendorong siswa berani berpendapat.
5. Memberikan perhatian khusus kepada siswa yang belum tuntas melalui bimbingan tambahan.

Dengan adanya perbaikan tersebut, diharapkan pada Siklus II aktivitas guru dan peserta didik dapat meningkat, serta hasil belajar siswa dapat mencapai indikator keberhasilan yang telah ditetapkan.

### **Pelaksanaan Siklus II**

Kegiatan pada siklus II dilaksanakan satu pertemuan, dengan tahapan pelaksanaan yaitu: perencanaan, tindakan, pelaksanaan Tindakan, observasi dan refleksi.

#### **a. Perencanaan**

Perencanaan Siklus II dilakukan dengan memperbaiki kekurangan pada Siklus I melalui penyusunan pembelajaran yang lebih terstruktur dan pemberian penjelasan yang lebih jelas terkait penggunaan media komik. Guru juga meningkatkan bimbingan, motivasi, serta pengelolaan kelompok agar siswa lebih aktif dalam diskusi dan presentasi. Selain itu, disiapkan evaluasi untuk mengukur peningkatan hasil belajar dengan target ketuntasan minimal 80%.

#### **b. Tindakan**

Pelaksanaan Tindakan pada siklus I pertemuan 1. Dilaksanakan pada hari Rabu 6 Febuari 2026 pada pukul 08.00.

#### **Kegiatan Pendahuluan**

Guru membuka pembelajaran dengan mengucapkan salam dan menyapa siswa untuk menciptakan suasana kelas yang kondusif, dilanjutkan dengan

pengecekan presensi. Guna membangkitkan semangat dan motivasi belajar, guru menyisipkan sesi *ice breaking* sebelum melangkah ke tahap evaluasi awal. Pada tahap akhir pendahuluan, guru membagikan soal *pre-test* kepada seluruh peserta didik. Kegiatan peserta didik Ketika mengerjakan soal Pre Test dapat dilihat pada Gambar 4.5



**Gambar 4.5 Peserta didik mengerjakan soal *pre-test***

Setelah selesai melaksanakan Pre Test, guru melakukan tanya jawab sesuai dengan materi yang akan dipelajari. Kemudian, guru menyampaikan tujuan pembelajaran dan materi yang akan dipelajari.

### **Kegiatan Inti**

Dalam kegiatan inti, guru menyampaikan materi pembelajaran secara garis besar. Kemudian, guru membagikan komik kepada peserta didik. Setelah itu, guru membagi peserta didik menjadi beberapa kelompok kecil yang terdiri dari 4-5 peserta didik. selanjutnya peserta didik diarahkan untuk menemukan informasi yang terdapat dalam komik. Kegiatan peserta didik ketika menemukan informasi dapat dilihat pada gambar 4.6



#### **Gambar 4.6 Peserta Didik Menemukan Informasi Bersama Kelompoknya**

Setelah selesai berdiskusi, peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok. Kemudian, guru meluruskan apabila terdapat jawaban yang salah dan bertanya jawab tentang hal-hal yang belum dipahami peserta didik serta guru memberikan penekanan kembali terhadap materi yang telah dipelajari.

#### **Kegiatan Penutupan**

Sebelum kegiatan pembelajaran berakhir, guru memberikan apresiasi kepada peserta didik. Kemudian guru bersama peserta didik menyimpulkan dari materi pembelajaran yang telah dipelajari secara bersama-sama. Setelah itu, guru menyampaikan materi pada pertemuan selanjutnya dan mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.

#### **c. Observasi**

Tahap selanjutnya setelah pelaksanaan tindakan adalah observasi atau pengamatan. Dalam tahap ini, pengamatan dilakukan secara sistematis menggunakan instrumen observasi yang telah disusun, serta evaluasi terhadap hasil tindakan berdasarkan format evaluasi yang ditetapkan. Observasi difokuskan pada aktivitas pembelajaran peserta didik maupun aktivitas guru dalam proses pembelajaran. Hasil observasi aktivitas guru dalam penerapan media pembelajaran komik pada siklus II dapat dilihat pada tabel berikut:

**Tabel 4.4**  
**Data Hasil Aktivitas Guru Menggunakan**  
**Media Pembelajaran Komik Siklus II**

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1

1	<b>Kegiatan pendahuluan</b>				
	Guru memberi salam dan menyapa siswa	✓			
	Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa	✓			
	Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa	✓			
	Guru melakukan apersepsi (menanyakan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya)	✓			
	Guru memberitahu tentang materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan	✓			
2	<b>Kegiatan Inti</b>				
	Guru menyampaikan materi dan menjelaskan petunjuk menggunakan media pembelajaran komik	✓			
	Guru membimbing peserta didik memahami materi yang diajarkan	✓			
	Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik	✓			
	Guru memberikan komik pada setiap kelompok	✓			
	Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi dengan mengenai unsur intrinsik cerpen dalam komik	✓			
	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berani mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompoknya	✓			
3	<b>Kegiatan penutup</b>				
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan	✓			
	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya		✓		
	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa	✓			
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓			
<b>JUMLAH</b>			59		
<b>PRESENTASE (%)</b>			98,3%		

Data pada Tabel 4.4 menunjukkan hasil observasi aktivitas guru dalam pelaksanaan pembelajaran pada Siklus II dengan menggunakan media komik. Secara keseluruhan, aktivitas guru mengalami peningkatan yang sangat signifikan dibandingkan Siklus I, dengan jumlah skor 59 dan persentase 98,3% yang termasuk dalam kategori sangat baik.

Pada kegiatan pendahuluan, seluruh aspek telah terlaksana dengan sangat baik (skor 4). Guru mampu membuka pembelajaran secara optimal melalui pemberian salam, doa, absensi, apersepsi, serta penyampaian tujuan pembelajaran secara jelas dan terarah.

Pada kegiatan inti, seluruh indikator juga menunjukkan peningkatan yang maksimal dengan dominasi skor 4. Guru sudah mampu menyampaikan materi dengan jelas, memberikan petunjuk penggunaan media komik secara efektif, serta mengelola kelas dengan baik melalui pembagian kelompok yang terstruktur. Selain itu, guru juga aktif membimbing siswa dalam diskusi serta mendorong keberanian siswa untuk mempresentasikan hasil kerja kelompoknya. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada Siklus II berhasil meningkatkan kualitas proses pembelajaran.

Pada kegiatan penutup, guru kembali menunjukkan kinerja yang sangat baik, seperti memberikan kesempatan kepada siswa untuk menyimpulkan pembelajaran, menyampaikan materi berikutnya, serta menutup pembelajaran dengan doa dan salam.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas guru dalam penggunaan media pembelajaran komik pada Siklus II telah mencapai kategori

sangat baik. Peningkatan ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan dari hasil refleksi Siklus I berjalan efektif dan mampu meningkatkan kualitas pembelajaran secara optimal. Untuk memperoleh gambaran yang menyeluruh, disajikan aspek-aspek aktivitas belajar yang menjadi fokus pengamatan selama penelitian.

**Tabel 4.5**  
**Presentase aktivitas peserta didik menggunakan**  
**media pembelajaran komik siklus II**

No	Aspek yang diamati	Presentase
1	Kesiapan peserta didik untuk menerima materi Pelajaran.	90%
2	Aktivitas peserta didik dalam mengikuti diskusi kelompok	80%
3	Aktivitas peserta didik dalam mengerjakan teks cerpen dalam komik yang diberikan oleh guru	85%
4	Antusiasme peserta didik dalam prose pembelajaran dengan memanfaatkan media komik.	80%
5	Aktivitas peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	85%
6	Antusiasme peserta didik memperhatikan dan memberikan tanggapan terkait proses pembelajaran yang dilakukan.	80%

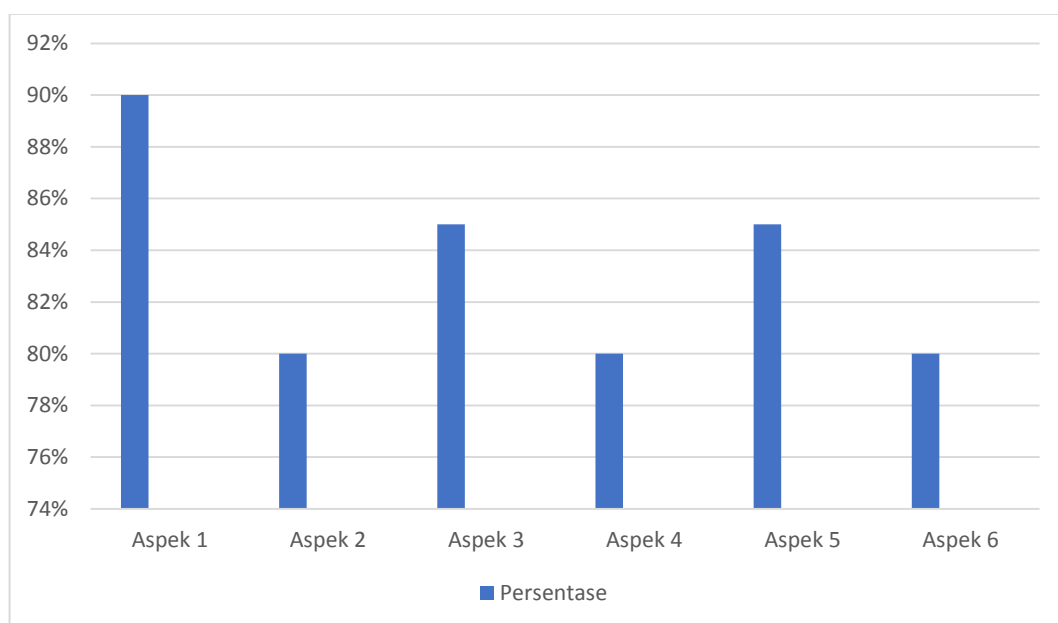
Data pada Tabel 4.5 menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik pada Siklus II mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan telah berada pada kategori baik hingga sangat baik.

Kesiapan peserta didik dalam menerima pembelajaran mencapai 90%, yang menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa sudah siap dan fokus mengikuti proses belajar. Aktivitas dalam diskusi kelompok juga meningkat menjadi 80%, menandakan bahwa kerja sama dan interaksi antar siswa sudah berjalan dengan baik.

Pada aspek pengerjaan tugas teks cerpen dalam komik, persentase mencapai 85%, yang menunjukkan bahwa siswa mampu memahami dan menyelesaikan tugas dengan optimal. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran juga tinggi, yaitu 80%, membuktikan bahwa media komik efektif dalam meningkatkan minat belajar.

Selain itu, kemampuan siswa dalam mempresentasikan hasil diskusi meningkat signifikan menjadi 85%, serta aktivitas dalam memberikan tanggapan mencapai 80%. Hal ini menunjukkan bahwa kepercayaan diri dan keberanian siswa dalam berkomunikasi sudah berkembang dengan baik.

Secara keseluruhan, hasil ini menunjukkan bahwa aktivitas peserta didik pada Siklus II telah meningkat secara menyeluruh dan merata. Perbaikan pembelajaran yang dilakukan terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, interaksi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran. Untuk lebih jelasnya, aktivitas kegiatan pembelajaran pada siklus II dapat dilihat pada gambar berikut:



**Gambar 4.7 Presentase aktivitas peserta didik menggunakan**

### **media pembelajaran komik siklus II**

Pada Grafik Siklus II (Gambar 4.7) terlihat bahwa seluruh aspek aktivitas peserta didik mengalami peningkatan yang sangat signifikan dan telah mencapai kategori baik hingga sangat baik. Kesiapan siswa dalam menerima pembelajaran meningkat tajam hingga sekitar 90%, menunjukkan bahwa hampir seluruh siswa sudah fokus dan siap mengikuti proses pembelajaran sejak awal. Aktivitas diskusi kelompok juga mengalami peningkatan menjadi 80%, yang menandakan bahwa kerja sama antar siswa sudah berjalan lebih efektif dan tidak lagi didominasi oleh individu tertentu.

Selain itu, kemampuan siswa dalam mengerjakan tugas teks cerpen dalam komik mencapai 85%, yang menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi semakin baik. Antusiasme siswa dalam mengikuti pembelajaran juga tinggi, yaitu sekitar 80%, membuktikan bahwa penggunaan media komik mampu menarik minat belajar dan membuat suasana kelas lebih hidup. Pada aspek presentasi, terjadi peningkatan yang sangat terlihat hingga 85%, yang menunjukkan bahwa siswa sudah lebih percaya diri dalam menyampaikan hasil diskusi di depan kelas. Begitu pula dengan kemampuan memberikan tanggapan yang mencapai 80%, menandakan bahwa interaksi dua arah dalam pembelajaran sudah berjalan dengan baik.

Jika dibandingkan dengan Grafik Siklus I (Gambar 4.4), perbedaan yang terlihat sangat jelas terletak pada tingkat keaktifan dan keterlibatan siswa. Pada Siklus I, aktivitas siswa masih tergolong rendah, terutama pada aspek diskusi kelompok (35%), presentasi (40%), dan pemberian tanggapan (45%), yang

menunjukkan bahwa siswa masih cenderung pasif dan kurang percaya diri. Sementara itu, pada Siklus II seluruh aspek mengalami peningkatan yang merata dan signifikan, terutama pada aspek diskusi dan presentasi yang sebelumnya rendah menjadi tinggi.

Secara keseluruhan, perbandingan kedua grafik ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada Siklus II berhasil meningkatkan kualitas proses belajar. Siswa tidak hanya lebih aktif secara individu, tetapi juga lebih mampu bekerja sama, berkomunikasi, serta berpartisipasi dalam pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media komik yang disertai dengan strategi pembelajaran yang lebih baik terbukti efektif dalam meningkatkan partisipasi, interaksi, dan keterlibatan siswa secara optimal.

Selanjutnya untuk mengetahui hasil belajar peserta didik setelah diberikan perlakuan menggunakan media pembelajaran komik pada siklus II, guru memberikan soal *Pretest* dan *Post Test*. Data hasil belajar *Pretest* dan *Post Test* dapat dilihat pada table dibawah ini:

**Tabel 4.6**  
**Hasil *Pre test* dan *Post Test* Siklus II**

<b>Siklus II</b>	<b><i>Pre test</i></b>	<b><i>Post Test</i></b>
<b>Jumlah</b>	1290	1590
<b>Rata-rata</b>	64,5	79,5
<b>Skor Tertinggi</b>	80	90
<b>Skor Terendah</b>	10	20
<b>Tuntas</b>	8	18
<b>Tidak Tuntas</b>	12	2
<b>Tuntas (%)</b>	40%	90%
<b>Tidak Tuntas (%)</b>	60%	10%

Data pada Tabel 4.6 (Siklus II) menunjukkan bahwa hasil belajar siswa mengalami peningkatan yang sangat baik setelah dilakukan perbaikan pembelajaran. Pada tahap pretest, jumlah nilai siswa adalah 1290 dengan rata-rata 64,5, skor tertinggi 80, dan skor terendah 10. Setelah diberikan tindakan, hasil posttest meningkat menjadi jumlah 1590 dengan rata-rata 79,5, skor tertinggi 90, dan skor terendah 20. Dari segi ketuntasan, terjadi peningkatan yang signifikan dari 8 siswa (40%) menjadi 18 siswa (90%), sedangkan yang tidak tuntas menurun dari 12 siswa (60%) menjadi hanya 2 siswa (10%).

Jika dibandingkan dengan Tabel 4.3 (Siklus I), terlihat peningkatan yang lebih optimal pada Siklus II. Pada Siklus I, rata-rata nilai hanya meningkat dari 55,4 menjadi 64,5, sedangkan pada Siklus II meningkat dari 70,5 menjadi 79,5. Selain itu, ketuntasan belajar pada Siklus I hanya mencapai 60%, sementara pada Siklus II meningkat drastis menjadi 90%, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan ( $\geq 80\%$ ).

Perbandingan ini menunjukkan bahwa perbaikan pembelajaran pada Siklus II memberikan dampak yang lebih efektif terhadap peningkatan hasil belajar siswa. Tidak hanya nilai rata-rata yang meningkat, tetapi juga jumlah siswa yang mencapai ketuntasan belajar bertambah secara signifikan. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran komik yang disempurnakan pada Siklus II terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara optimal.

#### **d. Refleksi**

Berdasarkan hasil pelaksanaan tindakan pada Siklus II yang meliputi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, dan hasil belajar, dapat disimpulkan bahwa

pembelajaran menggunakan media komik telah berjalan sangat optimal dan mencapai indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Dari aktivitas guru, diperoleh persentase 98,3% dengan kategori *sangat baik*. Guru telah mampu melaksanakan seluruh tahapan pembelajaran secara maksimal, baik pada kegiatan pendahuluan, inti, maupun penutup. Perbaikan yang dilakukan dari Siklus I terbukti efektif, terutama dalam pengelolaan kelompok, pemberian instruksi yang jelas, serta bimbingan selama diskusi. Hal ini berdampak positif terhadap keterlibatan siswa dalam pembelajaran.

Dari aktivitas peserta didik, seluruh aspek menunjukkan peningkatan yang signifikan dengan rentang 80%–90%. Siswa sudah lebih siap, aktif dalam diskusi, mampu menyelesaikan tugas dengan baik, serta menunjukkan antusiasme yang tinggi. Selain itu, keberanian siswa dalam presentasi dan memberikan tanggapan juga meningkat, yang menunjukkan bahwa interaksi dan komunikasi dalam pembelajaran sudah berjalan secara efektif.

Dari hasil belajar, terjadi peningkatan yang sangat baik. Nilai rata-rata meningkat dari 55,5 pada pretest menjadi 70,5 pada posttest. Persentase ketuntasan belajar juga meningkat dari 40% menjadi 90%, yang berarti telah melampaui indikator keberhasilan ( $\geq 80\%$ ). Jumlah siswa yang tidak tuntas pun menurun secara signifikan menjadi hanya 2 siswa (10%).

Secara keseluruhan, hasil pada Siklus II menunjukkan bahwa penggunaan media pembelajaran komik yang disertai dengan perbaikan strategi pembelajaran berhasil meningkatkan aktivitas guru, keaktifan siswa, serta hasil belajar secara optimal. Dengan demikian, penelitian tindakan kelas ini dinyatakan berhasil dan

tidak perlu dilanjutkan ke siklus berikutnya karena indikator keberhasilan telah tercapai.

#### **4.2 Pembahasan**

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penggunaan media komik edukatif yang dipadukan dengan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* mampu meningkatkan kemampuan literasi siswa kelas V secara signifikan. Peningkatan ini terlihat dari aspek aktivitas guru, aktivitas peserta didik, serta hasil belajar pada setiap siklus.

Pada Siklus I, pembelajaran dengan media komik mulai memberikan dampak positif, namun belum optimal. Aktivitas guru masih berada pada kategori cukup (66%), terutama pada pengelolaan kelompok dan pemberian instruksi yang belum maksimal. Hal ini berpengaruh terhadap aktivitas peserta didik yang masih rendah, khususnya dalam diskusi kelompok (35%), presentasi (40%), dan pemberian tanggapan (45%). Meskipun demikian, siswa mulai menunjukkan ketertarikan terhadap media komik, yang terlihat dari kesiapan dan antusiasme sebesar 55%. Dari segi hasil belajar, terjadi peningkatan rata-rata dari 55,5 menjadi 70,5 dengan ketuntasan 60%, namun belum mencapai indikator keberhasilan.

Perbaikan yang dilakukan pada Siklus II memberikan hasil yang jauh lebih optimal. Aktivitas guru meningkat menjadi 98,3% dengan kategori sangat baik, menunjukkan bahwa guru telah mampu mengelola pembelajaran secara efektif, terutama dalam membimbing diskusi, memberikan instruksi yang jelas, dan mengaktifkan siswa. Dampaknya, aktivitas peserta didik juga meningkat

signifikan pada seluruh aspek, dengan rentang 80%–90%. Siswa menjadi lebih aktif dalam diskusi, lebih percaya diri dalam presentasi, serta lebih antusias dalam mengikuti pembelajaran. Hal ini menunjukkan bahwa penerapan model TPS yang didukung media komik mampu mendorong interaksi dan kolaborasi antar siswa.

Dari segi hasil belajar, peningkatan pada Siklus II juga sangat signifikan. Nilai rata-rata meningkat menjadi 79,5 dengan persentase ketuntasan mencapai 90%, sehingga telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan. Peningkatan ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik tidak hanya meningkatkan minat belajar, tetapi juga membantu siswa memahami materi secara lebih baik, khususnya dalam mengidentifikasi unsur intrinsik cerpen.

Secara keseluruhan, hasil penelitian ini sejalan dengan teori yang menyatakan bahwa media visual seperti komik dapat meningkatkan minat dan pemahaman siswa, serta model pembelajaran kooperatif seperti TPS dapat meningkatkan interaksi dan partisipasi siswa dalam pembelajaran. Dengan demikian, kombinasi media komik dan model TPS terbukti efektif dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa, baik dari aspek kognitif, afektif, maupun keterampilan sosial.

Hasil ini juga menunjukkan bahwa keberhasilan pembelajaran tidak hanya ditentukan oleh media yang digunakan, tetapi juga oleh strategi pembelajaran yang tepat dan peran aktif guru dalam mengelola kelas. Oleh karena itu, penggunaan media komik yang dipadukan dengan model pembelajaran yang interaktif dapat dijadikan alternatif dalam meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

**Tabel 4.7**  
**Perbandingan Hasil Penelitian Antar Siklus**

<b>Aspek yang dinilai</b>	<b>Siklus I</b>	<b>Siklus II</b>
Aktivitas Guru	66%	98,3%
Aktivitas Peserta didik	47,5% (rata-rata)	83,3% (rata-rata)
Nilai Rata-rata pre-post test	55,5 → 70,5	64,5 → 79,5
Ketuntasan Klasikal	60%	90%

Tabel 4.7 menunjukkan perbandingan hasil penelitian antara Siklus I dan Siklus II yang meliputi aktivitas guru, aktivitas peserta didik, nilai rata-rata pretest–posttest, serta ketuntasan klasikal. Secara keseluruhan, seluruh aspek mengalami peningkatan yang signifikan pada Siklus II.

Pada aktivitas guru, terjadi peningkatan dari 66% pada Siklus I menjadi 98,3% pada Siklus II. Hal ini menunjukkan bahwa guru telah mampu memperbaiki proses pembelajaran, terutama dalam pengelolaan kelas, pemberian instruksi, dan bimbingan kepada siswa sehingga pembelajaran berjalan lebih efektif.

Pada aktivitas peserta didik, rata-rata meningkat dari 47,5% menjadi 83,3%. Peningkatan ini menunjukkan bahwa siswa menjadi lebih aktif, baik dalam diskusi, presentasi, maupun dalam memberikan tanggapan. Hal ini menandakan bahwa suasana pembelajaran sudah lebih interaktif dan melibatkan siswa secara menyeluruh.

Dari segi hasil belajar, nilai rata-rata juga mengalami peningkatan. Pada Siklus I, nilai rata-rata meningkat dari 55,4 menjadi 70,5, sedangkan pada Siklus

II meningkat dari 64,5 menjadi 79,5. Peningkatan ini menunjukkan bahwa pemahaman siswa terhadap materi semakin baik setelah dilakukan perbaikan pembelajaran.

Pada ketuntasan klasikal, terjadi peningkatan dari 60% pada Siklus I menjadi 90% pada Siklus II. Hal ini berarti bahwa sebagian besar siswa telah mencapai kriteria ketuntasan belajar, bahkan telah melampaui indikator keberhasilan yang ditetapkan.

Secara keseluruhan, tabel ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan pada Siklus II berhasil meningkatkan kualitas pembelajaran secara menyeluruh, baik dari segi aktivitas guru, keaktifan siswa, maupun hasil belajar siswa.

Tabel di atas menunjukkan adanya peningkatan pada seluruh aspek penelitian dari Siklus I ke Siklus II, yang menegaskan bahwa penggunaan media komik edukatif berbantu model *Think Pair Share* dapat meningkatkan kemampuan literasi siswa.

## **BAB V**

### **KESIMPULAN DAN SARAN**

#### **5.1 Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan diatas, maka dapat di kesimpulan sebagai berikut:

1. penggunaan media komik edukatif yang dipadukan dengan model pembelajaran *Think Pair Share (TPS)* terbukti mampu meningkatkan literasi siswa kelas V di SD Negeri 067248 Medan secara efektif. Hal ini terlihat dari peningkatan kualitas proses pembelajaran pada setiap siklus, di mana guru semakin optimal dalam mengelola pembelajaran dan siswa menjadi lebih aktif dalam membaca, berdiskusi, serta mengemukakan pendapat. Media komik edukatif membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah dan menarik, sedangkan model TPS mendorong siswa untuk berpikir, berdiskusi berpasangan, dan berbagi hasil pemikiran dengan kelompok. Kombinasi keduanya menciptakan suasana belajar yang interaktif dan partisipatif, sehingga kemampuan literasi siswa, baik dalam memahami maupun menginterpretasikan teks, mengalami peningkatan. Dengan demikian, penggunaan media komik edukatif berbantu model TPS dapat menjadi alternatif pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan kemampuan literasi siswa di sekolah dasar.

#### **5.2 Saran**

Berdasarkan hasil penelitian ini, peneliti mengajukan beberapa saran sebagai berikut:

a. **Bagi Guru**

Guru disarankan untuk menggunakan media komik sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia, khususnya dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa. Guru juga perlu mengombinasikan media tersebut dengan model pembelajaran yang menekankan interaksi sosial agar siswa lebih aktif berdiskusi dan berkomunikasi.

b. **Bagi Peserta**

Didik Peserta didik diharapkan dapat lebih berani mengemukakan pendapat, aktif berdiskusi, serta bekerja sama dengan teman dalam kelompok agar proses pembelajaran menjadi lebih bermakna.

c. **Bagi Sekolah**

Pihak sekolah diharapkan dapat mendukung penggunaan media pembelajaran inovatif seperti komik edukatif dengan menyediakan fasilitas dan sarana pendukung yang memadai.

d. **Bagi Peneliti**

Selanjutnya Penelitian ini dapat dijadikan referensi bagi peneliti selanjutnya untuk mengembangkan penelitian serupa dengan cakupan yang lebih luas, durasi yang lebih panjang, atau dengan mengombinasikan media komik dengan model pembelajaran lainnya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afrom, I., Dilla, W. P., Rahmawati, L., Diplan, D., & Sapriline, S. (2023). *Media Pembelajaran di Sekolah Dasar (Konsep Dan Aplikasi Pengembangan Media Pembelajaran Bagi Pendidik di Sekolah Dasar)*. 1–30. <https://repository.penerbiteureka.com/media/publications/567175-media-pembelajaran-di-sekolah-dasar-kons-22041627.pdf>
- Agustin, N. D., Dewi, A., & Rifqi, M. (2025). Analisis Media Pembelajaran Untuk Pembelajaran Berbasis Teknologi. *Jurnal Multidisiplin Ilmu Akademik*, 2(1), 397–408. <https://ejournal.kampusakademik.co.id/index.php/jmia/article/view/3364>
- Ahmad Darmawan, Y., Arisyanto, P., & Fita Asri Untari, M. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Interaktif Untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Narasi Siswa Kelas IV SDN Balongrejo. *Jurnal Cendekia Ilmiah*, 4(3), 2275–2283.
- Amanatul Muslimah, Z., Effendi, D., & Pratiwi, E. (2025). Pengaruh Media Komik Edukatif Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sd Negeri 21 Palembang. *Jurnal JIPDAS (Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar)*, 5(1), 623–632. <https://doi.org/10.37081/jipdas.v5i1.2420>
- Amreta, M. Y., Nisa, S. K., Ariestiana, I., Aini, L. N., Kurniawati, S., Mufidati, A., & Zaini, A. F. (2025). Penerapan Media Papan Waktu pada Materi Pengukuran untuk Meningkatkan Keterampilan Numerasi Siswa Kelas II MI. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(04), 341–353.
- Amri, S., & Rochmah, E. (2021). Pengaruh kemampuan literasi membaca terhadap prestasi belajar siswa sekolah dasar. *EduHumaniora/ Jurnal Pendidikan Dasar Kampus Cibiru*, 13(1), 52–58.
- Angel, S. M., Rahmadini, R., Simanjuntak, C., Margolang, R. U. U., Mailani, E., & Saragih, D. I. (2025). Analisis Efektivitas Penggunaan Media Jam dan Lembar Aktivitas Harian dalam Pembelajaran Materi Waktu dan Durasi Siswa Kelas 2 SD. *Primary Education Journals (Jurnal Ke-SD-An)*, 5(3), 1086–1092.
- Arifin, M., Umar, M., & Siregar, A. H. (2024). *Model-Model Pembelajaran di Era 4.0 dan Disrupsi dalam Implementasi*. 06(02), 11110–11119.
- Ayu, D., & Dwi, K. (2022). *Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*. 4(April), 464–475.
- Ayuni, P. T., & Muthi, I. (2024). Penggunaan Model Pembelajaran Think Pair Share ( TPS ) Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar PPKN Pada Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin*, 2(8), 392. <https://ejournal.lumbangpare.org/index.php/jim/index>
- Bastin, N. (2022). *Keterampilan literasi, membaca, dan menulis*. Nahason Bastin Publishing.
- Bungsu, A. P., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan literasi membaca di sekolah dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran (JPP)*, 4(3), 522–527
- Cahyani, A., Meiliasari, M., Rahayu, W., & Hidajat, F. A. (2024). Studi Literatur: Pemilihan Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Sekolah Menengah Atas. *Jurnal Riset Pendidikan Matematika Jakarta*, 6(1), 70–80.

- <https://doi.org/10.21009/jrpmj.v6i1.290238>
- Choirunnisa, H. A., Wikanta, W., & Widiyarno, A. (n.d.). *Peningkatan Minat Baca Peserta Didik melalui Media Komik Berbantuan Strategi Reading Relay Pada Pembelajaran IPAS di SDN Sidotopo 1 Surabaya*.
- Collins, S. P., Storrow, A., Liu, D., Jenkins, C. A., Miller, K. F., Kampe, C., & Butler, J. (2021). *No.* 167–186.
- Daniyati Ani, Bulqis Saputri Ismy, Aqila Septiyani Siti, & Setiawan Usep. (2023). Konsep Dasar Media Pembelajaran Ricken Wijaya STAI DR.KHEZ Muttaqien Purwakarta. *Journal of Student Research (JSR)*, 1(1), 282–294.
- Daring, kamus besar bahasa indonesia. (2021). <https://kbbi.kemdikbud.go.id/> (Vol.1, Issue 3, pp. 87–93).
- Daryani, E., Daulay, I., & Witarasa, R. (2024). Pengaruh Gerakan Literasi Terhadap Minat Baca dan Kemampuan Menulis Siswa Kelas III SDN 18 Penyagun. *JICN: Jurnal Intelek Dan Cendikiawan Nusantara*, 1(November), 7567–7579. <https://jicnusantara.com/index.php/jicn>
- Dewi Hastuti, N., Baedowi, S., & Adhi Prasetya, S. (2020). Keefektifan Model Pembelajaran Think Pair and Share (TPS) Terhadap Nilai Belajar IPS. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 3(1), 112. <https://doi.org/10.23887/jp2.v3i1.24401>
- Dewi, N. K. T. Y., Sugiarta, I. M., & Parwati, N. N. (2021). Implementasi Model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) berbantuan alat peraga untuk meningkatkan pemahaman konsep matematika siswa. *Journal of Education Action Research*, 5(1), 40–47.
- Fahrurrozi, D. (2022). *Model-Model Pembelajaran Kreatif dan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar*.
- Faisal, M. (2023). *Pengaruh Penggunaan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Permulaan Bahasa Indonesia pada Siswa Sekolah Dasar Kelas II di Kabupaten Jeneponto*. 3(6), 318–326.
- Fadillah, S. N., Lapasere, S., Aqil, M., Hariana, K., Pratama, R. A., & Pesik, V. A. (2024). Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Peserta didik Menggunakan Metode Suku Kata Berbantuan Media Kartu Bergambar. *Jurnal Elementaria Edukasia*, 7(1), 2490–2503.
- Ferdianto, T. (2024). Penerapan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think-Pair-Share (TPS) Dalam Pendidikan Agama Islam. *Al-Bustan: Jurnal Pendidikan Islam*, 1(1), 14–32.
- Gawise, G., Nurmaya, G. A. L., Jamin, M. V., & Azizah, F. N. (2022). Peranan Media Pembelajaran dalam Penguatan Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di Sekolah Dasar. *Edukatif : Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(3), 3575–3581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i3.2669>
- Gyta, D., Harahap, S., Nasution, F., Nst, E. S., & Sormin, S. A. (2022). *Learning in*. 6(2), 2089–2098.
- Guntara, R. A. (2021). Pengaruh model pembelajaran kooperatif tipe think-pair-share (tps) terhadap hasil belajar mahasiswa. *Jurnal Inovasi Penelitian*, 1(8), 1725–1734.
- Hasibuan, M. P., Azmi, R., Arjuna, D. B., Rahayu, S. U., Islam, U., & Sumatera, N. (2023). *Analisis Pengukuran Temperatur Udara Dengan Metode*

*Observasi. 1.*

- Ibrahim, N. W., Manoarfa, M., Ismail, M. F., & Irawan, N. (2025). Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Efektivitas Pembelajaran. *Jurnal Literasi Digital*, 5(2), 134–144. <https://doi.org/10.54065/jld.5.2.2025.668>
- Idayani, N. P. (2021). Pembelajaran Kooperatif Model TPS ( Think Pair Share ) Meningkatkan Aktivitas dan Hasil Belajar IPA. *Journal of Education Action Research*, 5(3), 416–422. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JEAR/index%0APembelajaran>
- Iman, B. N. (2022). Budaya literasi dalam dunia pendidikan. *Conference of Elementary Studies*, 23–41. <http://journal.um-surabaya.ac.id/index.php/Pro/article/view/14908>
- Indana Zulfa, & Ibnu Muthi. (2025). Peningkatan Kemampuan Membaca Peserta Didik dengan Menggunakan Media Komik. *Nian Tana Sikka : Jurnal Ilmiah Mahasiswa*, 3(4), 148–160. <https://doi.org/10.59603/niantanasikka.v3i4.968>
- Juanda, N. I., Waluyanto, H. D., Pd, M., Zacky, D. A., Sn, M., Visual, D. K., Seni, F., & Kristen, U. (n.d.). *UNTUK PEMBENTUKAN KARAKTER PADA ANAK* *Pendahuluan*.
- Juliana, R., Witarso, R., & Masrul, M. (2023). Penerapan Gerakan Literasi terhadap Kemampuan Literasi Sains dan Literasi Membaca di Sekolah Dasar. *Journal of Education Research*, 4(3), 951–956.
- Khairunisa, A., Sari, K., & Rahmadani, F. (2025). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Membangun Generasi Berintegritas di Era Globalisasi. *Jurnal Pendidikan Dirgantara*, 2(2), 194–205.
- Kamil, V. R., Arief, D., Miaz, Y., & Rifma, R. (2021). Pengaruh Penggunaan Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Think Pair Share terhadap Motivasi dan Hasil Belajar Belajar Siswa Kelas VI. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 6025–6033.
- Khaesarani, I. R. (2021). Studi Kepustakaan Tentang Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Dalam Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Siswa. *Wahana Matematika Dan Sains: Jurnal Matematika, Sains, Dan Pembelajarannya*, 15(3), 37–49.
- Khusna, I., Larasati, D. A., Prasetyo, K., & Virgiawan, D. B. (2025). Penerapan Model Kooperatif Tipe Think Pair Share ( TPS ) Berbantuan Media Gambar Terhadap Peningkatan Keterampilan Berpikir Peserta Didik. *Jurnal Dialektika*, 5(1), 12–24.
- Kusumadewi, N. L. W., Gunartha, I. W., & Ariawan, P. W. (2022). Pengembangan media komik matematika digital untuk pembelajaran materi pecahan di sekolah dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 9(1), 103–116.
- Lofha, P. H., & Rondli, W. S. (2025). Analisis Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Terhadap Keterampilan Berfikir Kritis Pada Pembelajaran PPKn Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 11(2. B), 192–201.
- Lyam, F. (2020). Model Kooperatif Tipe Think Pair Share (TPS) Dalam Pembelajaran Pkn SD. *Workshop Nasional Penguatan Kompetensi Guru Sekolah Dasar SHEs: Conference Series*, 3(3), 2176–2181.

<https://jurnal.uns.ac.id/shes>

- Maharsi, I. (2014). *Komik . Dari Wayang Beber Sampai Komik Digital*. 7(2), 81-83.
- Mastoah, I., Ms, Z., & Sumantri, M. S. (2022). *Meningkatkan Literasi Digital Menggunakan Media Game Edukasi Kreatif Improving Digital Literature Using Creative Educational Game Media*. 9(1), 69–80.
- Meilana, S. F., Aulia, N., Zulherman, Z., & Aji, G. B. (2020). Meilana, S. F., Aulia, N., Zulherman, Z., & Aji, G. B. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap Kemampuan Berpikir Kritis di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 218-22. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 218–226.
- Miftah, M. (2013). Jenis Media. *Jurnal Kwangsan*, 1(2), 95. Mikamahuly, A., Fadieny, N., & Safriana, S. (2023). Analisis pengembangan media komik pembelajaran untuk meningkatkan minat belajar peserta didik. *Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Fisika*, 3(2), 256–263.
- Muhaimin, M. R., Ni'mah, N. U., & Listryanto, D. P. (2023). Peranan media pembelajaran komik terhadap kemampuan membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Flobamorata*, 4(1), 399–405.
- Mulyono, O. (2022). Implementasi Straregi Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Pada Mata Pelajaran Pendidikan Agama Islam. *PENGEMBANGAN STRATEGI PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM DI SEKOLAH/MADRASAH: Studi Teoritik Dan Praktik Di Sekolah/Madrasah: BUKU II*, 2, 42.
- Nafala, N. M. (2022). Implementasi media komik dalam pembelajaran untuk meningkatkan motivasi belajar siswa. *Al-Fikru: Jurnal Pendidikan Dan Sains*, 3(1), 114–130.
- Navida, I., Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). *Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar*. 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Nurfadhillah, S., Cahyani, A. P., Haya, A. F., Ananda, P. S., Widyastuti, T., & Tangerang, U. M. (2021). *Penerapan Media Audio Visual Berbasis Video Pembelajaran Pada Siswa Kelas Iv Di Sdn Cengklong 3. 3*, 396–418.
- Nurhayati, I. (2019). Pengembangan Media-Media Komik Digital Pada Pembelajaran PPKn di SMA. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 6(1), 65–72.
- Nurwahidah, I., & Iskandar, S. (2022). *Jurnal basicedu*. 6(4), 5646–5655. Pamungkas, M.A., Raharjo, T. J., Raihan, M., Hermawan, I., Farida, N. A., Di, K.,
- Munjul, S. D. N., Laela, I., Mutia, S., Munawar, B., Budi, A., Andini, N., Assholehah, A. S., Nisa, C., Arifiana, F. S., Pagarra H & Syawaludin, D., Putra, R. W. P., Hasan, M., Milawati, Darodjat, ... Andriani, A. E. (2024). Media Pembelajaran. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(1), 9–17.
- Pahleviannur, M. R., Mudrikah, S., Mulyono, H., Bano, V. O., Rizqi, M., Syahrul, M., Latif, N., Prihastari, E. B., & Aini, K. (2022). *Penelitian tindakan kelas*. Pradina Pustaka.
- Purba, F. Y., & Rajagukguk, W. (2024). Pengaruh model pembelajaran kooperatif

- tipe Think Pair Share (TPS) terhadap kemampuan komunikasi matematis siswa. *Kognitif: Jurnal Riset HOTS Pendidikan Matematika*, 4(1), 68–85.
- Putra, A., & Milenia, I. F. (2021). Systematic literature review: Media komik dalam pembelajaran matematika. *Mathema: Jurnal Pendidikan Matematika*, 3(1), 30.
- Putri, A. T., & Eskasasnanda, I. D. P. (2025). Pengembangan Monopoli Zaman Praaksara Pembelajaran IPS di SMP Negeri 1 Pakis. *Media Komunikasi FPIPS*, 24(1), 46–59.
- Putri, V. E., & Rayhan, P. S. (2024). Komik Sebagai Media Pembelajaran Kreatif untuk Meningkatkan Literasi Siswa. *JESE Journal of Elementary School Education*, 1(2), 95–104.
- Purwati, D. (2017). *pendidikan karakter peduli lingkungan dan implementasinya*. 1(2), 14–20.
- Rachmawati, A., & Erwin, E. (2022). Pengaruh model pembelajaran Think Pair Share (TPS) berbantuan media video animasi terhadap hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(4), 7637–7643.
- Ribut, O. (2021). Pengaruh Model Pembelajaran Kooperatif Think Pair Share (TPS) Pada Prestasi matematika Siswa Sekolah Menengah Pertama. *Jurnal Jendela Pendidikan*, 1(1), 1–6.
- Rokhmatulloh, E., & Sudihartinih, E. (2022). Membangun literasi membaca pada anak melalui metode membaca nyaring (read aloud). *Cendekia: Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran*, 16(1), 54–61
- Rahmawati, P., & Widakdo, R. (2024). *Peran Buku Komik Dalam Meningkatkan Motivasi*. 04(01), 58–70. <https://doi.org/10.53977/ps.v2i01.1684>
- Rasyid, R., Fajri, M. N., Wihda, K., Ihwan, M. Z. M., & Agus, M. F. (2024). Pentingnya Pendidikan Karakter dalam Dunia Pendidikan. *Jurnal Basicedu*, 8(2), 1278–1285. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i2.7355>
- Rifka. (2024). *Pengembangan Winrah (Website Interaktif Sejarah) Berbasis Google Sites Sebagai Inovasi Pada Pembelajaran Ips Siswa Kelas IV SD Annisa*. 2(September), 306–312.
- Rima Rikmasari, Arrahim, D. A. (2021). Model Pembelajaran Think Pairs Share (TPS) Sebagai Solusi Untuk Meningkatkan Pemahaman Konsep Matematika Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Perseda : Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 3(3), 167–175. <https://doi.org/10.37150/perseda.v3i3.1047>
- Rustandi, A. (2025). *Penguatan Kompetensi Literasi Numerasi Di Era*. 15(1), 142–147.
- Salahuddin, M., Haris, A., Juliawan, R., Studi, P., Sekolah, G., Bima, S. H., Studi, P., Matematika, P., & Bima, S. H. (2025). *Analisis Kemampuan Literasi Membaca Pada Siswa Kelas V Di SDN Inpres Simpasai Kecamatan Lambu Kabupaten Bima*. 5(5), 546–561.
- Sele, Y., Tekliu, R. A. A., Ulia, V., Sila, R., & Hano, E. M. Y. (2024). *Analisis Faktor yang Mempengaruhi Literasi Membaca dan Menulis Siswa*. 4, 1–7.
- Septy Nurfadhillah, Dwi Aulia Ningsih, Purtri Rizky Ramadhania, & Umi Nur Sifa. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Sd Negeri Kohod Iii. *PENSA : Jurnal Pendidikan Dan Ilmu Sosial*, 3(2), 244. <https://ejournal.stitpn.ac.id/index.php/pensa>

- Sholeh, M., & Masfuah, S. (2021). *Efektivitas Pembelajaran Google Classroom Dalam Meningkatkan Kemampuan Literasi Membaca Siswa*. 7(1), 134–140. <https://doi.org/10.31949/educatio.v7i1.889>
- Solihah, S. A. S., Suherman, S., & Fadlullah, F. (2022). Pengembangan Media Komik Digital Bermuatan Pendidikan Karakter Materi Membangun Persatuan dan Kesatuan pada Mata Pelajaran PPKn di Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5186–5195. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3156>
- Siregat, M. H. S. (2021). Pembelajaran Think-Pair-Share (TPS) dalam meningkatkan berpikir kritis dan akademik siswa. *JEID: Journal of Educational Integration and Development*, 1(4), 270–280.
- Suciani, R. N., Azizah, N. L., Gusmaningsih, I. O., & Fajrin, R. A. (2023). Strategi refleksi dan evaluasi penelitian tindakan kelas. *Jurnal Kreativitas Mahasiswa*, 1(2), 114–123.
- Sukadana, I. N. (2022). Model pembelajaran kooperatif tipe Think Pair Share (TPS) untuk meningkatkan hasil belajar IPA siswa SMP. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 6(1), 50–55.
- Sunarti, J., Nasir, M., & Azmin, N. (2023). Pengaruh model pembelajaran Think Pair Share (TPS) terhadap keterampilan berpikir kritis dan kolaborasi siswa SMA N 3 Kota Bima. *ORYZA: Jurnal Pendidikan Biologi*, 12(2), 129–136.
- Suparman, S., & Nurfisani, N. (2021). Kemampuan membaca nyaring melalui model pembelajaran pair check siswa kelas VIII SMP Negeri 10 Kota Palopo. *Jurnal Sinestesia*, 11(1), 41–51.
- Syahid, S. N. L., Maula, L. H., Nurmeta, I. K., Sulastri, A., & Ruslani, R. (2022). Meningkatkan Kemampuan Membaca Nyaring Siswa SD melalui Media Pembelajaran Diorama Lingkungan. *Jurnal Basicedu*, 6(3), 5181–5192.
- Sukiman, M. P. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran* (p. 19).
- Sundari, H. (2022). Model-Model Pembelajaran Dan Pemefolehan Bahasa Kedua/Asing. *Jakarta : Universitas Indraprasta PGRI*, 1, 106–117.
- Syamsuyurnita. (2023). *Peningkatan Kemampuan Literasi Numerasi Melalui Program Calistung*. 3, 1652–1662.
- Viora, D., Wahyuningsi, E., Surya, Y. F., & Marta, R. (2021). Penggunaan Media Pembelajaran Dalam Pengajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Rokania*, 6(2), 262–272.
- Yuliyati, D., & Dafit, F. (2021). Pelaksanaan Program Gerakan Literasi Sekolah (GLS) di SDN 014 Kota Bangun. *QALAMUNA: Jurnal Pendidikan, Sosial, Dan Agama*, 13(2), 601–616. <https://doi.org/10.37680/qalamuna.v13i2.1045>

# **LAMPIRAN – LAMPIRAN**

**Lampiran 01****Kisi-kisi Instrument tes siklus 1 dan siklus 2**

No	Indikator	Pernyataan	Ranah kognitif	Nomor soal	Bentuk soal
1	Mampu memahami bacaan	penjelaskan isi cerita pendek secara umum setelah membaca teks.	C1-C2	1-2	Essay
2	Mampu memperoleh informasi dari isi bacaan	menemukan informasi penting seperti tema, tokoh, alur, konflik	C2-C3	3-4	
3	Mampu mendapatkan banyak pengetahuan baru	menyebutkan nilai moral atau informasi baru yang diperoleh dari cerita.	C3	5-6	
4	Mampu merefleksikan atau menceritakan isi bacaan	mengungkapkan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri.	C4	7-8	
5	Mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan	menyimpulkan isi cerita berdasarkan unsur intrinsik.	C5	9-10	

**Lampiran 02**  
**LEMBAR SOAL INSTRUMEN TES**  
**PRETEST (Siklus I dan Siklus II)**

<b>Nama Siswa:</b>	<b>Nilai:</b>	
<b>Kelas:</b>		
<b>Mata Pelajaran:</b>		

**Petunjuk Mengerjakan!**

Lengkapi identitas peserta didik

Bacalah cerpen dibawah, kerjakan soal dibawah ini!

Silahkan bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam mengerjakan.

Soal Essay!

Bacalah cerpen dibawah ini!

“PETUALANGAN SEMUT KECIL DAN KUPU-KUPU BIRU”

Di sebuah taman yang luas dan rindang, hiduplah seekor semut kecil bernama Simo. Simo dikenal sebagai semut paling rajin di koloninya. Setiap hari ia bekerja mengumpulkan makanan untuk koloninya tanpa mengeluh. Meskipun kecil, semangatnya sangat besar.

Suatu pagi, ketika sedang mencari remah roti di dekat kolam, Simo melihat seekor kupu-kupu biru yang tampak kebingungan. Kupu-kupu itu bernama Bila. Sayapnya indah, tetapi salah satu ujungnya sedikit robek.

“Ada apa, Kupu-Kupu?” tanya Simo.

“Aku tersesat,” jawab Bila dengan suara pelan. “Aku tidak bisa kembali ke taman bunga tempat keluargaku berada. Aku juga kesulitan terbang jauh karena sayapku robek.”

Simo berpikir sejenak. Walaupun tubuhnya kecil, ia ingin membantu. “Aku tahu sebagian jalan di taman ini. Aku akan membantumu.”

Bila mengangguk pelan. Mereka pun mulai berjalan bersama. Simo memandu lewat semak-semak kecil, bebatuan, hingga batang pohon tumbang. Di tengah perjalanan, angin kencang bertiup membuat Bila hampir jatuh.

“Pegang erat daunku,” kata Simo sambil memberikan sehelai daun kecil sebagai penyangga Bila.

Setelah perjalanan panjang, mereka akhirnya sampai di taman bunga. Bila sangat bahagia ketika melihat keluarganya terbang menghampiri.

“Terima kasih, Simo. Kamu kecil, tapi hatimu paling besar,” kata Bila. Simo tersenyum bangga. “Teman selalu menolong teman.”

Sejak hari itu, Simo dan Bila menjadi sahabat. Mereka belajar bahwa perbedaan bukanlah halangan untuk saling membantu. Yang penting adalah ketulusan dan keberanian untuk berbuat baik.

1. Jelaskan kembali isi cerita pendek yang telah kamu baca secara singkat!  
Jawaban : Cerita ini tentang seekor semut kecil bernama Simo yang rajin dan suka menolong. Ia membantu kupu-kupu bernama Bila yang tersesat dan sayapnya robek untuk kembali ke taman bunga. Akhirnya, mereka berhasil sampai dan menjadi sahabat.
2. Sebutkan siapa tokoh utama dalam cerita tersebut dan jelaskan alasannya!  
Jawaban : Tokoh utamanya adalah Simo, karena ia menjadi pusat cerita, melakukan tindakan penting (menolong), dan berperan besar dalam penyelesaian masalah.
3. Apa konflik utama yang terjadi dalam cerita? Jelaskan!  
Jawaban : Konflik utamanya adalah Bila yang tersesat dan tidak bisa kembali ke rumahnya karena sayapnya robek, sehingga kesulitan terbang.
4. Sebutkan informasi penting yang kamu temukan dari alur cerita!  
Jawaban : Simo adalah semut rajin. Bila adalah kupu-kupu yang tersesat. Simo membantu Bila melewati berbagai rintangan. Mereka menghadapi angin kencang Akhirnya sampai di taman bunga Mereka menjadi sahabat
5. Nilai moral atau pelajaran apa yang kamu dapatkan setelah membaca cerita ini?  
Jawaban : Kita harus saling membantu tanpa melihat perbedaan, serta memiliki keberanian dan ketulusan dalam berbuat baik.
6. Informasi baru apa yang kamu pelajari dari latar cerita (waktu/tempat/situasi)?  
Jawaban : Cerita terjadi di taman yang luas, mulai dari pagi hari di dekat kolam hingga perjalanan menuju taman bunga dengan berbagai rintangan seperti semak, batu, dan angin kencang.
7. Ceritakan kembali alur cerita menggunakan bahasamu sendiri!  
Jawaban : Simo, seekor semut rajin, bertemu dengan kupu-kupu bernama Bila yang tersesat dan terluka. Ia kemudian membantu Bila menemukan jalan pulang dengan melewati berbagai rintangan. Setelah perjalanan panjang, mereka berhasil sampai di taman bunga dan menjadi sahabat.
8. Jika kamu menjadi tokoh utama dalam cerita tersebut, apa tindakan yang akan kamu lakukan? Jelaskan alasannya!  
Jawaban : Saya akan tetap membantu Bila seperti Simo, karena menolong orang lain adalah perbuatan baik dan bisa membuat orang lain merasa senang serta aman.
9. Buatlah kesimpulan dari cerita berdasarkan masalah dan penyelesaiannya!  
Jawaban : Masalah dalam cerita adalah Bila tersesat dan tidak bisa pulang. Penyelesaiannya adalah Simo membantu menunjukkan jalan hingga akhirnya Bila bisa kembali ke keluarganya. Kesimpulannya, masalah dapat diselesaikan dengan kerja sama dan kebaikan hati.

10. Menurutmu apa pesan utama yang ingin disampaikan penulis dalam cerita? Jelaskan!

Jawaban : Pesan utama cerita adalah bahwa kebaikan hati, keberanian, dan saling membantu sangat penting dalam kehidupan, serta perbedaan bukan penghalang untuk berteman.

**Lampiran 03**  
**LEMBAR SOAL INSTRUMEN TES**  
**POSTTEST (Siklus I dan Siklus II)**

**Nama Siswa:**

**Nilai:**

**Kelas:**

**Mata Pelajaran:**

--

**Petunjuk Mengerjakan!**

Lengkapi identitas peserta didik

Bacalah cerpen dibawah, kerjakan soal dibawah ini!

Silahkan bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam mengerjakan.

Soal Essay!

Bacalah cerpen dibawah ini

**“HADIAH DARI POHON TUA”**

Di tepi sebuah desa kecil, berdirilah sebuah pohon beringin tua yang dipercaya warga sebagai tempat bermain yang aman dan teduh. Setiap sore, anak-anak desa sering berkumpul di bawah pohon itu. Namun, seorang anak bernama Rana jarang ikut bermain karena ia lebih suka membaca buku di rumah.

Suatu hari, ketika pulang dari sekolah, Rana melihat seorang anak kecil sedang menangis di dekat pohon beringin. Anak itu bernama Lala, adik kelasnya. “Kenapa kamu menangis?” tanya Rana lembut.

“Aku kehilangan kalung pemberian ibu,” jawab Lala sambil terisak. “Kalung itu sangat penting bagiku.”

Rana merasa kasihan dan memutuskan membantu. Ia mulai mengajak Lala mencari di sekitar akar-akar besar pohon beringin. Mereka menyusuri rumput, semak kecil, hingga sela-sela batu.

Matahari mulai turun, tetapi kalung itu belum juga ditemukan. Ketika Lala hampir menyerah, Rana melihat sesuatu berkilau di sela akar pohon. Ia meraih benda itu. Ternyata itu benar-benar kalung Lala!

“Ini punyamu, kan?” kata Rana sambil tersenyum.

Lala langsung memeluk kalung itu dan menangis bahagia. “Terima kasih, Rana.

Aku tidak tahu harus bagaimana tanpamu.”

Namun sesuatu yang mengejutkan terjadi. Angin tiba-tiba bertiup lembut, dan dari dahan pohon beringin jatuh sebuah daun berwarna emas. Daun itu perlahan mendarat di tangan Rana.

“Aneh... daun ini berbeda,” gumam Rana.

Seorang kakek penjaga kebun yang kebetulan lewat berkata, “Itu hadiah dari pohon tua. Pohon beringin itu selalu memberi hadiah kepada siapa pun yang berhati baik.”

Rana terkejut, tetapi ia tersenyum. Ia menyimpan daun emas itu sebagai pengingat bahwa kebaikan sekecil apa pun akan kembali pada kita dengan cara yang tak terduga.

Sejak hari itu, Rana menjadi lebih berani membantu orang lain. Ia pun lebih

sering bermain di bawah pohon beringin bersama teman-teman barunya, termasuk Lala.

1. Jelaskan kembali isi cerita “Hadiah dari Pohon Tua” secara singkat!  
Jawaban : Cerita ini tentang Rana yang membantu Lala menemukan kalungnya yang hilang di sekitar pohon beringin. Setelah berhasil menemukannya, Rana mendapatkan hadiah berupa daun emas dari pohon sebagai tanda kebaikan hatinya.
2. Siapa tokoh utama dalam cerita? Jelaskan alasannya!  
Jawaban : Tokoh utama adalah Rana, karena ia menjadi pusat cerita dan berperan penting dalam membantu menyelesaikan masalah.
3. Apa masalah utama yang terjadi dalam cerita tersebut?  
Jawaban : Masalah utamanya adalah Lala kehilangan kalung pemberian ibunya yang sangat berharga.
4. Bagaimana cara Rana membantu menyelesaikan masalah?  
Jawaban : Rana membantu dengan mencari kalung bersama Lala di sekitar pohon beringin hingga akhirnya menemukannya di sela akar pohon.
5. Sebutkan tiga unsur intrinsik yang kamu temukan dalam cerita tersebut?  
Jawaban : Tokoh: Rana, Lala, kakek penjaga kebun  
Latar: di bawah pohon beringin di tepi desa  
Alur: maju (dari awal masalah hingga penyelesaian)
6. Apa nilai moral yang dapat kamu pelajari dari cerita “Hadiah dari Pohon Tua”?  
Jawaban : Kita harus suka menolong orang lain dengan tulus, karena kebaikan akan kembali kepada kita.
7. Bagaimana latar tempat dalam cerita mendukung jalannya cerita?  
Jawaban : Latar di sekitar pohon beringin menjadi tempat terjadinya masalah (kalung hilang), pencarian, hingga munculnya hadiah daun emas, sehingga sangat penting dalam alur cerita.
8. Ceritakan Kembali alur cerita dengan bahasamu sendiri?  
Jawaban : Rana yang biasanya suka membaca bertemu Lala yang sedang menangis karena kehilangan kalung. Ia kemudian membantu mencarinya di sekitar pohon beringin. Setelah lama mencari, akhirnya kalung ditemukan. Karena kebaikannya, Rana mendapat hadiah daun emas dari pohon tersebut.
9. Menurutmu, mengapa pohon beringin memberikan daun berwarna emas kepada Rana?  
Jawaban : Karena Rana telah berbuat baik dengan tulus membantu Lala, sehingga pohon beringin memberikan hadiah sebagai bentuk penghargaan.

10. Buatlah kesimpulan dari cerita berdasarkan konflik dan penyelesaiannya!  
Jawaban : Konflik terjadi saat Lala kehilangan kalungnya. Penyelesaiannya adalah Rana membantu hingga kalung ditemukan. Kesimpulannya, kebaikan hati dan sikap tolong-menolong dapat menyelesaikan masalah dan membawa kebahagiaan.

**Lampiran 04****LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA****DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V

Hari/Tanggal : Kamis / 6 Febbuari 2026

Siklus : I

Berilah tanda centang(√) untuk memberikan penilaian sesuai pada kolom!

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	AZ	✓		✓		✓	✓
2	RHP	✓			✓		
3	AAZ	✓			✓	✓	
4	AA	✓			✓		✓
5	AK		✓	✓		✓	
6	AN	✓		✓	✓	✓	
7	AZ	✓	✓		✓		✓
8	APP	✓		✓		✓	
9	MFR	✓		✓			
10	MAFS		✓		✓		
11	MF			✓	✓		
12	MHR		✓	✓		✓	
13	MS	✓			✓		✓
14	NZ		✓	✓			✓
15	NJ	✓			✓		✓
16	NA			✓		✓	
17	NAL			✓	✓	✓	
18	TEM	✓	✓				
19	TP		✓		✓		✓
20	FA			✓		✓	✓
Jumlah		11	7	11	11	9	8
Presentase		55%	35%	55%	55%	45%	40%

Adapun aspek aktivitas belajar peserta didik yang diamati sebagai berikut:

1. Kesiapan peserta didik untuk menerima materi Pelajaran.
2. Aktivitas peserta didik dalam mengikuti diskusi kelompok
3. Aktivitas peserta didik dalam mengerjakan teks cerpen dalam komik yang diberikan oleh guru
4. Antusiasme peserta didik dalam prose pembelajaran dengan memanfaatkan media komik.
5. Aktivitas peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok.
6. Antusiasme peserta didik memperhatikan dan memberikan tanggapan terkait proses pembelajaran yang dilakukan.

**Kreteria Penskoran**

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{jumlah skor penilaian} \times 100\%}{\text{Skor penilaian}}$$

**Lampiran 05****LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU****DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK**

Nama Guru : Sri Hartati Siregar, S.Pd

Sekolah : UPT SD Negeri 067248 Medan

Siklus : I

**Petunjuk Pengisian:**

Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom observasi dibawah ini

**Keterangan:**

4 = Sangat baik,

3 = Baik,

2 = Cukup,

1 = Kurang

No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
1	<b>Kegiatan pendahuluan</b>				
	Guru memberi salam dan menyapa siswa		✓		
	Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa		✓		
	Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa		✓		
	Guru melakukan apersepsi (menanyakan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya)		✓		
	Guru memberitahu tentang materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan		✓		
2	<b>Kegiatan Inti</b>				
	Guru menyampaikan materi dan menjelaskan petunjuk menggunakan media pembelajaran komik			✓	
	Guru membimbing peserta didik memahami materi yang diajarkan		✓		
	Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik				✓
	Guru memberikan komik pada setiap kelompok			✓	
	Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi dengan mengenai unsur intrinsik cerpen dalam komik			✓	

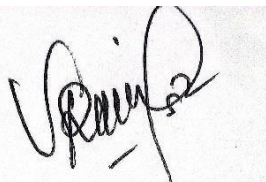
	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berani mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompoknya			✓	
3	<b>Kegiatan penutup</b>				
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan		✓		
	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya	✓			
	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa		✓		
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam		✓		
<b>JUMLAH</b>		40			
<b>PRESENTASE (%)</b>		66%			

$N = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor total}} \times 100$

Medan, Desember 2025

**Mengetahui,**

Guru Kelas



Sri Hartati Siregar, S.Pd.  
NIP. 198211120100120

Observer



Jeni Yolanda

**Lampiran 06****Rekapan Data Nilai Hasil Instrument Tes Pre Test dan Post Test Pada Siklus I Menggunakan Media komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

No	Nama Siswa	KKM	Siklus I			
			Pre Test	Ket	Post Test	Ket
1	AZ	80	20	TT	60	TT
2	RHP	80	10	TT	30	TT
3	AAZ	80	60	TT	80	T
4	AA	80	60	TT	90	T
5	AK	80	40	TT	60	TT
6	AN	80	70	TT	90	T
7	AZ	80	40	TT	70	TT
8	APP	80	80	T	80	T
9	MFR	80	40	TT	70	TT
10	MAFS	80	10	TT	20	TT
11	MF	80	40	TT	50	TT
12	MHR	80	80	T	90	T
13	MS	80	89	T	90	T
14	NZ	80	90	T	80	T
15	NJ	80	89	T	90	T
16	NA	80	60	TT	80	T
17	NAL	80	70	TT	80	T
18	TEM	80	30	TT	30	TT
19	TP	80	60	TT	80	T
20	FA	80	70	TT	90	T
Jumlah			1108		1410	
Rata-rata			55,4		70,5	
Skor Tertinggi			90		90	
Skor Terendah			10		20	
Tuntas			5		12	
Tidak Tuntas			15		8	
Tuntas (%)			25%		60%	
Tidak Tuntas (%)			75%		40%	

### Salah satu bukti hasil pretest siklus I

LEMBAR SOAL INSTRUMEN TES  
PRETEST (Siklus I dan Siklus II)

Nama Siswa: ALDO FAKRIZ Niai: 100  
Kelas: 5A Mata Pelajaran:

**Petunjuk Mengetahui!**

1. Lengkapi identitas peserta didik
2. Bacalah cerpen dibawah, kujukan soal dibawah ini!
3. Sajikan bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam mengerjakan.

**Soal Essay!**  
Bacalah cerpen dibawah ini!

**"PETUALANGAN SEMUT KECIL DAN KUPU-KUPU BIRU"**

Di sebuah taman yang luas dan rindang, hiduplah seekor semut kecil bernama Simo. Simo dilahirkan sebagai semut paling rajin di koloninya. Setiap hari ia bekerja mengumpulkan makanan untuk koloninya supaya mereka tidak kelaparan.

Suatu pagi, ketika sedang mencari remah roti di dekat kolam, Simo melihat seekor kupu-kupu biru yang tampak kebingungan. Kupu-kupu itu bernama Bila. Sifatnya indah, tetapi salah satu sayapnya sedikit robek.

"Ada apa, Kupu-Kupu?" tanya Simo.

"Aku teresah," jawab Bila dengan suara pelan. "Aku tidak bisa kembali ke taman bunga tempat koloniku berada. Aku juga kesulitan terbang jadi karena sayapku robek."

Simo berpikir sejenak. Walaupun tubuhnya kecil, ia ingin membantu. "Aku tahu sebagian jalan di taman ini. Aku akan mengantarmu."

Bila mengangguk pelan. Mereka pun mulai berjalan bersama. Simo menuntun lelut semut-sembut kecil, berhati-hati, hingga batang pohon tua. Di tengah perjalanan, angin kencang bertiup membuat Bila hampir jatuh.

"Pegang erat dariku," kata Simo sambil menberikan sehelai daun kecil sebagai penyangga Bila.

Setelah perjalanan panjang, mereka akhirnya sampai di taman bunga. Bila sangat bahagia ketika melihat keluarannya terhangat menghangat.

"Terima kasih, Simo. Kamu kecil, tapi hatimu paling besar," kata Bila.

8. Jika kamu menjadi tokoh utama dalam cerita tersebut, apa tindakan yang akan kamu lakukan? Jelaskan alasannya!

Jawaban: ...

9. Buatlah kesimpulan dari cerita berdasarkan masalah dan penyelesaiannya!

Jawaban: ...

10. Menurutmu apa pesan utama yang ingin disampaikan penulis dalam cerita? Jelaskan!

Jawaban: ...

### Salah satu hasil posttest siklus I

LEMBAR SOAL INSTRUMEN TES  
POSTTEST (Siklus I dan Siklus II)

Nama Siswa: Alif Niai: 100  
Kelas: 5A Mata Pelajaran:

**Petunjuk Mengetahui!**

1. Lengkapi identitas peserta didik
2. Bacalah cerpen dibawah, kujukan soal dibawah ini!
3. Sajikan bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam mengerjakan.

**Soal Essay!**  
Bacalah cerpen dibawah ini!

**"HADIAH DARI POHON TUA"**

Di tepi sebuah desa kecil, berdirilah sebuah pohon beringin tua yang dipercaya warga sebagai tempat bermain yang aman dan teduh. Setiap sore, anak-anak desa sering bertampan di bawah pohon itu. Namanya, seorang anak bernama Rana jurang itu bermain karena ia lebih suka membaca buku di rumah.

Suatu hari, ketika pulang dari sekolah, Rana melihat seorang anak kecil sedang menangis di dekat pohon beringin. Anak itu bernama Lala, adik kelasnya. "Kenapa kamu menangis?" tanya Rana lembut.

"Aku kehilangan kalung pemberian ibu," jawab Lala sambil terisak. "Kalung itu sangat penting bagiku."

Rana merasa kasihan dan memutuskan membantu. Ia mulai mengajuk Lala mencari di sekitar akar-akar besar pohon beringin. Mereka menyemari rampul, semak kecil, hingga sela-sela batu.

Matabari mulai turun, tetapi kalung itu belum juga ditemukan. Ketika Lala hampir menyerah, Rana melihat sesuatu berkilau di sela akar pohon. Ia meraih benda itu. Ternyata itu benar-benar kalung Lala!

"Ini penemuan, kan?" kata Rana sambil tersenyum.

Lala langsung meredah kalung itu dan menangis bahagia. "Terima kasih, Rana. Aku tidak tahu bagaimana terapanmu."

7. Bagaimana latar tempat dalam cerita mendukung jalannya cerita?

Jawaban: ...

8. Ceritakan kembali ahar cerita dengan bahasanya sendiri!

Jawaban: ...

9. Menurutmu, mengapa pohon beringin memberikan daun berwarna emas kepada Rana?

Jawaban: ...

10. Buatlah kesimpulan dari cerita berdasarkan konflik dan penyelesaiannya!

Jawaban: ...

1. Jelaskan kembali isi cerita "Hadiah dari Pohon Tua" secara singkat!

Jawaban: ...

2. Sajikan tokoh utama dalam cerita! Jelaskan alasannya!

Jawaban: ...

3. Apa masalah utama yang terjadi dalam cerita tersebut?

Jawaban: ...

4. Bagaimana cara Rana membantu menyelesaikan masalah?

Jawaban: ...

5. Sebutkan tiga pesan tersembunyi yang kamu temukan dalam cerita tersebut!

Jawaban: ...

6. Apa nilai moral yang dapat kamu pelajari dari cerita "Hadiah dari Pohon Tua"?

Jawaban: ...

Kelas salah mata pns

**Lampiran 07****LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS SISWA****DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK**

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : V

Hari/Tanggal : Jumat / 7 Febbuari 2026

Siklus : II

Berilah tanda centang (√) untuk memberikan penilaian sesuai pada kolom!

No	Nama Siswa	Aspek Yang Diamati					
		1	2	3	4	5	6
1	AZ	√	√	√	√	√	√
2	RHP	√	√	√	√		
3	AAZ	√	√	√		√	
4	AA	√	√		√		√
5	AK	√	√	√	√	√	
6	AN	√	√	√	√	√	√
7	AZ	√	√	√	√		√
8	APP	√	√	√	√	√	
9	MFR	√		√	√	√	√
10	MAFS		√	√	√	√	√
11	MF			√	√	√	√
12	MHR	√	√	√		√	√
13	MS	√		√		√	√
14	NZ	√	√	√	√	√	√
15	NJ	√	√		√	√	√
16	NA	√	√	√	√	√	√
17	NAL	√		√	√	√	√
18	TEM	√	√	√		√	√
19	TP	√	√		√	√	√
20	FA	√		√	√	√	√
Jumlah		18	16	17	16	17	16
Presentase		90%	80%	85%	80%	85%	80%

Adapun aspek aktivitas belajar peserta didik yang diamati sebagai berikut:

1. Kesiapan peserta didik untuk menerima materi Pelajaran.
2. Aktivitas peserta didik dalam mengikuti diskusi kelompok
3. Aktivitas peserta didik dalam mengerjakan teks cerpen dalam komik yang diberikan oleh guru
4. Antusiasme peserta didik dalam prose pembelajaran dengan memanfaatkan media komik.
5. Aktivitas peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok
6. Antusiasme peserta didik memperhatikan dan memberikan tanggapan terkait proses pembelajaran yang dilakukan.

**Kreteria Penskoran**

$$\text{Presentasi} = \frac{\text{jumlah skor penilaian} \times 100\%}{\text{Skor penilaian}}$$

**Lampiran 08****LEMBAR OBSERVASI AKTIVITAS GURU****DALAM PEMBELAJARAN MENGGUNAKAN MEDIA KOMIK**

Nama Guru : Sri Hartati Siregar, S.Pd

Sekolah : UPT SD Negeri 067248 Medan

Siklus : II

**Petunjuk Pengisian:**

Berikanlah penilaian dengan memberikan tanda checklist (√) pada kolom observasi dibawah ini

**Keterangan:**

4 = Sangat baik,

3 = Baik,

2 = Cukup,

1 = Kurang

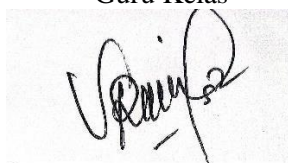
No	Aspek yang diamati	Skor			
		4	3	2	1
<b>1</b>	<b>Kegiatan pendahuluan</b>				
	Guru memberi salam dan menyapa siswa	√			
	Guru mengajak siswa untuk berdoa yang dipimpin oleh salah satu siswa	√			
	Guru mengabsen siswa untuk mengetahui kehadiran siswa	√			
	Guru melakukan apersepsi (menanyakan materi pembelajaran yang telah dipelajari sebelumnya)	√			
	Guru memberitahu tentang materi yang akan dipelajari dan menyampaikan tujuan	√			
<b>2</b>	<b>Kegiatan Inti</b>				
	Guru menyampaikan materi dan menjelaskan petunjuk menggunakan media pembelajaran komik	√			
	Guru membimbing peserta didik memahami materi yang diajarkan	√			
	Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik	√			
	Guru memberikan komik pada setiap kelompok	√			
	Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi dengan mengenai unsur intrinsik cerpen dalam komik	√			

	Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berani mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompoknya	✓			
3	<b>Kegiatan penutup</b>				
	Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan	✓			
	Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya		✓		
	Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa	✓			
	Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam	✓			
<b>JUMLAH</b>		59			
<b>PRESENTASE (%)</b>		98,3%			

$N = \frac{\text{Jumlah skor penilaian}}{\text{Skor total}} \times 100$

Medan, Desember 2025

**Mengetahui,**  
Guru Kelas



Sri Hartati Siregar, S.Pd.  
NIP. 198211112010012023

Observer



Jeni Yolanda

**Lampiran 09****Rekapan Data Nilai Hasil Instrument Tes Pre Test dan Post Test Pada Siklus II Menggunakan Media komik Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia**

No	Nama Siswa	KK M	Siklus II			
			Pre Test	Ket	Post Test	Ket
1	AZ	80	60	TT	80	T
2	RHP	80	50	TT	80	T
3	AAZ	80	60	TT	80	T
4	AA	80	70	TT	90	T
5	AK	80	80	T	80	T
6	AN	80	70	TT	90	T
7	AZ	80	50	TT	80	T
8	APP	80	80	T	80	T
9	MFR	80	50	TT	80	T
10	MAFS	80	10	TT	20	TT
11	MF	80	40	TT	50	TT
12	MHR	80	80	T	90	T
13	MS	80	80	T	90	T
14	NZ	80	80	T	90	T
15	NJ	80	80	T	90	T
16	NA	80	60	TT	80	T
17	NAL	80	70	TT	80	T
18	TEM	80	80	T	90	T
19	TP	80	60	TT	80	T
20	FA	80	80	T	90	T
Jumlah			1290		1590	
Rata-rata			64,5		79,5	
Skor Tertinggi			80		90	
Skor Terendah			10		20	
Tuntas			8		18	
Tidak Tuntas			12		2	
Tuntas (%)			40%		90%	
Tidak Tuntas (%)			60%		10%	

### Salah satu bukti hasil pretest siklus II

**LEMBAR SOAL INSTRUMEN TES**  
PRETEST (Siklus I dan Siklus II)

Nama Siswa: Alif D. S. P. R. P. Nilai: 40  
Kelas: 5 A  
Mata Pelajaran: \_\_\_\_\_

**Perintah Mengetahui:**  
1. Lengkapi identitas peserta didik!  
2. Bacalah cerpen dibawah, sejarlah soal dibawah ini!  
3. Silahkan bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam mengerjakan!

**Sud Esay!**  
Bacalah cerpen dibawah ini!  
"PETUALANGAN SEMITUKUL DAN KUPU-KUPU BIRU"  
Di sebuah taman yang luas dan rimbun, belahibah serangga-serangga kecil bernama Sime. Sime adalah hewan kecil yang lucu dan lucu. Sime yang lucu itu sedang mengumpul-mumpulkan makanan untuk keesokan harinya. Sime yang lucu itu, semangainya sangat lucu!  
Sang paku ketika sedang mencari makan ke di dekat kolam, Sime melihat seekor kupu-kupu biru yang sangat cantik. Kupu-kupu itu bernama Lala. Sang paku akan menangkap seekor seekor seekor.  
"Ada apa, Kupu-kupu?" tanya Sime.  
"Aku terancam," jawab Lala dengan suara pelan. "Aku tidak bisa kembali ke taman karena kupu-kupu itu akan menangkapku. Aku takut karena aku akan ditangkap!"  
Sime berpikir sejenak. Walaupun tubuhnya kecil, ia juga membantu. "Aku tahu sechangan jalan di taman ini. Aku akan membawamu."  
Lala mengangguk pelan. Maka dia mulai berjalan bersama Sime melewati koridor-koridor kecil, belahibah, hingga sampai ke kolam. Di tengah perjalanan, sang kupu-kupu terlihat sangat cantik. Lala sangat senang.  
"Terima kasih, Sime. Kamu kecil, tapi kamu sangat baik," kata Lala.  
"Terima kasih, Sime. Kamu kecil, tapi kamu sangat baik," kata Lala.

1. Jelaskan kembali isi cerita pendek yang telah kamu baca secara singkat!  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

2. Sebutkan tiga tokoh utama dalam cerita tersebut dan jelaskan alasannya!  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

3. Apa konflik utama yang terjadi dalam cerita tersebut?  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

4. Sebutkan informasi penting yang kamu temukan dari cerita tersebut!  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

5. Nilai moral atau pelajaran apa yang kamu dapatkan setelah membaca cerita ini?  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

6. Informasi apa saja yang kamu pelajari dari latar cerita tersebut?  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

7. Ceritakan kembali alur cerita menggunakan bahasa sendiri!  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

8. Jika kamu menjadi tokoh utama dalam cerita tersebut, apa tindakan yang akan kamu lakukan? Jelaskan alasannya!  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

9. Buatlah kesimpulan dari cerita berdasarkan masalah dan penyelesaiannya!  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

10. Menurutmu apa pesan utama yang ingin disampaikan penulis dalam cerita? Jelaskan!  
Jawaban: Alif D. S. P. R. P. ...

### Salah satu hasil posttest siklus II

**LEMBAR SOAL INSTRUMEN TES**  
POSTTEST (Siklus I dan Siklus II)

Nama Siswa: M. A. S. J. Nilai: 90  
Kelas: 5 A  
Mata Pelajaran: \_\_\_\_\_

**Perintah Mengetahui:**  
4. Lengkapi identitas peserta didik!  
5. Bacalah cerpen dibawah, sejarlah soal dibawah ini!  
6. Silahkan bertanya kepada guru jika ada kesulitan dalam mengerjakan!

**Sud Esay!**  
Bacalah cerpen dibawah ini!  
"HADIHAH DARI POHON TUA"  
Di tepi sebuah danau kecil, berdihihlah sebuah pohon beringin tua yang dipertanya warga sebagai tempat bermain yang aman dan teduh. Setiap sore, anak-anak kecil sering berkumpul di bawah pohon itu. Namun, seorang anak bernama Rana jarang ikut bermain karena ia lebih suka membaca buku di rumah.  
Suatu hari, ketika pulang dari sekolah, Rana melihat seorang anak kecil sedang menangis di dekat pohon beringin. Anak itu bernama Lala, adik kelasnya. "Kenapa kamu menangis?" tanya Rana lembut.  
"Aku kehilangan kalung pemberian ibu," jawab Lala sambil menangis. "Kalung itu sangat penting bagiku."  
Rana merasa kasihan dan memutuskan membantunya. Ia mulai mengajuk Lala mencari di sekitar area sekitar besar pohon itu. Mereka menyisir rumput, semak kecil, hingga sel-sela batu.  
Matahari mulai terbenam, tetapi kalung itu belum juga ditemukan. Ketika Lala hampir menyerah, Rana melihat sesuatu berkilau di sela akar pohon. Ia meraih benda itu. Ternyata itu benar-benar kalung Lala.  
"Ini penemuan, kan?" kata Rana sambil tersenyum.  
Lala langsung memeluk kalung itu dan menangis bahagia. "Terima kasih, Rana. Aku tidak tahu harus bagaimana tanpa kamu."  
7. Bagaimana latar tempat dalam cerita mendukung jalannya cerita?  
Jawaban: Desa kecil dan pohon beringin

8. Ceritakan kembali alur cerita dengan bahasamu sendiri?  
Jawaban: Suatu petang sore, ada anak laki-laki bernama Rana yang sedang duduk di bawah pohon beringin tua. Dia melihat seorang anak kecil bernama Lala yang sedang menangis di dekat pohon beringin tua. Rana bertanya apa yang terjadi. Lala mengatakan bahwa dia kehilangan kalung pemberian ibunya. Rana memutuskan untuk membantunya mencari kalung itu. Setelah mencari-mencari di sekitar area pohon, Rana menemukan kalung itu di sela akar pohon. Rana menyerahkan kalung itu kepada Lala. Lala sangat senang dan memeluk Rana.

9. Menurutmu, mengapa pohon beringin memberikan tempat bermain yang aman dan nyaman bagi anak-anak?  
Jawaban: Karena dia suka memberikan tempat bermain yang aman dan nyaman.

10. Buatlah kesimpulan dari cerita berdasarkan konflik dan penyelesaiannya!  
Jawaban: Konflik utamanya adalah Rana membantu Lala menemukan kalung pemberian ibunya. Kesimpulan dari cerita adalah bahwa Rana adalah anak yang baik dan peduli.

Namun senasau yang menggerakkan terkejut. Angin tiba-tiba berisik kembali, dan dari dalam pohon beringin jatuh sebuah dam berwarna emas. Dam itu perlahan mendarat di tangan Rana.  
"Aneh... dam ini berbeda," gumam Rana.  
Seorang kakak penjaga kebun yang kebetulan lewat berkata, "itu hadiah dari pohon tua. Pohon beringin itu selalu memberi hadiah kepada siapa pun yang bertukar baik." Rana terkejut, tetapi ia terenyam. Ia menyimpan dam emas itu sebagai pengingat bahwa kebaikan selalu apa pun akan kembali pada kita dengan cara yang tak terduga.  
Sekali hari itu, Rana menjadi lebih berani membantu orang lain. Ia pun lebih sering bermain di bawah pohon beringin bersama teman-temannya lainnya. Terimakasih Lala.

1. Jelaskan kembali isi cerita "Hadiah dari Pohon Tua" secara singkat!  
Jawaban: Hadiah dari Pohon Tua adalah hadiah yang diberikan oleh pohon tua kepada siapa pun yang bertukar baik.

2. Siapa tokoh utama dalam cerita? Jelaskan alasannya!  
Jawaban: Rana, menjadi tokoh utama.

3. Apa masalah utama yang terjadi dalam cerita tersebut?  
Jawaban: Kalung Rana hilang dan dia mencari.

4. Bagaimana cara Rana membantu menyelesaikan masalah?  
Jawaban: Rana membantu Lala mencari kalung pemberian ibunya.

5. Sebutkan tiga unsur intrinsik yang kamu temukan dalam cerita tersebut?  
Jawaban: Plot: Kalung Lala hilang. Konflik: Rana membantu Lala menemukan kalung pemberian ibunya. Tema: Bertukar baik.

6. Apa nilai moral yang dapat kamu pelajari dari cerita "Hadiah dari Pohon Tua"?  
Jawaban: Berbuat baik kepada orang lain akan memberikan kebaikan yang kembali.

**Lampiran 10****MODUL AJAR DEEP LEARNING**

Satuan Pendidikan : UPT SD Negeri 067248 Medan

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Fase/Kelas : C/5

Bab II : Keindahan Alamku

Materi Pokok : Karya Sastra Fiksi

Alokasi Waktu : 2 x 35 Menit

<b>A. Identifikasi Peserta Didik</b>	<b>Kesiapan belajar:</b> peserta didik mampu membaca lancar, memahami struktur cerita, dan mampu menyimpulkan isi cerpen dengan baik. <b>Minat:</b> Menyukai komik, gambar tokoh, peta konsep cerita.
<b>B. Dimensi Profil Lulusan</b>	Keimanan dan ketaqwaan terhadap Tuhan YME ✓ Kewargaan ✓ Penalaran kritis ✓ Kreativitas ✓ Kolaborasi ✓ Kemandirian ✓ Kesehatan Komunikasi
<b>C. Capaian Pembelajaran</b>	Peserta didik mampu membaca kata-kata dengan berbagai pola kombinasi huruf dengan fasih dan indah serta memahami informasi dan kosakata baru yang memiliki makna denotatif, literasi, konotatif, dan kiasan untuk mengidentifikasi objek, fenomena, dan karakter.
<b>D. Tujuan Pembelajaran</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Peserta didik mampu mengidentifikasi unsur intrinsik cerita suatu cerita dengan benar.</li> <li>• Melalui Media komik peserta didik memahami unsur intrinsik suatu cerita dengan tepat.</li> <li>• Melalui diskusi kelompok, peserta didik mampu mempresentasikan hasil diskusi dengan tepat.</li> </ul>
<b>E. Kerangka pembelajaran</b>	<b>Praktik Pedagogis:</b> Model pembelajaran: <i>Think Pair Share</i> (TPS) Pendekatan: deep learning Metode: Diskusi, tanya jawab, presentasi <b>Kemitraan Pembelajaran:</b> Antar peserta didik Peserta didik-guru <b>Lingkungan Belajar:</b> Ruangan tertata rapi dan bersih Menyediakan Bahan belajar <b>Pemanfaatan digital:</b>

	<p>1. Video pembelajaran dari youtube tentang cerita pendek dan canva media komik</p>
	<p><b>Kegiatan Pendahuluan</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membuka pertemuan pembelajaran dengan salam, setelah itu dilanjutkan dengan berdoa.</li> <li>2. Setelah itu dilanjut dengan menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”</li> <li>3. Guru melakukan ice breaking singkat untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan meningkatkan konsentrasi peserta didik.</li> <li>4. Guru mengecek kehadiran peserta didik untuk memastikan kesiapan belajar.</li> <li>5. Guru melakukan apersepsi dengan mengajukan pertanyaan pemantik, misalnya: “Siapa yang masih ingat cerita pendek yang pernah kita pelajari sebelumnya?”</li> <li>6. Peserta didik merespons pertanyaan guru berdasarkan pengalaman belajar sebelumnya.</li> <li>7. Guru mengaitkan jawaban peserta didik dengan materi yang akan dipelajari, yaitu unsur intrinsik cerita pendek.</li> <li>8. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran sehingga peserta didik memahami capaian yang diharapkan setelah mengikuti pembelajaran.</li> <li>9. Guru memotivasi peserta didik agar aktif, percaya diri, dan berani menyampaikan pendapat selama proses pembelajaran berlangsung.</li> </ol> <p><b>Kegiatan Inti:</b></p> <p><i>Fase Think</i></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Guru membagikan komik kepada peserta didik sebagai media belajar.</li> <li>2. Peserta didik membaca komik secara mandiri dengan cermat dan penuh perhatian.</li> <li>3. Setelah itu, Peserta didik mengidentifikasi unsur intrinsik cerita (tokoh, latar, dan tema) yang terdapat dalam komik.</li> <li>4. Guru berperan sebagai fasilitator dengan memantau aktivitas peserta didik dan memberikan bantuan seperlunya tanpa mendominasi proses belajar.</li> </ol>

	<p><b><i>Fase Pair</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik membentuk kelompok menjadi 4 kelompok yang terdiri dari 5 orang.</li> <li>2. Peserta didik saling bertukar pendapat dan mendiskusikan hasil identifikasi unsur intrinsik yang telah ditulis pada fase Think.</li> <li>3. Peserta didik menyampaikan alasan atas jawaban yang mereka temukan serta membandingkan hasil temuan antar anggota kelompok.</li> <li>4. Peserta didik bekerja sama untuk menyepakati hasil diskusi kelompok sebagai kesimpulan bersama.</li> </ol> <p><b><i>FASE: SHARE</i></b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik mempresentasikan hasil diskusi kelompok di depan kelas.</li> <li>2. Peserta didik lain menyimak, memberikan tanggapan, atau mengajukan pertanyaan terhadap hasil presentasi.</li> <li>3. Peserta didik bersama-sama mengidentifikasi pesan moral atau amanat yang terkandung dalam cerita pada komik.</li> <li>4. Peserta didik menyusun simpulan utuh mengenai unsur intrinsik cerita berdasarkan hasil diskusi kelas.</li> <li>5. Guru memberikan penguatan, klarifikasi, dan konfirmasi terhadap pemahaman peserta didik agar sesuai dengan konsep yang benar.</li> </ol> <p><b>Kegiatan penutup:</b></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Peserta didik bersama guru menyimpulkan materi pembelajaran tentang unsur intrinsik cerita pendek yang telah dipelajari.</li> <li>2. Peserta didik menyampaikan refleksisingkat mengenai pengalaman belajar, seperti hal yang menarik atau kesulitan yang dialami selama pembelajaran.</li> <li>3. Guru memberikan umpan balik dan apresiasi atas keaktifan serta kerja sama peserta didik selama pembelajaran berlangsung.</li> <li>4. Guru memberikan tugas tindak lanjut secara mandiri untuk dikerjakan di rumah sebagai penguatan pemahaman materi.</li> <li>5. Guru menyampaikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</li> </ol>
--	--

	<p>6. Guru memotivasi peserta didik agar terus gemar membaca dan memahami karya sastra.</p> <p>7. Guru mengajak peserta didik berdoa bersama sebagai penutup kegiatan pembelajaran.</p> <p>8. Guru menutup pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>
--	---

### G. ASESMEN DAN TINDAK LANJUT

#### Kisi-kisi Lembar Observasi

No	Indikator	Pernyataan	Ranah kognitif	Nomor soal	Bentuk soal
1	Mampu memahami bacaan	penjelaskan isi cerita pendek secara umum setelah membaca teks.	C1-C2	1-2	Essay
2	Mampu memperoleh informasi dari isi bacaan	menemukan informasi penting seperti tema, tokoh, alur, konflik	C2-C3	3-4	
3	Mampu mendapatkan banyak pengetahuan baru	menyebutkan nilai moral atau informasi baru yang diperoleh dari cerita.	C3	5-6	
4	Mampu merefleksikan atau menceritakan isi bacaan	mengungkapkan kembali isi cerita dengan bahasa sendiri.	C4	7-8	
5	Mampu membuat kesimpulan dari isi bacaan	menyimpulkan isi cerita berdasarkan unsur intrinsik.	C5	9-10	

#### Kisi-kisi lembar observasi aktivitas guru Dengan menggunakan media komik

No	Kegiatan	Aktivitas yang diamati
1	Persiapan	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Menyiapkan perangkat pembelajaran</li> <li>• Menyiapkan media pembelajaran</li> </ul>
2	Kegiatan belajar mengajar	<p>Pendahuluan</p> <p>8. Guru membuka pertemuan pembelajaran dengan salam, setelah itu dilanjutkan dengan berdoa.</p>

		<p>9. Guru mengajak peserta didik untuk melakukan ice breaking Bersama.</p> <p>10. Setelah itu dilanjut dengan menyanyikan lagu “Garuda Pancasila”</p> <p>11. Guru memeriksa kehadiran peserta didik.</p> <p>12. Guru melakukan apresiasi dengan menanyakan “adakah yang masih ingat pembelajaran kemaren?”, Peserta didik mencoba menjawab pertanyaan tersebut.</p> <p>13. Guru memberi apresiasi kepada peserta didik serta memberi motivasi dalam belajar dan memberitahu materi yang akan di sampaikan hari ini.</p> <p>14. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.</p> <p>Kegiatan Inti</p> <p>4. Guru menyampaikan materi dan menjelaskan petunjuk menggunakan media pembelajaran komik.</p> <p>5. Guru membimbing peserta didik memahami materi yang diajarkan.</p> <p>6. Guru membagi peserta didik dalam kelompok yang terdiri dari 3-4 peserta didik.</p> <p>7. Guru memberikan komik pada setiap kelompok.</p> <p>8. Guru membimbing peserta didik dalam berdiskusi dengan mengenai unsur</p>
--	--	---

		<p>intrinsik cerpen dalam komik.</p> <p>9. Guru memberikan kesempatan kepada peserta didik untuk berani mempresentasikan hasil kerja diskusi kelompoknya.</p> <p>Penutup</p> <p>5. Guru memberi kesempatan kepada siswa untuk menyampaikan kesimpulan dari pembelajaran yang telah dilaksanakan.</p> <p>6. Guru menginformasikan materi yang akan dipelajari pada pertemuan selanjutnya.</p> <p>7. Guru mengajak siswa untuk berdoa bersama dipimpin oleh salah satu siswa.</p> <p>8. Guru mengakhiri pembelajaran dengan mengucapkan salam.</p>
--	--	--

**Kisi-kisi lembar observasi aktivitas siswa Dalam pembelajaran media komik**

No	Aspek yang diamati	Presentase
1	Kesiapan peserta didik untuk menerima materi Pelajaran.	90%
2	Aktivitas peserta didik dalam mengikuti diskusi kelompok	80%
3	Aktivitas peserta didik dalam mengerjakan teks cerpen dalam komik yang diberikan oleh guru	85%
4	Antusiasme peserta didik dalam prose pembelajaran dengan memanfaatkan media komik.	80%
5	Aktivitas peserta didik dalam mempresentasikan hasil diskusi kelompok.	85%
6	Antusiasme peserta didik memperhatikan dan memberikan tanggapan terkait proses pembelajaran yang dilakukan.	80%

**BAHAN BACAAN**

**Ayo Membaca**

Bacalah teks berikut!

**Gadis Kecil Berhati Emas**

Di sebuah desa hiduplah seorang gadis kecil yang hidupnya sangat kekurangan. Ia hanya memiliki pakaian dan penutup kepala. Selain itu, ia tidak memiliki apa-apa lagi. Hari ini, ia mendapatkan sepotong roti yang diberikan oleh orang yang kasihan melihat dirinya. Cuaca hari ini sangat dingin, untunglah pakaian gadis itu cukup tebal sehingga tidak kedinginan. Di jalan gadis kecil itu bertemu teman sebayanya. Anak itu menghampiri gadis kecil.

"Aku sangat lapar, bolehkah aku meminta makan-anmu?" ucap anak kecil itu.

"Oh, tentu saja boleh," jawab si gadis kecil.

Gadis itu akhirnya memberikan rotinya kepada anak kecil itu walaupun dia juga sangat lapar. "Anak itu kelihatan sangat lapar jika aku tidak memberikan roti ini, dia akan kelaparan dan menderita. Tidak apa-apa, aku masih bisa menahan rasa lapar," gumam gadis kecil itu.

Gadis kecil itu kembali berjalan dan bertemu dengan seorang nenek yang sedang kedinginan karena nenek itu tidak mengenakan jaket.

"Aku sangat kedinginan, bolehkah aku meminta jaketmu?" kata nenek itu.

Karena merasa iba, gadis itu memberikan jaketnya kepada si nenek. "Pakailah, Nek," ujar gadis kecil itu.

"Kau sungguh baik. Semoga Tuhan melindungimu," ucap si nenek.

Gadis kecil itu merasa kedinginan dan kelaparan, tetapi ia terus berjalan. Ia berjalan menuju hutan dengan harapan akan ada buah-buahan di sana. Di jalan, ia bertemu dengan seorang anak laki-laki.

"Aku sangat kedinginan, bolehkah aku meminta penutup kepalamu?" ucap anak laki-laki itu.

Gadis kecil itu memberikan penutup kepalanya kepada anak laki-laki itu. Ia kembali berjalan menuju hutan sambil kelaparan dan kedinginan. Malam pun tiba, gadis itu melihat bintang bertaburan di langit. Tubuhnya tiba-tiba dipenuhi cahaya dan pakaian gadis kecil itu berubah menjadi emas. Emas juga bertaburan dari langit. Ia kemudian mengambil emas yang bertaburan itu. Semenjak itu, ia berubah menjadi kaya raya, tetapi tetap baik hati serta suka menolong.

Sumber: <https://bit.ly/3KlbuJl> (dengan pengubahan)


Medan, Februari 2026

Mengetahui,  
Kepala Sekolah



Jamiatu Kaptiah, S.Pd, M.Pd.  
NIP. 196611291993012 001

Guru Wali Kelas V



Sri Hartati Siregar, S.Pd.  
NIP. 198211112010012023

Peneliti



Jeni Yolanda  
NPM:2202090148

### Lampiran 11 Desain Media Komik



**Lampiran 12 Dokumentasi**  
**DOKUMENTASI**









## Lampiran 13 Lembar K1



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
 UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
 FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



Form : K - 1

Kepada Yth: Bapak Ketua & Sekretaris  
 Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 FKIP UMSU

Perihal : PERMOHONAN PERSETUJUAN JUDUL SKRIPSI

Dengan hormat yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama Mahasiswa : Jeni Yolanda  
 NPM : 2202090148  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Kredit Kumulatif : 120 SKS  
 IPK = 3,80

Persetujuan Ket./Sekret. Prog. Studi	Judul yang Diajukan	Disahkan Dekan/Fakultas
	Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Pembelajaran <i>Think Pair Share</i> (TPS) untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan	
	Pengembangan Media E-Storytelling Berbasis Animasi dengan Pendekatan Saintifik pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas III SD negeri 067248 medan	
	Efektivitas Media Kahoot dalam Model Pembelajaran Kooperatif untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPA pada materi Tata surya siswa Kelas 6 sd negeri 067248 medan	

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pemeriksaan dan persetujuan serta pengesahan, atas kesediaan Bapak saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 Oktober 2025  
 Hormat Pemohon,



Jeni Yolanda

Keterangan:

- Dibuat rangkap 3 :- Untuk Dekan/Fakultas  
 - Untuk Ketua/Sekretaris Program Studi  
 - Untuk Mahasiswa yang bersangkutan

## Lampiran 14 Lembar K2



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

Form K-2

Kepada : Yth. Bapak/Ibu Ketua/Sekretaris  
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
FKIP UMSU

*Assalamu'alaikum Wr, Wb*

Dengan hormat, yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama Mahasiswa : Jeni Yolanda  
NPM : 2202090148  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Mengajukan permohonan persetujuan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi sebagai tercantum di bawah ini dengan judul sebagai berikut:

**"Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi Di SD Negeri 067248 Medan"**

Sekaligus saya mengusulkan/ menunjuk Bapak/ Ibu:

**Amin Basri, S.Pd.I, M.Pd.**

Sebagai Dosen Pembimbing Proposal/Risalah/Makalah/Skripsi saya.

Demikianlah permohonan ini saya sampaikan untuk dapat pengurusan selanjutnya. Akhirnya atas perhatian dan kesediaan Bapak/ Ibu saya ucapkan terima kasih.

Medan, 03 Oktober 2025  
Hormat Pemohon,

**Jeni Yolanda**

**Keterangan**

Dibuat rangkap 3 :  
- Untuk Dekan / Fakultas  
- Untuk Ketua / Sekretaris Prog. Studi  
- Untuk Mahasiswa yang Bersangkutan

## Lampiran 15 Lembar K3



**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
 Jln. Mukhtar Basri BA No. 3 Telp. 6622400 Medan 20217 Form : K3

Nomor : 2385/II.3-AU//UMSU-02/ F/2025  
 Lamp : ---  
 Hal : **Pengesahan Proyek Proposal  
 Dan Dosen Pembimbing**

Bismillahirrahmanirrahim  
 Assalamu'alaikum Wr. Wb

Dekan Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara menetapkan proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dan dosen pembimbing bagi mahasiswa yang tersebut di bawah ini :

Nama : **Jeni Yolanda**  
 N P M : 2202090148  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul : **Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran  
 Think Pair Share (TPS) untuk Meningkatkan Literasi di SDN 067248  
 Medan**

Pembimbing : **Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.**

Dengan demikian mahasiswa tersebut di atas diizinkan menulis proposal/risalah/makalah/skripsi dengan ketentuan sebagai berikut :

1. Penulis berpedoman kepada ketentuan yang telah ditetapkan oleh Dekan
2. Proyek proposal/risalah/makalah/skripsi dinyatakan **BATAL** apabila tidak sesuai dengan jangka waktu yang telah ditentukan
3. Masa daluwarsa tanggal : **09 Oktober 2026**

Medan, 17 Rabi'ul Akhir 1447 H  
 09 Oktober 2025 M



Dibuat rangkap 4 (lima) :  
 1. Fakultas (Dekan)  
 2. Ketua Program Studi  
 3. Dosen Pembimbing  
 4. Mahasiswa Yang Bersangkutan  
**WAJIB MENGIKUTI SEMINAR**



## Lampiran 16 Lembar Berita Acara Bimbingan Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Telp. (061) 6619056 Medan 20238  
 Website: <http://www.fkip.umstu.ac.id> E-mail: [fkip@umstu.ac.id](mailto:fkip@umstu.ac.id)

### BERITA ACARA BIMBINGAN PROPOSAL

Perguruan Tinggi : Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
 Fakultas : Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
 Nama : Jeni Yolanda  
 NPM : 2202090148  
 Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Proposal : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan

Tanggal	Deskripsi Hasil Bimbingan Proposal	Paraf
7/11/2025	Revisi Judul dengan metode	
14/11/2025	Revisi BAB I => ALUR pembahasan & isi	
21/11/2025	Revisi BAB II - BAB III => metode & tinjauan pustaka	
20/11/2025	BAB III => Analisis, Angket, observasi, TES	
4/12/2025	lengkapi isi proposal (daftar isi, tabel, gambar, dll)	
0/12/2025	ACC Proposal	

Ketua Program Studi  
 Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Medan, Desember 2025  
 Dosen Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

## Lampiran 17 Lembar Pengesahan Proposal



### MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

#### LEMBAR PENGESAHAN PROPOSAL

Panitia Proposal Penelitian Fakultas Keguruan Dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Strata-1 Bagi

Nama : Jeni Yolanda  
NPM : 2202090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan

Dengan ini di terimanya proposal ini, maka mahasiswa tersebut sudah layak melakukan seminar proposal

Medan, Desember 2025

Diketahui Oleh

Disetujui Oleh :  
Ketua Program Studi  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

Pembimbing

Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Unggul | Cerdas | Terpercaya

## Lampiran 18 Surat Permohonan

### SURAT PERMOHONAN

Medan, Desember 2025

Lamp : Satu Berkas  
Hal : Seminar Proposal Skripsi

Yth. Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
**FKIP UMSU**

Bismillahirrahmannirrahim  
Assalamu'alaikum, Wr. Wb

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Jeni Yolanda  
NPM : 2202090148  
ProgramStudi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Proposal : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan

Dengan ini mengajukan seminar proposal skripsi kepada Bapak/Ibu.

Sebagai bahan pertimbangan Bapak/Ibu saya lampirkan:

1. Kwintansi Pembayaran Uang Kuliah 1 Lembar (Asli)
2. Kwintansi Pembayaran Uang Seminar 1 Lembar (Asli)
3. Surat Permohonan Sidang Proposal
4. Foto Copy K1,K2,K3
5. Foto Copy Proposal Skripsi yang di Stujui Pembimbing
6. Foto Copy Lembar Pengesahan Proposal
7. Foto Copy Berita Acara Bimbingan Proposal
8. Foto Copy Transkrip Nilai


Demikianlah surat permohonan ini saya sampaikan ke hadapan Bapak/Ibu. Atas kesediaan Bapak/Ibu mengabulkan permohonan ini, saya ucapkan terima kasih.

Wassalam  
Pemohon,



**JENI YOLANDA**

## Lampiran 19 Lembar Berita Acara Bimbingan Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**BERITA ACARA BIMBINGAN SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Jeni Yolanda  
 NPM : 2202090148  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan

Revisi / Perbaikan :

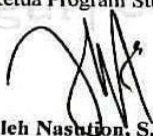
No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan italic bahasa asing
2.	Perbaikan daftar pustaka
3.	Perbaikan identifikasi masalah
4.	Perbaikan batasan masalah
5.	Perbaikan jadwal penelitian

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.


Diketahui

Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nashution, S.Pd, M.Pd.**

Pembahas



**Dra. Hj. Syanisuyarnita, M.Pd.**

## Lampiran 20 Lembar Pengesahan Hasil Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)



### LEMBAR PENGESAHAN HASIL SEMINAR PROPOSAL

Proposal yang sudah diseminarkan oleh mahasiswa di bawah ini :


Nama : Jeni Yolanda  
 NPM : 2202090148  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran  
*Think Pair Share (TPS)* Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri  
 067248 Medan

Pada hari Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 sudah layak menjadi proposal skripsi.


Medan, Januari 2026

Disetujui oleh :

Dosen Pembahas

  
 Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.

Dosen Pembimbing

  
 Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

Diketahui oleh  
 Ketua Program Studi

  
 Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

## Lampiran 21 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

Nama : Jeni Yolanda  
 NPM : 2202090148  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan

Revisi / Perbaikan :

No	Uraian/Saran Perbaikan
1.	Perbaikan itaile bahasa asing
2.	Perbaikan daftar pustaka
3.	Perbaikan identifikasi masalah
4.	Perbaikan batasan masalah
5.	Perbaikan jadwal penelitian

Medan, Januari 2026

Proposal ini dinyatakan Layak/ Tidak Layak\* dilanjutkan untuk penulisan skripsi.

Diketahui

Ketua Program Studi




Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.

Pembimbing



Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.

## Lampiran 22 Berita Acara Seminar Proposal



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

---

**BERITA ACARA SEMINAR PROPOSAL**

Pada hari ini Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025 diselenggarakan seminar prodi Pendidikan Guru Sekolah Dasar menerangkan bahwa :

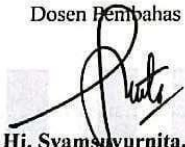

Nama : Jeni Yolanda  
 NPM : 2202090148  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan

Dengan hasil seminar sebagai berikut:

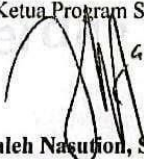
Hasil Seminar Proposal

Disetujui  
 Disetujui dengan adanya perbaikan  
 Ditolak

Disetujui oleh:

<p>Dosen Pembahas</p>  <p><b>Dra. Hj. Syamsuyurnita, M.Pd.</b></p>	<p>Dosen Pembimbing</p>  <p><b>Amin Basri, S.Pd.I., M.Pd.</b></p>
---	---

Panitia Pelaksana  
Ketua Program Studi



**Ismail Saleh Nasution, S.Pd, M.Pd.**

## Lampiran 23 Surat Keterangan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI**  
**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA**  
**FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**  
 Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp.061-6619056 Ext, 22, 23, 30  
 Website: <http://www.fkip.umsu.ac.id> E-mail: [fkip@umsu.ac.id](mailto:fkip@umsu.ac.id)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

### SURAT KETERANGAN

Ketua Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, menerangkan bahwa ini:

Nama : Jeni Yolanda  
 NPM : 2202090148  
 Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
 Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan

Benar telah melakukan seminar proposal skripsi pada hari Kamis, Tanggal 18 Bulan Desember Tahun 2025.

Demikianlah surat keterangan ini dibuat untuk memperoleh surat izin riset dari Dekan Fakultas. Atas kesediaan dan kerjasama yang baik, kami ucapkan terima kasih.

Medan, Januari 2026

Ketua Program Studi

Ismail Saleh Nusution, S.Pd., M.Pd

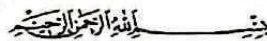
## Lampiran 24 Surat Pernyataan



**MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN**

Jl. Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. 061-6622400 Ext. 22, 23, 30  
Website: <http://www.kip.umsu.ac.id> E-mail: [kip@umsu.ac.id](mailto:kip@umsu.ac.id)

### SURAT PERNYATAAN



Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Jeni Yolanda  
NPM : 2202090148  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan

Dengan ini saya menyatakan bahwa:









1. Penelitian yang saya lakukan dengan judul di atas belum pernah diteliti di Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara
2. Penelitian ini akan saya lakukan sendiri tanpa ada bantuan dari pihak manapun dengan kata lain penelitian ini tidak saya tempahkan (dibuat) oleh orang lain dan juga tidak tergolong *Plagiat*.
3. Apabila point 1 dan 2 di atas saya langgar maka saya bersedia untuk dilakukan pembatalan terhadap penelitian tersebut dan saya bersedia mengulang kembali mengajukan judul penelitian yang baru dengan catatan mengulang seminar kembali.

Demikian surat pernyataan ini saya perbuat tanpa ada paksaan dari pihak manapun juga, dan dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, Januari 2026  
Hormat saya  
Yang membuat pernyataan,

**Jeni Yolanda**

## Lampiran 25 Surat Permohonan Izin Riset

 <p><b>UMSU</b> Unggul   Cerdas   Terpercaya</p>	<p>MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN &amp; PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH</p> <p><b>UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA</b></p> <p><b>FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN</b></p> <p>UMSU Terakreditasi Unggul Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 1913/SK/BAN-PT/JAA/AP/PT/2022          Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003          https://fkip.umsu.ac.id fkip@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan</p>	
	<p>Nomor : 336/II.3-AU/UMSU-02/F/2026</p> <p>Lamp : ---</p> <p>Hal : Permohonan Izin Riset</p>	<p>Medan, 12 Sya'ban 1447 H</p> <p>31 Januari 2026 M</p>
<p>Kepada Yth, Bapak/Ibu          Kepala Sekolah SD Negeri 067248 Medan          di          Tempat</p>		
<p><i>Bismillahirrahmanirrahim</i>  <i>Assalamu'alaikum Wr. Wb</i></p>		
<p>Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka kami mohon kepada Bapak/Ibu memberikan izin kepada mahasiswa untuk melakukan penelitian/riset di tempat Bapak/Ibu pimpin. Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :</p>		
<p>Nama : <b>Jeni Yolanda</b>          N P M : 2202090148          Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar          Judul Skripsi : <b>Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SDN 067248 Medan</b></p>		
<p>Demikian hal ini kami sampaikan, atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Bapak/Ibu kami ucapkan terima kasih. Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya, Amin.          Wassalamu'alaikum</p>		
<p style="text-align: center;">   </p> <p style="text-align: center;">   <b>Dita Hasyamsurrita, M.Pd.</b>          NIDN:0604066701       </p>		
<p><b>**Pertinggal**</b></p>		
<p style="text-align: center;">     </p>		

## Lampiran 26 Surat Permohonan Riset

Medan, Januari 2026

Hal : Permohonan Riset

Kepada Yth, Bapak Dekan  
Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan  
Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara  
di  
Tempat


*Bismillahirrahmanirrahim*  
*Assalamualaikum Wr. Wb.*

Wa ba'du, semoga kita semua sehat wal'afiat dalam melaksanakan kegiatan/aktifitas sehari-hari, sehubungan dengan semester akhir bagi mahasiswa wajib melakukan penelitian/riset untuk pembuatan skripsi sebagai salah satu syarat penyelesaian Sarjana Pendidikan, maka mohon kepada Ibu memberi izin kepada saya untuk melakukan penelitian/riset di Fakultas yang Ibu pimpin, Adapun data mahasiswa kami tersebut sebagai berikut :

Nama : Jeni Yolanda  
NPM : 2202090148  
Prog. Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar  
Judul Skripsi : Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran *Think Pair Share* (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SD Negeri 067248 Medan

Demikian hal ini kami sampaikan. Atas perhatian dan kesediaan serta kerjasama yang baik dari Ibu kami ucapkan terima kasih, Akhirnya selamat sejahteralah kita semuanya. Amin

Ketua Program Studi



Ismail Saleh Nasution, S.Pd., M.Pd.

**\*\*Peringgal\*\***

## Lampiran 27 Balasan Surat Izin Riset



PEMERINTAH KOTA MEDAN  
DINAS PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UPT SD NEGERI 067248  
KECAMATAN MEDAN MARELAN  
AKREDITAS : B  
e-mail : sdnegeri067248@gmail.com

Jl. Marelan Raya Kel. Tanah Enam Ratus Kec. Medan Marelan, Kode Pos 20245

Medan, 03 Februari 2026

No : 422/071/SDN.48/II/2026  
Lamp : -  
Hal : Balasan Surat Izin Riset

Kepada Yth,  
Dekan  
FKIP – UMSU  
Di  
Tempat

Assalamulaikum, Wr, Wb.  
Dengan Hormat

Berdasarkan Nomor Surat : 336/IL.3-AU/UMSU-02/F/2026 Perihal : Permohonan Izin Riset di  
UPT. SD Negeri 067248 Kec. Medan Marelan Medan dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : JENI YOLANDA  
NIM : 2202090148  
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

**Diterima** untuk melakukan penelitian di UPT. SD Negeri 067248 Jl. Marelan Raya Kel.Tanah Enam Ratus Kec. Medan Marelan Medan yang dimulai dari tanggal 08 Januari 2026 digunakan untuk penyusunan Skripsi yang berjudul “ **Penggunaan Media Komik Edukatif Berbantu Model Pembelajaran Think Pair Share (TPS) Untuk Meningkatkan Literasi di SDN 067248 Medan**”.

Demikian Surat ini di perbuat Untuk dapat di pergunakan sebagai mana mestinya.

Medan, 03 Februari 2026  
Kepala UPT SD Negeri 067248



JAMI ANUL KAPTIAH, S.Pd, M.Pd  
NIP. 19661129 199301 2 001