

Pengembangan Media Pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) Menggunakan Model 3CM Untuk Peningkatan Literasi Siswa SD

Theresia Delga Christiana¹, Endang Indarini²

^{1,2,3}Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Kristen Satya Wacana

Email: theresiadelga0301@gmail.com¹, endang.indarini@uksw.edu²

Abstrak

Kegiatan literasi merupakan dasar dalam dunia pendidikan, namun kondisi Indonesia saat ini menunjukkan rendahnya minat literasi khususnya membaca. Analisis Data PISA 2018 Indonesia menduduki posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi. Adapun kemampuan siswa Indonesia berada dibawah capaian siswa di negara-negara ASEAN. Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan minat literasi membaca siswa SD menggunakan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM Center. Penelitian ini merupakan penelitian pengemabangan dengan memadukan antara pengembangan R&D yang dikembangkan oleh Sukmadinata dengan model pengembangan ASSURE. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian kuantitatif diperoleh dengan soal tes yang diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan uji coba terbatas dan jenis penelitian kualitatif yang diperoleh dengan cara angket respon siswa yang dilengkapi kritik dan saran. Hasil penelitian menunjukkan pengolahan data Uji Paired Sample T Test yang diperoleh menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sama dengan $0.000 < 0,05$. Hal ini menyatakan pretest ditolak, terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada pretest dan posttest. Adapun penilaian media pembelajaran oleh kepala sekolah, hasil evaluasi guru dan respon siswa secara berurutan yaitu 91,9%, 91,6%, dan 94%. Penelitian dapat disimpulkan dari hasil tes sebelum dan sesudah uji coba, dan hasil respon pihak sekolah terlebih siswa bahwa media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM Center mampu meningkatkan literasi membaca siswa Sekolah Dasar.

Kata Kunci: Literasi, Media Pembelajaran, Model pembelajaran 3CM Center, Komik Audio.

Abstract

Literacy activities are basic in the world of education, but Indonesia's current condition shows low interest in literacy, especially reading. PISA Data Analysis 2018 Indonesia is in the bottom 10 of the 79 participating countries. The ability of Indonesian students is below that of students in ASEAN countries. This study aims to increase elementary students' reading literacy interest using KODIOAKTIF learning media (Komik Audio Interaktif) with the 3CM Center learning model. This research is a developmental study by combining the R&D development developed by Sukmadinata with the ASSURE development model. This research uses a type of quantitative research obtained through test questions given before and after the implementation of a limited trial and a type of qualitative research obtained through a student response questionnaire complete with criticism and suggestions. The results showed that the data processing of the Paired Sample T Test data obtained showed the Sig. (2-tailed) equals $0.000 < 0.05$. This stated that the pretest was rejected, and there was a significant difference between learning outcomes in the pretest and posttest. As for the assessment of instructional media by the school principal, the results of teacher evaluations and student responses were sequentially 91.9%, 91.6%, and 94%. The research can be concluded from the results of the tests before and after the trials, and the results of the school's response, especially from students, that the KODIOAKTIF learning media (Komik Audio Interaktif) with the 3CM Center learning model can improve elementary school students' reading literacy.

Keywords: Literacy, Learning Media, 3CM Center learning model, Audio Comics.

PENDAHULUAN

Literasi dalam pendidikan merupakan kompetensi dasar peserta didik untuk mampu mengikuti tuntutan di dunia pendidikan. Literasi adalah dasar dalam menempatkan penting tugas untuk sekolah dengan meramalkan tujuan pendidikan umum dan persyaratan publik, untuk mengembangkan kompetensi literasi siswa (Tavdgiridze, 2016). Pentingnya literasi dalam dunia pendidikan berbeda dengan kenyataan yang terjadi di dunia pendidikan di Indonesia yang menunjukkan menunjukkan rendahnya minat membaca yang ditunjukkan pada data (Kemendikbud, 2019) memuat hasil penghitungan indeks alibaca memperlihatkan bahwa angka rata-rata indeks alibaca nasional masuk dalam kategori aktivitas literasi rendah, yaitu berada di angka 37,32. Pada Pusat Penelitian Kebijakan (Kemendikbud, Literasi Baca Tulis, 2021) Analisis Data PISA 2018 Indonesia menduduki posisi 10 terbawah dari 79 negara yang berpartisipasi. kemampuan siswa Indonesia berada dibawah capaian siswa di negara-negara ASEAN.

Sebagai calon pendidik melihat persoalan yang dihadapi di Indonesia mengenai literasi membaca alangkah baiknya kita terus berinovasi dalam mengembangkan kompetensi literasi siswa. Inovasi yang dapat dikembangkan dalam pembelajaran sebagai peran guru adalah memilih model yang tepat dengan siswa dan media pembelajaran yang menarik bagi siswa. Menurut (Suprihatiningrum, 2017) Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran. Salah satu model pembelajaran dengan menekankan pada kebermaknaan dalam kegiatan pembelajaran, pengkonstruksian pengetahuan, dan pengembangan kreativitas yaitu model pembelajaran 3CM (*Cool-Critical-Creative-Meaningful*). Dalam (Wahyudi et al., 2019) menyatakan pembelajaran 3CM terbukti valid, praktis dan efektif dalam *blended learning* untuk peningkatan kemampuan berpikir kreatif dalam pemecahan masalah. Model pembelajaran memberikan kesempatan peserta didik berpikir menggunakan logis dengan otak kiri dan mengembangkan kreativitas dengan kerja otak kanan sebagai sumber intuisi, inisiatif, seni dan kreatifitas (Wahyudi et al., 2021). Peneliti menetapkan kajian pengembangan kali ini menggunakan model pembelajaran 3CM (*Cool-Critical-Creative-Meaning*) (Wahyudi et al., 2019).

Media pembelajaran yang menarik bagi siswa perlu diperhatikan terlebih dalam penelitian kali ini tertuju pada literasi membaca. Menurut (Djamarah & Zain, 2006) mengungkapkan media pembelajaran adalah alat bantu apa saja yang dapat dijadikan sebagai penyalur pesan agar tercapai tujuan pembelajaran. Media pembelajaran tentunya diciptakan untuk memiliki tujuan. Menurut (Rohani, S.Ag., 2019) media hendaknya dipilih yang dapat menunjang pencapaian tujuan pembelajaran yang telah ditetapkan sebelumnya, mungkin ada sejumlah alternatif yang dianggap cocok untuk tujuan-tujuan itu. Sejalan dengan pendapat (Nurseto, 2011) media pembelajaran harus dibuat sedemikian rupa sehingga akan membantu dan memudahkan siswa untuk mencapai tujuan pembelajaran. Penelitian ini mengembangkan media pembelajaran komik audio yang dirasa menarik dan cocok. Sesuai dengan (Saputro & Soeharto, 2015) Media komik ini memiliki potensi untuk lebih disukai siswa, hal ini dikarenakan gambar dalam komik dapat menghidupkan deretan teks tertulis yang menyertainya. Didukung oleh (Ambarwati et al., 2014) menyatakan bahwa implementasi model Quantum Learning dengan media "komdio" (komik-audio) dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pembelajaran IPS pada siswa kelas V SD. Didukung penelitian (Haryoko, 2009) menerangkan bahwa media audio-visual merupakan media penyampai informasi yang memiliki karakteristik audio (suara) dan visual (gambar). Penelitian (Asmara, 2015) pengujian penggunaan media ini dalam pembelajaran menunjukkan bahwa pembelajaran menggunakan media audio visual lebih berhasil dari pada pembelajaran tanpa media ini.

Penelitian kali ini mengembangkan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) menggunakan model pembelajaran 3CM *Center*. Tujuan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* dengan desain yang praktis untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD, pengembangan ini juga bertujuan Untuk menganalisis keefektifan desain media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* pada kegiatan literasi membaca Komik-Audio kelas rendah. Penelitian yang relevan mengenai komik-audio dinyatakan pada

penelitian (Grica Arik Fajriyanti Rachim Sari & Ekohariadi, 2017) media pembelajaran aplikasi android audio dan komik, pada pembelajaran yang dilihat dari dampak dan kelayakan media pembelajaran. Menurut (Nafis, 2016) media pembelajaran komik audio visual ini dapat digunakan dalam skala yang lebih luas.

Sebelum media pembelajaran dikembangkan kita perlu paham apa saja aspek Literasi. Menurut (Nasional, 2020) terdapat 5 aspek kemampuan literasi membaca diantaranya konten, menemukan informasi, menginterpretasi, mengklasifikasi dan konteks (simpulan). Aspek literasi yang telah kita dapatkan dapat menjadi dasar untuk mengetahui kemampuan siswa ataupun peningkatan yang terjadi. Aspek yang didapatkan disinkronkan dengan tahapan yang terdapat pada model pembelajaran 3CM *Center*. Model pembelajaran 3CM *Center* merupakan model pembelajaran yang memungkinkan belajar dengan melibatkan kerja otak kiri dan kanan (Wahyudi et al., 2019). Melalui jurnal (Wahyudi et al., 2019) menjelaskan terdapat 4 tahapan dalam 3CM *Center* yaitu (*Cool-Critical-Creative-Meaningful*). Tahapan *Cool* untuk membuat merasa tertarik dan tertantang melalui game tantangan yang sesuai dengan materi yang dibahas. Tahapan *Critical* merupakan tahapan untuk menemukan masalah dari kejadian kontekstual yang diberikan serta mengkritisi masalah tersebut. Tahapan *Creative* memberikan kesempatan kepada peserta didik menemukan jalan keluar dalam sebuah masalah dari pemikiran mereka sebagai hasil kreativitas mereka. Tahapan *Meaningful* merupakan tahapan untuk merefleksikan apa yang peserta didik untuk dapat saat menemukan manfaat dalam rangka membentuk sikap baik yang bermakna bagi siswa.

Pengembangan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* cocok untuk meningkatkan literasi siswa SD. Melalui penelitian (Elly Sukmanasa et al., 2017) menyatakan bahwa penggunaan media pembelajaran komik digital dapat meningkatkan minat siswa dalam mengikuti proses pembelajaran. Menurut (Nafis, 2016) media pembelajaran komik audio visual ini dapat digunakan dalam skala yang lebih luas. Menurut (Ambarwati et al., 2014) bahwa implementasi model Quantum Learning dengan media “komdio” (komik-audio) dapat meningkatkan keterampilan guru, aktivitas siswa, dan hasil belajar siswa pembelajaran IPS pada siswa kelas V SDN Purwoyoso 01 Kota Semarang. Dari data diatas dapat dinyatakan bahwa komik audio dapat meningkatkan hasil belajar dan cocok untuk diterapkan. (Vely Ummy Fadhilah & Dr. Luqman Hakim, 2016) menyatakan media komik audio visual sebagai media pembelajaran materi jurnal penyusunan menunjukkan hasil kelayakan respon siswa dengan kategori sangat baik. Banyaknya penelitian sebelumnya yang relevan mengenai komik-audio, diharapkan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dapat membuat pengalaman baru dalam dunia literasi membaca karena adanya visual dan audio untuk pengalaman menyimak yang menyenangkan. Pada penelitian ini juga dapat melihat bahwa model 3CM dapat diterapkan pada kegiatan literasi membaca.

METODE

Penelitian kali ini menggunakan jenis penelitian adalah memadukan penelitian dan pengembangan atau Research and Development(R&D) dan desain pengembangan ASSURE. Penelitian dan pengembangan atau Research and Development(R&D) menurut Sukmadinata yang pada tahap pengembangan produk menggunakan tahapan desain pengembangan ASSURE. Terdapat langkah-langkah penelitian pengembangan R&D yang dikembangkan oleh (Sukmadinata, 2011) terdiri atas tiga tahap, yaitu: 1) Studi pendahuluan, 2) Pengembangan produk, dan ke 3) Pengujian produk. Pada tahapan kedua milik sukmadinata yaitu pengembangan produk akan dilakukan dengan model pengembangan ASSURE yang memiliki enam langkah antara lain yaitu, 1. analyze learner characteristic, 2. state objectives, 3. select, modify, or design material, 4. utilize media and materials, 5. require learner participation, 6. Evaluate.

Penelitian ini dilaksanakan di SD Negeri Regunung 01 tahun ajaran 2022/2023. Populasi dari penelitian ini adalah SD Negeri Regunung 01 dengan sampel siswa kelas 2 yang berjumlah 23. Jenis data yang digunakan dalam uji coba adalah Kuantitatif data diperoleh dari soal tes yang diberikan sebelum dan sesudah pelaksanaan uji coba terbatas dan data kualitatif dengan cara mengisi lembar angket kepuasan media KODIOAKTIF (komik Audio Interaktif) dan saran maupun kritik yang diberikan oleh siswa kepada produk pengembangan yang telah digunakan, adapun teknik pengumpulan data dengan soal tes dan lembar angket. Soal Tes, teknik ini memiliki dua bagian yaitu *pretest* (dilakukan sebelum kegiatan uji coba) dan *posttest*

(dilakukan sesudah uji coba). Lembar Angket, berupa pertanyaan mengenai produk dengan dilengkapi kritik dan saran. Setelah pelaksanaan selesai dan hasil soal tes *pretest* dan *posttest* didapatkan, adapun semua angket yang dibagikan diisi oleh responden. Kemudian hasil dari *pretest* dan *posttest* akan diolah dan dilakukan uji validitas dan uji reliabilitas. Dalam penelitian ini teknik analisis datanya menggunakan pengolahan data Uji *Paired Sample T Test* dengan bantuan aplikasi *Statistical Product and Service Solution (SPSS)* versi 25. Uji *Paired Sample T Test* yang dilakukan dapat mengetahui kekuatan hubungan dan signifikansi korelasi.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Langkah awal peneliti sebelum mengembangkan produk yaitu observasi dan studi Pustaka dilakukan sebagai awal dari pemilihan media yang disesuaikan dengan karakteristik siswa di SD yang dipilih. Ungkapan (Morissan, 2012) Observasi atau pengamatan adalah kegiatan keseharian manusia dengan menggunakan pancaindra sebagai alat bantu utamanya. Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan bahwa banyak siswa yang kurang antusias dalam kegiatan literasi membaca. Setelah mendapatkan data pada observasi peneliti mengembangkan media pembelajaran yang disesuaikan dengan karakteristik siswa yang akan diteliti.

Media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) didesain sesuai dengan karakteristik siswa yang akan diteliti. Pengembangan media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) menggunakan model ASSURE yang memiliki 6 tahapan, antara lain yaitu, 1. *analyze learner characteristic*, Tahap pertama dalam pengembangan yaitu dengan memahami karakteristik siswa dalam kegiatan literasi membaca. 2. *state objectives*, Langkah kedua adalah menentukan tujuan pembelajaran. Dengan cara menentukan kompetensi dasar (KD) dan indikator berdasarkan hasil analisis terhadap kemampuan awal siswa. 3. *select, modify, or design material*, Tahap pengembangan yang ketiga adalah memilih metode, media, dan strategi pembelajaran. Metode yang dipilih untuk kegiatan pembelajaran adalah dengan cara menyimak, membaca, tanya jawab, diskusi, penugasan, ceramah, dan presentasi. Metode menyimak digunakan saat komik audio ditampilkan dan didengar saat pembelajaran. 4. *utilize media and materials*, Menyusun media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) didesain dengan gambar komik audio, *game word wall*, dan LKPD. Kegiatan pada media disesuaikan agar mampu menarik minat siswa dalam belajar. Materi yang terdapat pada game juga disesuaikan dengan materi kelas 2. Media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) terdapat rangkaian cerita dengan muatan materi dongeng fabel dan jenis-jenis keberagaman karakteristik individu. Media didesain dengan serangkaian kegiatan pembelajaran yang diambil alih oleh media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan guru sebagai fasilitator, guru bertugas untuk memastikan tidak terjadi misinformasi dari media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) kepada siswa, dan merefleksikan pada akhir kegiatan pembelajaran. 5. *require learner participation*, Komponen media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif), media pembelajaran dan bahan ajar yang telah dirancang untuk diterapkan dalam proses pembelajaran melakukan konsultasi pada pakar materi, pakar media, dan pakar model pembelajaran untuk mengetahui apa yang perlu ditingkatkan untuk membuat media mendapatkan partisipasi dari peserta didik. Selain itu ditahap ini dilakukan uji coba terbatas terhadap siswa dan validasi Soal untuk *pretest* dan *posttest*. 6. *Evaluate*. Pada tahap evaluasi ini dilakukan setelah memperoleh revisi dari tahap validasi pakar. Evaluasi produk dilakukan sesuai dengan masukan yang diberikan oleh pakar, sehingga perbaikan produk tidak melenceng dari kaidah yang sudah ditentukan. Pada tahap ini saran maupun kritik yang diperoleh dari uji validasi menjadi acuan peneliti dalam memperbaiki produk KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif).

Pengujian produk dilakukan dengan melakukan konsultasi kepada pakar tahap ini adalah mengkonsultasikan kepada pakar mengenai media yang telah direvisi. Evaluasi dan revisi yang dilakukan berdasarkan pakar media, pakar bahasa dan pakar pembelajaran pada tahap sebelumnya. Setelah sesuai dengan perbaikan yang diharapkan sesuai, maka media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) untuk peningkatan literasi siswa sekolah dasar dapat layak digunakan dalam pembelajaran.

Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Uji Pakar Media Pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif)

No	Validator	Presentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Ahli Materi	76%	Valid
2.	Ahli Media	72%	Valid
3.	Ahli pembelajaran	74,2%	Valid
	Rata-rata	74%	

Media pengembangan KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) yang telah selesai dikembangkan sebelum diuji cobakan perlu melalui tahap validasi ahli. Tahap validasi desain yang dilakukan oleh pakar media, pakar materi dan pakar pembelajaran dilakukan satu kali, dikarenakan waktu penelitian yang sangat terbatas. Hasil yang di peroleh menggunakan rumus $Presentase = \frac{\text{skor yang didapat}}{\text{skor tertinggi}} \times 100$. Berdasarkan hasil oleh pakar materi mendapatkan total skor 57 dengan presentase sebesar 76%. Hasil ini dikategorikan tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil yang menunjukkan layak sesuai dengan (Sudjana, 2009) materi pembelajaran adalah kumpulan informasi yang terorganisir dengan sistematis untuk disampaikan kepada siswa dalam rangka mempelajari suatu bidang studi tertentu. Maka perlunya materi yang layak untuk kemajuan pembelajaran. Berdasarkan hasil pakar media mendapatkan skor 54 dengan presentasi 72%. Hasil ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil dari uji pakar dapat membuktikan mengenai media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) yang valid dalam menjawab pertanyaan mengenai seberapa valid Media Pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* dalam rangka peningkatan literasi siswa SD. Hasil yang dikategorikan layak sesuai dengan (Sadiman, 2011) Media pembelajaran merupakan alat yang dapat digunakan untuk memfasilitasi proses pembelajaran sehingga dapat memperbaiki kualitas kegiatan belajar mengajar. Berdasarkan hasil pakar pembelajaran mendapatkan total skor 167 dengan presentase sebesar 74,2%. Hasil ini dikategorikan layak digunakan dalam pembelajaran. Hasil yang pakar pembelajaran yang dikategorikan layak sesuai dengan (Slavin, 2009) model pembelajaran merupakan perencanaan sistematis, yang dipilih oleh guru untuk membantu siswa mencapai tujuan pembelajaran. Sesuai dengan (Suprihatiningrum, 2017) Model pembelajaran merupakan kerangka konseptual yang menggambarkan prosedur dalam mengorganisasikan pengalaman pembelajaran untuk mencapai tujuan pembelajaran.

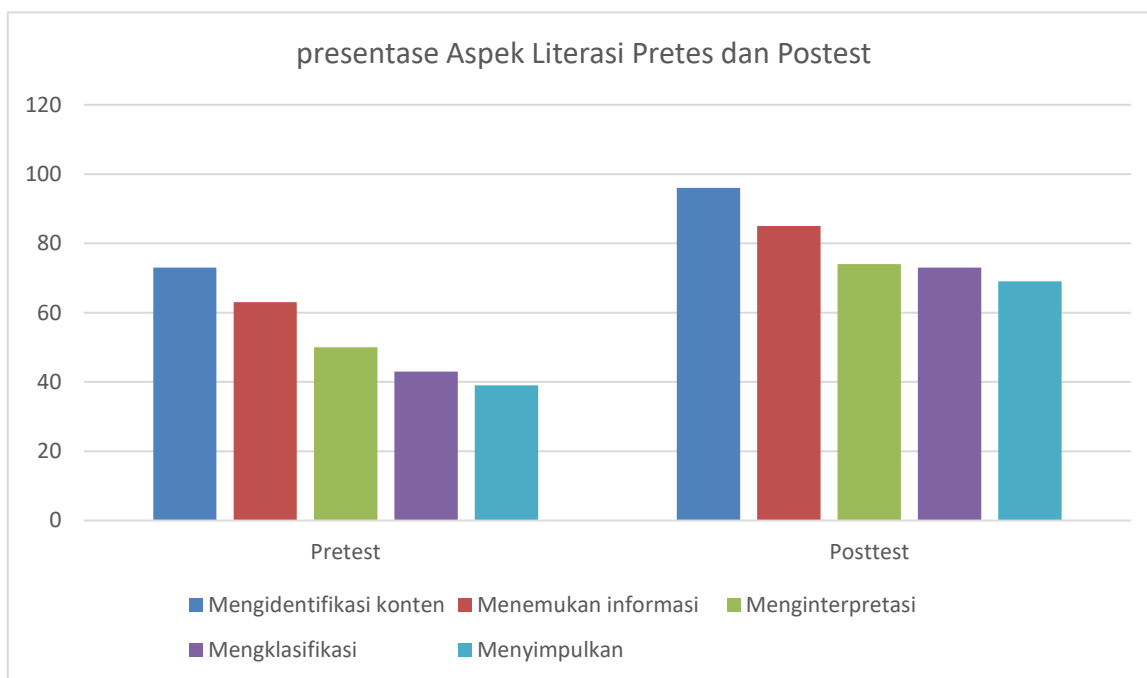
Tabel 2 Rekapitulasi Kepraktisan Media Pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif)

No	Validator	Presentase Perolehan	Kriteria Penilaian
1.	Kepala sekolah	91,9%	Sangat Praktis
2.	Guru	91,6%	Sangat Praktis
3.	Peserta Didik	94%	Sangat Praktis
	Rata-rata	92,5%	

Tahap selanjutnya dalam uji coba media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) merupakan uji kepraktisan. Dalam tahap ini menguji kepraktisan dengan penilaian dari kepala sekolah, respon dari guru kelas dan angket respon siswa. Hasil kelayakan oleh kepala sekolah menunjukkan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) menggunakan model 3CM *Center* untuk peningkatan literasi sekolah dasar layak digunakan, hal ini ditunjukkan dari skor yang didapatkan pada penilaian mencapai

216 dengan presentase 91,9%. Hasil angket respon guru selama pelaksanaan pembelajaran menggunakan media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) menggunakan model 3CM Center untuk peningkatan literasi sekolah dasar menunjukkan hasil yang baik dan layak digunakan. Hasil yang tinggi dapat ditunjukkan dari skor yang didapatkan pada angket mencapai 145 dengan presentase 91,6%. Berdasarkan hasil angket siswa setelah pembelajaran di kelas menggunakan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) didapatkan presentase sebesar 94%. Hasil yang didapat dapat menjawab pertanyaan mengenai kepraktisan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM Center untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD disimpulkan bahwa media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dianggap layak untuk digunakan dan siswa dapat terbantu dalam memahami kegiatan literasi membaca dan memahami materi.

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang tentunya melakukan uji coba produk dalam pelaksanaannya. Untuk menilai keefektifan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) maka dilakukan *pretest* sebelum media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) diimplementasikan terhadap sampel penelitian. Kemudian setelah uji coba produk selang sehari dilakukan evaluasi *posttest* untuk mengukur tingkat ingatan jangka panjang setelah proses pembelajaran dengan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM Center. Hasil pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan hasil peningkatan melalui pelaksanaan pembelajaran dengan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM Center. Hasil dapat dilihat dari peningkatan hasil belajar siswa melalui bagan berikut ini.



Tabel 3 Rekapitulasi Hasil Rerata Pretes Dan Posttest Dalam Aspek Literasi

No	Aspek Literasi	Hasil <i>Pretest</i>	Hasil <i>posttest</i>
1.	Mengidentifikasi konten	73%	96%
2.	Menemukan informasi	63%	85%
3.	Menginterpretasi	50%	74%
4.	Mengklasifikasi	43%	73%
5.	Menyimpulkan	39%	73%
	Rata-rata	53%	79%

Bersangkutan antara hasil tes *posttest* dengan aspek literasi yaitu Hasil *pretest* pada aspek mengidentifikasi konten mendapatkan presentase 73%, Menemukan informasi 63%, Menginterpretasi 50%,

Mengklasifikasi 43% dan, Menyimpulkan 39%. Dengan rata-rata akumulasi kemampuan literasi membaca Pretest sebesar 53%. Hasil posttest pada aspek mengidentifikasi konten mendapatkan presentase 96%, Menemukan informasi 85%, Menginterpretasi 74%, Mengklasifikasi 73% dan, Menyimpulkan 73%. Dengan rata-rata akumulasi kemampuan literasi membaca Pretest sebesar 54% dan posttest sebesar 79%. Dari presentase rerata aspek literasi pada pretest dan posttest menunjukkan selisih presentase 26% peningkatan dari *pretest* ke hasil *posttest*. Hasil ini menjawab pernyataan mengenai keefektifan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM Center merupakan media yang efektif dan menjawab persoalan mengenai permasalahan literasi bahwa media dan model yang tepat akan meningkatkan literasi membaca siswa.

Penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data dengan menggunakan pengumpulan data soal tes (*Pretest dan posttest*) dan lembar angket. Data pretest dan posttest yang diperoleh kemudian diolah menggunakan *SPSS Statistics 25 for windows* untuk dilakukan Uji *Paired Sample T Test*. Langkah yang dilakukan dengan cara *Analyze- Compare means- Paired Sample T Test*. Hasil dapat dilihat pada tabel sebagai berikut. Peneliti menggunakan 5 soal berkaitan dengan materi pada media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) yang telah melalui validitas dan reliabilitas dan dinilai valid untuk soal *pretest* dan *posttest*. Soal pretest diberikan sebelum siswa menggunakan media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) untuk mengetahui kompetensi awal siswa dalam aspek literasi. Setelah pelaksanaan menggunakan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) selang 2 hari peneliti melakukan tes *posttest* untuk mengetahui kemampuan siswa. Setelah terkumpulnya hasil tes *pretest* dan *posttest* data diolah dengan menggunakan teknik pengolahan data Uji *Paired Sample T Test*.

Tabel 4 Hasil Uji *Paired Sample T Test*

		Paired Differences					t	D	Sig.
		M	Std.	Std.	95% Confidence		f	(2-tailed)	
		ean	Deviation	Error	Interval of the				
				Mean	Low	Upp			
					er	er			
	Hasil	-	.097	.020	-	-	-	2	.00
air	Pretest - Hasil	1.0304	40	31	1.07255	.98832	50.739	2	0
1	Posttest	3							

Hasil pengolahan data Uji *Paired Sample T Test* yang diperoleh menunjukkan nilai *Sig. (2-tailed)* sama dengan 0.000 yang menunjukkan kurang dari 0,05. Hal ini menyatakan *pretest* ditolak dan *posttest* diterima dengan perbedaan pada kedua hasil. Disimpulkan terdapat adanya perbedaan yang signifikan antara hasil belajar pada *pretest* dan *posttest*. Hasil ini dapat mendukung hasil presentase *pretest* dan *posttest* yaitu media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) menggunakan model pembelajaran 3CM *Center* efektif digunakan untuk membantu meningkatkan literasi membaca siswa SD.

Jadi dapat disimpulkan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) menggunakan model pembelajaran 3CM *Center* yang dilakukan efektif dalam meningkatkan kemampuan siswa dalam literasi membaca siswa. Sesuai dengan (Aisyah, 2015) Media pembelajaran efektif dapat menjembatani proses komunikasi antar guru dan siswa, meningkatkan pemahaman dan retensi informasi siswa, serta mampu memotivasi belajar. Respon dari kepala sekolah, guru dan siswa yang merasa media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) menggunakan model pembelajaran 3CM *Center* layak digunakan dan merasa puas melalui angket respon yang diisi, sesuai dengan (Sumintono, 2017) kelayakan media pembelajaran harus dilihat dari segi kecukupan, ketepatan, dan kemudahan dalam penggunaannya serta sesuai dengan tujuan dan target pembelajaran. Hasil pengolahan *Sample T Test* menyatakan *pretest* ditolak, mampu menjawab pendapat dari (Nasution, 2016) Media pembelajaran secara teoritis berpotensi menjadi tools pembelajaran yang efektif, karena dapat menstimulasi pikiran dan mengakomodasi gaya belajar siswa. Hasil pengembangan media KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) menggunakan model pembelajaran 3CM *Center* memberikan pengaruh

positif terhadap kemampuan literasi membaca siswa. Kegiatan literasi dengan media yang baru dan menarik selain memberikan pengetahuan mengenai materi, tentunya media komik audio akan memberikan pengalaman yang baru bagi siswa dalam kegiatan literasi membaca. Penelitian kali ini juga dapat dilihat bahwa model pembelajaran 3CM *Center* tidak hanya relevan pada kegiatan pembelajaran matematika namun juga dapat relevan dengan pembelajaran tematik dengan tertuju pada kegiatan literasi membaca.

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis maupun praktis. Penelitian ini secara teoritis dapat memberikan bukti hasil pengembangan KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* bagi kelas rendah di sekolah dasar. Menjadi referensi mengenai pengaruh KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* bagi kelas rendah di sekolah dasar. Selain itu dapat melihat apakah model pembelajaran 3CM *Center* sesuai dengan kegiatan literasi. Penelitian ini memiliki manfaat praktis kepada beberapa pihak dapat seperti bagi siswa dapat memberikan pengalaman baru menggunakan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif). Diharapkan mampu melatih literasi membaca kelas rendah di sekolah dasar dan dapat memupuk ketertarikan pada kegiatan literasi membaca siswa sekolah dasar. Manfaat bagi guru dapat memberikan pengalaman baru dalam teori maupun praktek mengenai bagaimana membuat media pembelajaran, dan memilih model pembelajaran yang sesuai untuk siswa khususnya pengembangan KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center*. Sehingga dapat menciptakan kegiatan literasi yang menyenangkan bagi siswa. Manfaat bagi kepala sekolah mendapatkan pengalaman langsung bagaimana penerapan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center*. Sehingga dapat diterapkan langsung saat proses pembelajaran, menjadi sumber referensi, sebagai bahan supervisi dan evaluasi kinerja guru dalam mengembangkan media pembelajaran yang kreatif dan menarik untuk kedepannya. Penelitian ini memiliki manfaat bagi peneliti selanjutnya untuk menjadi sumber referensi dan penambahan wawasan mengenai pengembangan media pembelajaran khususnya KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center*. Dapat menambah pengetahuan mengenai model pembelajaran 3CM *Center* pada kegiatan literasi membaca pada siswa sekolah dasar.

SIMPULAN

Berdasarkan uraian dari hasil penelitian di atas, penelitian ini dapat menjawab permasalahan mengenai penerapan model pembelajaran yang sesuai dengan pengembangan media pembelajaran yaitu pembelajaran menggunakan 3CM *Center* tidak hanya cocok untuk pembelajaran matematika, melainkan dalam rangka peningkatan literasi siswa SD dapat terbukti valid dan layak untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD dibuktikan dengan hasil evaluasi pakar materi, pakar media dan pakar pembelajaran yang menunjukkan tingkat validasi produk secara beruntun 76%, 72%, dan 74,2%. Penelitian ini membuktikan pada masalah kepraktisan bahwa pengembangan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* praktis untuk meningkatkan literasi membaca siswa SD dengan hasil penilaian media pembelajaran oleh kepala sekolah, hasil evaluasi guru dan respon siswa secara berurutan yaitu 91,9%, 91,6%, dan 94%. Penelitian ini menjawab mengenai keefektifan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* mampu meningkatkan kegiatan literasi membaca Komik-Audio kelas rendah dibuktikan dengan hasil belajar siswa presentase rerata aspek literasi pada *pretest* dan *posttest* menunjukkan selisih presentase 26% peningkatan dari *pretest* ke hasil *posttest*. Penilaian hasil belajar juga dapat dilihat menggunakan Hasil pengolahan data Uji *Paired Sample T Test* yang diperoleh menunjukkan nilai Sig. (2-tailed) sama dengan 0.000 yang menunjukkan kurang dari 0,05 Penelitian ini menganalisis keefektifan desain media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* pada kegiatan literasi membaca Komik-Audio kelas rendah, dapat dikatakan bahwa media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* efektif dalam peningkatan literasi siswa sekolah dasar kelas rendah. Hasil penelitian yang mampu menjawab persoalan mengenai permasalahan yang dihadapi Indonesia dalam literasi membaca dengan media pembelajaran KODIOAKTIF (Komik Audio Interaktif) dengan model pembelajaran 3CM *Center* valid, praktis dan efektif untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Aisyah, S. (2015). Penerapan Media Pembelajaran Interaktif pada Mata Pelajaran matematika di SMPN 40 Batam. *Jurnal pendidikan dan kebudayaan*.
- Al-Banna, H. (2014). Penggunaan Media Pembelajaran dalam dalam pembelajaran bahasa Arab. STAIN Sukabumi.
- Ambarwati, A., Jurusan, S., Guru, P., & Dasar, S. (2014). *Joyful Learning Journal IMPLEMENTASI MODEL QUANTUM LEARNING DENGAN MEDIA "KOMDIO" (KOMIK-AUDIO)*. <http://journal.unnes.ac.id/sju/index.php/ijl>
- Asmara, A. P. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL TENTANG PEMBUATAN KOLOID. In *Jurnal Ilmiah DIDAKTIKA Februari* (Vol. 15, Issue 2).
- Elly Sukmanasa, Tustiyana Windiyani, & Lina Novita. (2017). *PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK DIGITAL PADA MATA PELAJARAN ILMU PENGETAHUAN SOSIAL BAGI SISWA KELAS V SEKOLAH DASAR DI KOTA BOGOR*. 3(2).
- Grica Arik Fajriyanti Rachim Sari, & Ekohariadi. (2017). *STADI LITERATUR PENGGUNAAN MEDIA PEMBELAJARAN APLIKASI ANDROID AUDIO DAN KOMIK TERHADAP PEMBELAJARAN*.
- Haryoko, S. (2009). Efektivitas Penggunaan Media Komik Edukasi Bermuatan Budaya Jawa dalam Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 6(2), 2815–2822. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v6i2.2503>
- Kemendikbud. (2019). *Indeks Aktivitas Literasi Membaca 34 Provinsi*. <https://litbang.kemdikbud.go.id>
- Nafis, Z. F. N. (2016). PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN KOMIK AUDIO VISUAL BAGI PEMBELAJARAN EKONOMI MATERI KURS VALUTA ASING DI SMA NEGERI 8 MALANG. In *JPE* (Vol. 9, Issue 2).
- Nasional, A. (2020). *ASESMEN NASIONAL DESEMBER 2020*. <https://pusmenjar.kemdikbud.go.id/AKM>
- Nurseto, T. (2011). *MEMBUAT MEDIA PEMBELAJARAN YANG MENARIK*.
- Rohani, S.Ag., M. P. (2019). *MEDIA PEMBELAJARAN*.
- Saputro, H. B., & Soeharto. (2015). PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK BERBASIS PENDIDIKAN KARAKTER PADA PEMBELAJARAN TEMATIK-INTEGRATIF KELAS IV SD DEVELOPING CHARACTER-BASED EDUCATION COMIC MEDIA ON INTEGRATIF-THEMATIC LEARNING FOR FOURTH GRADE. In *Jurnal Prima Edukasia* (Vol. 3, Issue 1).
- Tavdgiridze, L. (2016). Literacy Competence Formation of the Modern School. *Journal of Education and Practice*, 7(26), 107–110. <http://proxy.libraries.smu.edu/login?url=http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=eric&AN=EJ1115864&site=ehost-live&scope=site>
- Vely Ummy Fadhilah, & Dr. Luqman Hakim, S. P. M. S. (2016). *PENGEMBANGAN KOMIK AUDIO VISUAL BERBASIS SCIENTIFIC APPROACH"SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN AKUNTANSI MATERI JURNAL PENYESUAIAN UNTUK SISWA KELAS X SMK NEGERI 4 SURABAYA TAHUN AJARAN 2016/2017*.
- Wahyudi, W., Waluya, B., Suyitno, H., & Isnarto, I. (2019). The Use Of 3CM (Cool-Critical-Creative-Meaningful) Model In Blended Learning To Improve Creative Thinking Ability In Solving Mathematics Problem. *Journal of Educational Science and Technology (EST)*, 26–38. <https://doi.org/10.26858/est.v5i1.7852>
- Wahyudi, W., Waluya, S. B., Suyitno, H., & Isnarto, I. (2021). Schemata and creative thinking ability in cool-critical-creative-meaningful (3CM) learning. *International Journal of Sustainability in Higher Education*, 22(1), 1–28. <https://doi.org/10.1108/IJSHE-06-2019-0198>