

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN *SIPAKAINGA'* BERBASIS *ANDROID* UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

Finka Sari Ramdayani^{1*}

Sitti Aida Azis²

Muhammad Akhir³

^{1*,2,3}Magister Pendidikan Dasar, Program Pascasarjana, Universitas Muhammadiyah
Makassar, Indonesia

ramdayanifinka30@gmail.com^{1*)}

bunda.ipass@gmail.com²⁾

m.akhir@unismuh.ac.id³⁾

Abstrak

Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang bertujuan untuk menghasilkan media pembelajaran *Sipakainga'* pada mata pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam dan Sosial (IPAS) untuk meningkatkan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa kelas IV SDN No. 36 Lapporo. Model pengembangan yang digunakan mengacu pada model 4D oleh S. Thiagaranja, Dorothy S. Sammel, dan Melyn I. Sammel meliputi *define, design, develop, dan disseminate*. Instrumen yang digunakan adalah lembar validasi ahli media dan ahli materi, angket respon guru dan siswa, tes membaca pemahaman, angket kemandirian belajar dan dokumentasi. Hasil penelitian ini yaitu Pertama, kevalidan media pembelajaran *Sipakainga'* berdasarkan ahli materi yaitu 95,6%, sedangkan ahli media yaitu 94,5% termasuk kategori sangat valid. Kedua, kepraktisan media pembelajaran *Sipakainga'* berdasarkan angket respon guru dan siswa memperoleh nilai persentase masing-masing 100% kategori sangat praktis. Ketiga, keefektifan media pembelajaran *Sipakainga'* pada membaca pemahaman dan kemandirian belajar menggunakan *paired sample t-test* yang menunjukkan nilai signifikansi 0,000 atau nilai $\text{sig} < 0,05$ sehingga terdapat perbedaan yang signifikan antara hasil keterampilan membaca pemahaman dan kemandirian belajar di kelas kontrol dan kelas eksperimen antar sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran *Sipakainga'*. Dengan demikian, temuan ini menegaskan bahwa media pembelajaran *Sipakainga'* dapat menjadi alternatif efektif dalam meningkatkan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa.

Keywords: Media, *Sipakainga'*, Membaca, Kemandirian Belajar.

Published by:



Copyright © 2024 The Author (s)

This article is licensed.



PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN SIPAKAINGA' BERBASIS ANDROID UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN DAN KEMANDIRIAN BELAJAR SISWA SEKOLAH DASAR

1. Pendahuluan

Belajar bahasa merupakan perjalanan yang melibatkan empat keterampilan kunci yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Dharma et al., 2023). Dalam dinamika ini, membaca menduduki posisi penting sebagai fondasi utama dalam proses pembelajaran bahasa (Dolean & Prodan, 2023). Keterampilan membaca tidak hanya membuka akses terhadap pengetahuan, tetapi juga membantu dalam pemahaman informasi serta pengembangan beragam keterampilan intelektual (Rahmi & Marnola, 2020). Selain itu, membaca juga menjadi jendela bagi peningkatan kemampuan berbicara dan menulis, karena melalui teks yang dibaca, individu dapat mempelajari pola bahasa yang baik (Nuraini, 2019).

Pemerintah telah mengimplementasikan berbagai program untuk meningkatkan kemampuan membaca. Program-program ini mencakup penyediaan akses terhadap perpustakaan, distribusi buku-buku bacaan berkualitas, dan pelatihan guru dalam metode pengajaran yang berfokus pada pengembangan keterampilan membaca (Sukma, 2021). Selain itu, pemerintah juga mengintegrasikan teknologi informasi dan komunikasi dalam pembelajaran, memastikan bahwa masyarakat dapat mengakses sumber informasi digital dengan lebih mudah (Haidar, 2021).

Namun, kemampuan membaca yang melibatkan pemahaman Indonesia masih rendah. Literasi Indonesia berada di urutan 62 dari 70 negara, menurut studi internasional Program untuk Asesmen Siswa Internasional (PISA) tahun 2019. Indonesia memiliki tingkat terendah dalam indeks kegemaran membaca, dengan rasio nasional 0,09, yang berarti bahwa sembilan puluh orang hanya membaca satu buku setiap tahun. *Studi Internasional Progress In Reading Literacy Study* (PIRLS), yang diselenggarakan oleh *International Association for the Evaluation of Educational Achievement* (IEA), adalah studi lain yang berkaitan dengan kemampuan membaca pemahaman siswa Indonesia. Dua komponen diukur dalam studi PIRLS yaitu tujuan membaca dan proses pemahaman. Indonesia menduduki nomor 41 dari 45 negara pada tahun 2021 dengan skor 405, menunjukkan bahwa pendidikan di Indonesia sangat rendah.

Berdasarkan hasil penelitian tersebut, diperoleh data dari hasil tes terkait kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV di SDN No. 36 Lapporo bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa berada pada tingkat rendah. Data tersebut menunjukkan bahwa hanya 25%

dari siswa memiliki kemampuan membaca pemahaman tingkat tinggi. Artinya, mayoritas siswa masih tidak memiliki kemampuan membaca yang memadai untuk memahami. Dan data hasil angket kemandirian belajar siswa menunjukkan 16%, yang berada pada kategori rendah. Berdasarkan kedua sumber data yang diperoleh menunjukkan bahwa faktor yang berkontribusi pada rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa adalah kurangnya kemandirian belajar.

Faktor keterkaitan kemampuan membaca pemahaman dengan kemandirian belajar yaitu kosakata dan pemahaman bahasa yang dimiliki siswa. Siswa yang memiliki kemandirian belajar yang kuat dapat memperluas kosakata dan memahami bahasa lebih baik dengan melakukan upaya tambahan untuk meningkatkan pemahaman mereka sendiri (Huda & Sulistyaningrum, 2022). Motivasi dan minat dalam belajar juga terkait dengan kemandirian belajar, karena siswa yang termotivasi cenderung mencari pemahaman yang lebih dalam dari teks yang mereka baca (Yulyani, 2022). Kemandirian belajar merupakan kunci penting dalam mengembangkan kemampuan membaca pemahaman yang baik (Santoso et al., 2023). Oleh karena itu, perlu upaya yang lebih intensif untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa sebagai langkah awal dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Dalam upaya meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa, penting untuk menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan memanfaatkan media pembelajaran yang efektif (Wulandari et al., 2023). Guru memiliki peran kunci dalam merancang media pembelajaran yang mendukung tujuan ini (Febrita & Ulfah, 2019). Pada era digital dewasa ini, media pembelajaran telah bertransformasi menjadi media pembelajaran berbasis *android* (Nur Alifah et al., 2023). Kehadiran media pembelajaran berbasis *android* telah mengubah paradigma pembelajaran tradisional, dengan memungkinkan akses mudah dan cepat ke berbagai sumber belajar (Ramdani et al., 2020).

Beberapa penelitian relevan yang telah dilakukan terkait dengan membaca pemahaman dan kemandirian belajar yang berbasis *Android* yaitu Nathalia Angelina et al., (2021) dengan judul Pengembangan Startegi Reading Thinking Activity (DRTA) sebagai media video animasi untuk pemahaman membaca, fokus dalam penelitian ini yaitu akan mengembangkan media video animasi untuk membaca pemahaman siswa. Kemudian, penelitian yang dilakukan oleh Musnar Indra Daulay dan Nurmnalina (2021) Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru, fokus utama dalam penelitian ini yaitu pengembangan media komik untuk keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV di Sekolah dasar. Selanjutnya, penelitian yang dilakukan oleh Nuritha dan Tsurayya (2021) Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra Untuk

Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa, fokus utama dalam penelitian ini adalah pengembangan video pembelajaran untuk meningkatkan kemandirian belajar siswa. Dan penelitian yang dilakukan oleh Wibowo & Koeswanti (2021) dengan judul Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar, fokus utama dalam penelitian ini adalah pengembangan media pembelajaran yang berbasis komik untuk meningkatkan karakter kemandirian belajar siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan penelitian relevan yang telah dijelaskan, satu diantaranya media pembelajaran yang berbasis android yaitu media pembelajaran *Sipakainga'*. Media pembelajaran *Sipakainga'* merupakan media pembelajaran berbasis android yang berisikan komik dan video. Kata dari *Sipakainga'* merujuk pada kata yang berasal dari bahasa daerah Makassar yaitu saling mengingatkan. Dalam media pembelajaran akan membuat konten yang berisikan tentang kearifan lokal yang berada di Sulawesi Selatan. Tujuan dari media pembelajaran *Sipakainga'* yaitu membentuk kemampuan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa melalui cerita dongeng masyarakat Sulawesi Selatan.

Berdasarkan permasalahan yang telah diidentifikasi, peneliti ingin mengembangkan media pembelajaran "*Sipakainga'*" berbasis *Android* yang berfokus pada meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas IV di sekolah dasar dan meningkatkan kemandirian belajar mereka.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian pengembangan ini menggunakan metode R&D (*Research and Development*). Penelitian dan pengembangan adalah suatu penelitian yang bukan saja menghasilkan produk tetapi juga terdapat kegiatan lainnya yaitu menguji keefektifan dari produk yang telah dihasilkan (Sugiyono, 2014). Model pengembangan 4D adalah model pengembangan media pembelajaran S. Thiagaranja, Dorothy S. Sammel, dan Melyn I. Sammel (1974:5) mengembangkan model ini. Model 4D terdiri dari empat tahap utama: *Define* (pendefinisian), *Design* (perancangan), *develop* (pengembangan), dan *disseminate* (penyebaran).

Validasi produk dilakukan oleh validator ahli untuk menilai media pembelajaran *Sipakainga'* kemudian memberikan saran untuk memperbaiki serta memvalidasi apabila media pembelajaran siap digunakan. Uji coba produk media pembelajaran *Sipakainga'* digunakan oleh siswa untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media pembelajaran *Sipakainga'* yang telah dikembangkan. Subjek uji coba produk adalah siswa kelas IV di SDN

No. 36 Lapporo yang akan menggunakan media pembelajaran *Sipakainga'* dalam proses pembelajaran.

Instrumen pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah validasi ahli, angket, dan tes. Teknik analisis data yang dilakukan yaitu menganalisis kelayakan produk yang dihasilkan melalui hasil validasi ahli dan melakukan analisis tingkat kecocokan antar validator. Selanjutnya dilakukan analisis respon siswa dan guru terhadap media pembelajaran *Sipakainga'*. Dan yang terakhir melakukan analisis keefektifan media pembelajaran *Sipakainga'* melalui uji normalitas, uji homogenitas, dan uji t.

Proses penyebaran (*Dissiminate*) merupakan tahap akhir pengembangan (Idrus et al., 2023). Tujuan dari tahap ini adalah untuk menyebarkan produk penelitian yang telah dihasilkan. Pada tahap ini, penggunaan media pembelajaran *Sipakainga'* yang telah dikembangkan pada skala yang lebih luas. Penyebaran dan penerapan media pembelajaran ini dengan cara memberikan kepada guru kelas di sekolah selaku praktisi. Di samping itu, hasil penelitian ini akan dimuat dalam jurnal elektronik pendidikan.

3. Hasil dan Pembahasan

Tahap pengembangan media pembelajaran *Sipakainga'* dilakukan melalui empat tahap yaitu *define*, *design*, *develop*, dan *disseminate*. Tahap *define* diperoleh informasi bahwa kemampuan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa yang masih rendah, dan media pembelajaran yang digunakan oleh guru hanya berupa papan tulis dan spidol, serta beberapa media penunjang seperti media gambar. Dari hasil temuan ini maka, peneliti akan mengembangkan media pembelajaran *Sipakainga'* untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa. Oleh karena itu dilakukan analisis konsep dan perumusan tujuan pembelajaran, serta dilakukan penyusunan instrumen penelitian berupa perangkat pembelajaran dan instrumen pengambilan data berupa angket respon siswa dan guru terhadap media, angket kemandirian belajar awal dan akhir siswa, soal tes membaca pemahaman yaitu berupa *Pretest* dan *Posttest* beserta lembar validasinya, lembar penilaian kelayakan media pembelajaran *Sipakainga'* untuk dosen ahli media dan ahli materi.

Tahap kedua *design*, pemilihan format media dan melakukan perancangan awal. Format yang digunakan untuk perancangan produk media pembelajaran *Sipakainga'* menggunakan *articulate storyline* dan *Corel Draw*. *Articulate Storyline* menjadi perangkat lunak yang utama dalam proses pembuatan media, digunakan untuk mengatur struktur dan konten dari media pembelajaran tersebut. Sedangkan *Corel Draw* berfungsi sebagai alat untuk merancang gambar-gambar yang akan dimasukkan ke dalam media pembelajaran. Agar memberikan pengalaman

pembelajaran yang komprehensif media pembelajaran *Sipakainga'* terdiri dari empat menu utama. Pertama, terdapat menu kompetensi awal yang bertujuan untuk memberikan gambaran kepada pengguna mengenai kompetensi apa yang akan mereka capai setelah menggunakan media ini. Kedua, terdapat komik pembelajaran yang mengisahkan cerita-cerita tentang kebudayaan yang kaya dan beragam di Sulawesi Selatan. Melalui komik ini, pengguna dapat menyerap informasi dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Ketiga, terdapat menu video pembelajaran yang memuat cerita rakyat yang berasal dari Sulawesi Selatan. Video ini tidak hanya memberikan informasi secara audio visual, tetapi juga memperkaya pengalaman pembelajaran melalui narasi yang mendalam tentang tradisi dan kebudayaan lokal. Terakhir, terdapat menu *playing game* yang berisi kuis-kuis dari materi yang disampaikan dalam komik dan video pembelajaran sebelumnya.



Gambar 1. Media Pembelajaran *Sipakainga'*

Selain terdiri dari empat menu utama, media pembelajaran *Sipakainga'* juga dilengkapi dengan sejumlah tombol yang dirancang untuk meningkatkan kenyamanan dan kepraktisan penggunaan, seperti tombol informasi yang memberikan akses cepat bagi pengguna untuk memahami cara penggunaan media pembelajaran *Sipakainga'*. Kemudian, terdapat tombol volume yang memungkinkan pengguna memainkan dan menghentikan musik. Tombol keluar untuk memudahkan pengguna keluar dari aplikasi dengan cepat saat diperlukan. Sedangkan tombol list memberikan informasi tentang nama pengembang dari media pembelajaran *Sipakainga'*, memberikan penghargaan kepada pihak yang bertanggung jawab atas pembuatan

dan pengembangan konten tersebut. Dengan adanya menu dan tombol-tombol pada media pembelajaran *Sipakainga'*, tidak hanya menawarkan pengalaman pembelajaran yang kaya dan menarik, tetapi juga menunjukkan perhatiannya terhadap kenyamanan dan kemudahan pengguna dalam menjelajahi konten-konten yang disajikan. Hal ini sejalan dengan dengan fungsi media pembelajaran yang membantu siswa dalam memperjelas informasi atau pesan pembelajaran (Wahyu et al., 2020).

Tahap ketiga *develop*, kualitas *prototype* media pembelajaran *Sipakainga'* telah diuji melalui proses validasi oleh para ahli di bidang media dan materi pembelajaran. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 1. Hasil Penilaian Ahli Media

No.	Aspek	Validator 1	Validator 2	Nilai PA	Kategori
1.	Tampilan Media	32	32	100%	Sangat Valid
2.	Isi	15	16	97%	Sangat Valid
3.	Manfaat	16	12	86%	Valid
4.	Bahasa yang digunakan	10	9	95%	Sangat Valid
Jumlah Skor Keseluruhan				94,5%	Sangat Valid

Berdasarkan jumlah skor dari penilaian ahli media yang sudah disesuaikan dengan konversi penilaian kevalidan, maka dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Sipakainga'* memiliki skor keseluruhan sejumlah 94,5%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Sipakainga'* memiliki kelayakan dengan kategori “Sangat Valid”.

Selanjutnya validasi ahli materi terkait dengan media pembelajaran *Sipakainga'* dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 2. Hasil Penilaian Ahli Materi

No.	Aspek	Validator 1	Validator 2	Nilai PA	Kategori
1.	Isi	24	24	100%	Sangat Valid
2.	Bahasa, tulisan, dan tampilan	23	18	87%	Valid
3.	Manfaat	8	8	100%	Sangat Valid
Jumlah Skor Keseluruhan				95,6%	Sangat Valid

Berdasarkan jumlah skor dari penilaian ahli materi yang sudah disesuaikan dengan konversi penilaian kevalidan, maka dapat diketahui bahwa materi pada media pembelajaran

Sipakainga memiliki skor keseluruhan sejumlah 95,6%. Dengan demikian, dapat diketahui bahwa media pembelajaran *Sipakainga* memiliki kevalidan dari segi materi dengan kategori “Sangat valid”. Dengan demikian, hasil validasi dari kedua kelompok ahli ini memberikan jaminan bahwa *Sipakainga* telah melalui evaluasi yang teliti dan layak untuk menjadi alat pembelajaran yang efektif dalam mendukung membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa di sekolah dasar. Hal ini sejalan dengan peran media pembelajaran untuk membantu dalam proses belajar mengajar, sehingga seorang siswa dan guru bisa memanfaatkan media pembelajaran yang mulai berkembang untuk dijadikan sebagai alat bantu dalam menyampaikan materi agar proses belajar mengajar lebih mudah dilakukan (Sapriyah, 2019).

Selanjutnya, media pembelajaran *Sipakainga* menawarkan kepraktisan yang tinggi dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Dapat dilihat pada tabel dibawah ini:

Tabel 3. Data Angket Respon Siswa.

No.	Indikator	Skor	Kategori	Keterangan
1.	Materi	100%	SP	Sangat Praktis
2.	Kualitas Tampilan	100%	SP	Sangat Praktis
3.	Ketepatan Pemilihan Aplikasi	100%	SP	Sangat Praktis
4.	Kemudahan Pengoperasian	100%	SP	Sangat Praktis
5.	Kehandalan	100%	SP	Sangat Praktis
	Jumlah skor keseluruhan	100%	SP	Sangat Praktis



Gambar 2. Siswa menggunakan media pembelajaran *Sipakainga*

Sebagaimana tercermin dari hasil respon yang positif dari siswa. Respon siswa

menunjukkan bahwa media pembelajaran ini sangat praktis digunakan dalam proses pembelajaran, dengan berbagai aspek seperti materi, kualitas tampilan, ketepatan pemilihan aplikasi, kemudahan pengoperasian, dan kehandalan memperoleh kategori sangat praktis. Adapun data respon guru dapat dilihat pada tabel 4 dibawah ini:

Tabel 4. Data Angket Respon Guru.

No.	Indikator	Skor	Kategori	Keterangan
1.	Kualitas tampilan gambar	100%	SP	Sangat Praktis
2.	Komposisi warna	100%	SP	Sangat Praktis
3.	Format dan layout	100%	SP	Sangat Praktis
4.	Penyajian bacaan	100%	SP	Sangat Praktis
5.	petunjuk	100%	SP	Sangat Praktis
6.	Keterbacaan teks	100%	SP	Sangat Praktis
7.	Penyajian materi	100%	SP	Sangat Praktis
Jumlah skor keseluruhan		100%	SP	Sangat Praktis



Gambar 3. Guru melakukan penilaian dan terhadap media pembelajaran Sipakainga

Respon guru terhadap media pembelajaran ini juga mengesankan, dengan berfokus pada aspek-aspek seperti kualitas tampilan gambar, komposisi warna, format dan layout, penyajian bacaan dan petunjuk, keterbacaan teks, serta penyajian materi, yang semuanya dinilai sebagai sangat praktis. Sejalan dengan hal tersebut kepraktisan media pembelajaran didukung oleh kelebihan media pembelajaran *Sipakainga*. Pertama, praktis dan portabilitasnya memungkinkan akses mudah dan fleksibel, baik di dalam maupun di luar lingkungan sekolah, memungkinkan siswa untuk belajar kapanpun dan dimanapun mereka berada. Kedua, efisiensi dalam penggunaan waktu dan sumber daya membuatnya menjadi alat yang efektif dalam proses pembelajaran, memaksimalkan hasil belajar siswa dengan menggunakan waktu dan sumber

daya yang terbatas dengan optimal. Ketiga, biaya yang relatif terjangkau memastikan aksesibilitas media ini bagi berbagai kalangan tanpa menimbulkan beban finansial yang berat, menjadikannya sebagai investasi yang bernilai dalam pendidikan. Selain itu, *Sipakainga'* juga memperkenalkan kearifan lokal melalui konten-konten yang menggali dan memperkaya kekayaan budaya Sulawesi Selatan, sehingga tidak hanya memberikan pengetahuan akademis tetapi juga membuka wawasan siswa terhadap budaya dan tradisi lokal mereka. Melalui kombinasi kelebihan ini, media pembelajaran *Sipakainga'* mendorong kemampuan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa dengan menyediakan lingkungan pembelajaran yang praktis, efisien, terjangkau, dan berwawasan lokal.

Hasil uji coba operasional menegaskan bahwa media pembelajaran *Sipakainga'* telah terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas IV SD. Data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 5. Hasil Independent *Paired Sample T-test* Membaca Pemahaman

Data	Sig. (a)	Kondisi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,758	$a > 0,05$	H ₀ diterima
<i>Posttest</i>	0,000	$a < 0,05$	H ₁ diterima

Berdasarkan analisis menggunakan uji *paired sample t-test* antara pretest dan posttest pada kelas eksperimen, diperoleh nilai signifikansi sebesar 0,000, yang jauh lebih kecil dari level signifikansi yang ditetapkan (0,05). Angka ini menunjukkan adanya peningkatan yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman siswa setelah mengikuti pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran *Sipakainga'*. Dengan demikian, hasil ini memperkuat kesimpulan bahwa penggunaan media pembelajaran *Sipakainga'* yang dikembangkan ini mampu memberikan dampak positif dalam meningkatkan pemahaman siswa terhadap materi yang diajarkan. Penelitian ini menggambarkan bahwa pendekatan interaktif dan menyenangkan yang ditawarkan oleh *Sipakainga'* mampu memotivasi siswa untuk lebih aktif terlibat dalam proses pembelajaran, sehingga memberikan hasil yang signifikan dalam kemampuan membaca pemahaman mereka. Dengan demikian, media pembelajaran *Sipakainga'* tidak hanya menjadi alat pembelajaran yang efektif, tetapi juga memperkuat posisinya sebagai solusi inovatif dalam meningkatkan kualitas pendidikan di tingkat dasar. Hal ini sejalan dengan hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Budiarti & Haryanto (2016) yang menunjukkan bahwa pengembangan media komik adalah media yang tepat untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan Nathalia Angelina et al., (2021) menunjukkan bahwa pengembangan media video animasi dapat efektif untuk

meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Berdasarkan hasil angket kemandirian belajar siswa kelas eksperimen memiliki kenaikan lebih tinggi dari kelas kontrol. Kelas eksperimen menunjukkan perhatian siswa terhadap media pembelajaran *Sipakainga'* tinggi, dan memberikan persepsi yang positif terhadap pembelajaran yang dilakukan dengan media pembelajaran *Sipakainga'* yang dikembangkan. Data dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 6. Hasil Independent *Paired Sample T-test* Kemandirian Belajar

Data	Sig. (a)	Kondisi	Keterangan
<i>Pretest</i>	0,228	$a > 0,05$	H_0 diterima
<i>Posttest</i>	0,000	$a < 0,05$	H_1 diterima

Berdasarkan Tabel 6 dapat dilihat bahwa pada data kemandirian belajar kelas eksperimen diperoleh nilai signifikansi 0,000. Nilai signifikansi yang diperoleh $< 0,05$ sehingga H_0 ditolak dan H_1 diterima. Dengan demikian dapat diketahui bahwa terdapat peningkatan kemandirian belajar pada kelas eksperimen (kelas yang melakukan pembelajaran dengan media pembelajaran *Sipakainga'*). Hal ini juga menunjukkan bahwa media pembelajaran *Sipakainga'* yang dikembangkan terbukti efektif pemahaman. Hal ini sejalan dari hasil penelitian yang telah dilakukan oleh Wibowo & Koeswanti (2021) yang menunjukkan bahwa pengembangan media pembelajaran berbasis komik dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa di sekolah dasar. Senada dengan hasil penelitian yang dilakukan oleh Nuritha & Tsurayya (2021) yang menunjukkan bahwa media video pembelajaran yang berbantuan geogebra dapat meningkatkan kemandirian belajar siswa.

Tahap *disseminate* merupakan tahap penyebarluasan dan merupakan tahap akhir dari tahap penelitian dan pengembangan ini. Pada tahap ini peneliti memasukkan mengirimkan media pembelajaran guru kelas IV dan membagikan kepada siswa kelas IV. Hasil penelitian ini juga dibuat dalam bentuk artikel ilmiah dan di publish secara online dalam e-journal.

4. Kesimpulan dan Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dapat disimpulkan yaitu pertama, penelitian dan pengembangan ini menghasilkan media pembelajaran *Sipakainga'* terdiri dari empat yaitu menu kompetensi awal, komik pembelajaran, video pembelajaran, dan *playing game*. Serta dilengkapi dengan tombol-tombol yang membuat media pembelajaran *Sipakainga'* lebih interaktif. Adapaun kelebihan yang dimiliki dari media pembelajaran *Sipakainga'* yaitu portable dapat dibawa kemanapun dan mudah dibawa, efisien

waktu siswa belajar, biaya yang relatif terjangkau, dan memperkenalkan kearifan lokal pada daerah Sulawesi Selatan. Kedua, melalui proses validasi oleh ahli media dan materi, hasil prototipe media pembelajaran *Sipakainga*’ dinyatakan valid dan layak untuk digunakan dalam proses pembelajaran. Ketiga, hasil respon dari guru dan siswa menegaskan bahwa media pembelajaran *Sipakainga*’ memiliki kepraktisan yang mampu mendorong perkembangan keterampilan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa. Keempat, media pembelajaran *Sipakainga*’ terbukti efektif untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa. Hal ini dibuktikan dengan data hasil uji coba lapangan operasional pada kelas kontrol dan kelas eksperimen yaitu *Paired Sample T-test* menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan dalam hal membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa antara siswa yang menggunakan media pembelajaran *Sipakainga*’ dengan yang tidak menggunakan media pembelajaran *Sipakainga*’

Disarankan kepada guru untuk menggunakan media pembelajaran *Sipakainga*’ ini sebagai satu diantara alternatif media dalam pembelajaran khususnya untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dan kemandirian belajar siswa kelas IV di sekolah dasar. Bagi peneliti selanjutnya, hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai acuan dalam mengkaji berbagai media pembelajaran yang menarik.

DAFTAR PUSTAKA

- Budiarti, W. N., & Haryanto, H. (2016). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Dan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas Iv. *Jurnal Prima Edukasia*, 4(2), 233. <https://doi.org/10.21831/jpe.v4i2.6295>
- Dharma, I. M. A., Sururuddin, M., Putrayasa, I. B., & Sudiana, I. N. (2023). Pendekatan Whole Language Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Citra Bakti*, 10(1), 229–240. <https://doi.org/10.38048/jipcb.v10i1.1176>
- Dolean, D. D., & Prodan, N. (2023). *Machine Translated by Google Ayo makan nenek : Kesadaran akan pelanggaran aturan tanda baca dan huruf besar memprediksi perkembangan pemahaman bacaan*. 86(7).
- Febrita, Y., & Ulfah, M. (2019). Peranan Media Pembelajaran Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa. *Prosiding DPNPM Unindra 2019*, 0812(2019), 181–188.
- Haidar, A. (2021). Program Literasi Sekolah Dalam Upaya Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Inspirasi Manajemen Pendidikan*, 9(3), 639–647.
- Huda, H. N., & Sulistyaningrum, S. D. (2022). The Impact of Self-Directed Learning on Students’ English Reading Comprehension Ability. *The 3rd Online National Seminar on English Linguistics and Literature (ELLit) 2022*, 3, 102–113. <https://am.e-information.ro/scholarly-journals/effects-self-directed-learning-on-english>

reading/docview/2384112315/se2%0Ahttps://media.proquest.com/media/hms/PFT/1/IZQ3G?_a=ChgyMDIyMDcwMjE0MjExMTgxND01OTc1ODUSBzEwMjY2NjUaCk9ORV9TRUFSQ0giDTE4OC4yNC40NC4xM

- Idrus, I., Medopa, N., Sartika, D., Safar, M., & Solissa, E. M. (2023). Pengembangan E-Modul pembelajaran Menulis Teks Laporan Hasil Observasi berbasis inquiry learning Siswa Kelas VII. *Journal on ...*, 06(01), 3963–3971. <https://www.jonedu.org/index.php/joe/article/view/3514%0Ahttps://www.jonedu.org/index.php/joe/article/download/3514/2917>
- Musnar Indra Daulay, & Nurmmalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Nathalia Angelina, G., Ganing, N. N., & Kristiantari, M. R. (2021). Pengembangan Media Video Animasi Berorientasi Membaca Pemahaman Dengan Strategi Directed Reading Thinking Activity (DRTA) Pada Muatan Bahasa Indonesia. *Jurnal Penelitian Dan Pengembangan Pendidikan*, 5(1), 100–108. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJL/article/view/32453>
- Nur Alifah, H., Virgianti, U., Imam Zamah Sarin, M., Amirul Hasan, D., Fakhriyah, F., Aditia Ismaya, E., Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, P., Muria Kudus Alamat, U., Lkr Utara, J., Kulon, K., Bae, K., & Kudus, K. (2023). Systematic Literature Review: Pengaruh Media Pembelajaran Digital pada Pembelajaran Tematik Terhadap Hasil Belajar Siswa SD. *Jurnal Ilmiah Dan Karya Mahasiswa*, 1(3), 103–115. <https://doi.org/10.54066/jikma-itb.v1i3.463>
- Nuraini, R. (2019). Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Melalui Model Pembelajaran Kooperatif Tipe Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Pada Siswa Kelas V. *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 928–938. <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/pgsd/article/view/15534>
- Nuritha, C., & Tsurayya, A. (2021). Pengembangan Video Pembelajaran Berbantuan Geogebra untuk Meningkatkan Kemandirian Belajar Siswa. *Jurnal Cendekia : Jurnal Pendidikan Matematika*, 5(1), 48–64. <https://doi.org/10.31004/cendekia.v5i1.430>
- Rahmi, Y., & Marnola, I. (2020). Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Melalui Model Pembelajaran Cooperative Integrated Reading and Compotion (Circ). *Jurnal Basicedu*, 4(3), 662–672. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i3.406>
- Ramdani, A., Jufri, A. W., & Jamaluddin, J. (2020). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Android pada Masa Pandemi Covid-19 untuk Meningkatkan Literasi Sains Peserta Didik. *Jurnal Kependidikan: Jurnal Hasil Penelitian Dan Kajian Kepustakaan Di Bidang Pendidikan, Pengajaran Dan Pembelajaran*, 6(3), 433. <https://doi.org/10.33394/jk.v6i3.2924>
- Santoso, G., Hidayat, M. N. S., Murod, M., Susilahati, Solehudin, & Asbari, M. (2023). Transformasi Literasi Informasi Guru Menuju Kemandirian Belajar. *Jurnal Pendidikan Transformatif (Jupetra)*, 02(01), 100–106. <https://jupetra.org/index.php/jpt/article/view/130/37>

- Sapriyah. (2019). MEDIA PEMBELAJARAN DALAM PROSES BELAJAR MENGAJAR. *Diklat Review: Jurnal Manajemen Pendidikan Dan Pelatihan*, 3(1), 45–56. <https://doi.org/10.35446/diklatreview.v3i1.349>
- Sugiyono. (2014). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Alfabeta.
- Sukma, H. H. (2021). Strategi Kegiatan Literasi Dalam Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Di Sekolah Dasar. *Jurnal VARIDIKA*, 33(1), 11–20. <https://doi.org/10.23917/varidika.v33i1.13200>
- Wahyu, Y., Edu, A. L., & Nardi, M. (2020). Problematika Pemanfaatan Media Pembelajaran IPA di Sekolah Dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan IPA*, 6(1), 107. <https://doi.org/10.29303/jppipa.v6i1.344>
- Wibowo, S. A., & Koeswanti, H. D. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik untuk Meningkatkan Karakter Kemandirian Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(6), 5100–5111. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i6.1600>
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yulyani, R. D. (2022). Pengaruh Motivasi Belajar, Minat Belajar, dan Manajemen Waktu terhadap Prestasi Belajar Siswa pada Masa Pembelajaran Tatap Muka Terbatas. *Edumaspul: Jurnal Pendidikan*, 6(1), 943–952. <https://doi.org/10.33487/edumaspul.v6i1.3375>