



PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN PEMAHAMAN MEMBACA TEKS NARASI PADA SISWA KELAS IV SDN 047164 SEBERAYA

Gres Salsalina Br Ginting^{1*}, Jainal Togatorop², Yessica Elisabeth Sinabari³

^{1*,2,3} Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan,
Universitas Quality Berastagi

*Email: gressginting897@gmail.com

DOI: <https://doi.org/10.37081/jipdas.v6i3.5112>

Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital interaktif yang valid, praktis, dan efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya. Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya kemampuan pemahaman membaca siswa serta terbatasnya penggunaan media pembelajaran yang menarik dan interaktif dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya Tahun Pelajaran 2025/2026. Teknik pengumpulan data menggunakan angket validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta tes pemahaman membaca. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital interaktif memperoleh kategori sangat valid berdasarkan penilaian ahli materi dan ahli media. Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh respon sangat baik dari guru dan siswa. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan pemahaman membaca siswa setelah menggunakan media komik digital interaktif. Dengan demikian, media komik digital interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik Digital Interaktif, Pemahaman Membaca, Teks Narasi, Media Pembelajaran, Sekolah Dasar.

1. PENDAHULUAN

Pendidikan dasar memiliki peran penting dalam membentuk kemampuan literasi peserta didik sebagai fondasi bagi keberhasilan belajar pada jenjang pendidikan berikutnya. Salah satu keterampilan literasi yang harus dikuasai siswa sekolah dasar adalah kemampuan membaca pemahaman. Kemampuan membaca tidak hanya berkaitan dengan mengenali simbol dan kata, tetapi juga memahami, menafsirkan, serta menghubungkan informasi yang diperoleh dari bacaan dengan pengetahuan yang telah dimiliki siswa. Kemampuan ini menjadi salah satu indikator penting dalam pencapaian kompetensi pembelajaran Bahasa Indonesia karena berpengaruh terhadap keberhasilan siswa dalam mempelajari berbagai mata pelajaran lainnya (Dafit et al., 2021; Sihite & Situmorang, 2024).

Meskipun demikian, berbagai penelitian menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Banyak siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, memahami isi bacaan, mengidentifikasi tokoh dan alur cerita, serta menyimpulkan informasi yang terdapat dalam teks. Rendahnya kemampuan membaca pemahaman sering kali disebabkan oleh kurangnya minat membaca, penggunaan metode pembelajaran yang monoton, serta keterbatasan media pembelajaran yang mampu menarik perhatian siswa. Kondisi tersebut menyebabkan proses pembelajaran menjadi kurang efektif dan berdampak pada rendahnya hasil belajar siswa (Rahmawati et al., 2023; Ningsih & Prasetyo, 2022).



Berdasarkan hasil observasi di SDN 047164 Seberaya, ditemukan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih didominasi penggunaan buku teks dan metode ceramah. Media pembelajaran yang digunakan belum mampu memberikan pengalaman belajar yang menarik dan interaktif bagi siswa. Akibatnya, siswa cenderung pasif selama pembelajaran berlangsung dan mengalami kesulitan dalam memahami isi teks narasi yang dibaca. Kondisi ini menunjukkan perlunya inovasi media pembelajaran yang dapat meningkatkan minat belajar sekaligus membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih efektif.

Salah satu media yang berpotensi meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa adalah komik digital interaktif. Komik digital interaktif merupakan media pembelajaran yang menggabungkan unsur visual, teks, warna, animasi, dan interaktivitas sehingga mampu menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik. Penggunaan komik digital dalam pembelajaran dapat membantu siswa memahami isi bacaan melalui penyajian cerita yang lebih konkret dan mudah dipahami. Selain itu, karakter visual yang menarik mampu meningkatkan motivasi belajar dan keterlibatan siswa selama proses pembelajaran (Putri et al., 2024; Kurniawan & Lestari, 2023).

Beberapa penelitian terdahulu menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital dapat meningkatkan hasil belajar dan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. Namun, penelitian mengenai pengembangan media komik digital interaktif untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi pada siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya belum pernah dilakukan. Oleh karena itu, penelitian ini memiliki kebaruan dalam mengembangkan media komik digital interaktif berbasis kebutuhan siswa sekolah dasar dengan menggunakan model ADDIE. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan media yang valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya.

2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode **Research and Development (R&D)** dengan model pengembangan **ADDIE** yang terdiri atas lima tahapan, yaitu Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Model ADDIE dipilih karena memiliki langkah-langkah yang sistematis dan sesuai untuk pengembangan media pembelajaran yang berorientasi pada kebutuhan peserta didik. Melalui model ini, media komik digital interaktif dikembangkan secara bertahap mulai dari identifikasi kebutuhan hingga evaluasi efektivitas produk yang dihasilkan.

Penelitian dilaksanakan di **SDN 047164 Seberaya** pada semester genap Tahun Pelajaran 2025/2026. Subjek penelitian terdiri atas siswa kelas IV yang menjadi pengguna media komik digital interaktif. Selain itu, penelitian juga melibatkan ahli materi dan ahli media sebagai validator untuk menilai kelayakan produk yang dikembangkan.

Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta permasalahan yang dihadapi dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Berdasarkan hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV, diketahui bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih rendah, khususnya dalam memahami teks narasi. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan masih terbatas pada buku teks sehingga pembelajaran cenderung monoton dan kurang menarik bagi siswa.

Analisis kebutuhan menunjukkan bahwa siswa membutuhkan media pembelajaran yang mampu mengintegrasikan unsur visual dan cerita yang menarik sehingga dapat membantu mereka memahami isi bacaan dengan lebih baik. Berdasarkan hasil analisis tersebut, dipilihlah media komik digital interaktif sebagai solusi untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap ini dilakukan perancangan media komik digital interaktif sesuai dengan kebutuhan pembelajaran yang telah diidentifikasi sebelumnya. Kegiatan yang dilakukan meliputi penyusunan alur cerita, penentuan tokoh, penyusunan materi teks narasi, pembuatan storyboard, serta desain tampilan media.



Materi yang digunakan dalam komik disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar. Setiap bagian komik dirancang agar memuat unsur narasi yang jelas, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, media juga dilengkapi dengan latihan soal interaktif untuk mengukur pemahaman siswa terhadap isi cerita yang telah dibaca.

Tahap Development (Pengembangan)

Tahap pengembangan dilakukan dengan merealisasikan rancangan media menjadi produk yang siap digunakan. Media komik digital interaktif dibuat menggunakan aplikasi desain dan perangkat lunak pendukung yang memungkinkan integrasi teks, gambar, animasi sederhana, serta fitur interaktif.

Produk yang telah dikembangkan kemudian divalidasi oleh ahli materi dan ahli media. Validasi ahli materi bertujuan untuk menilai kesesuaian isi materi dengan kurikulum, ketepatan konsep, serta kejelasan penyajian materi. Sementara itu, validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, navigasi, desain grafis, keterbacaan, dan kemudahan penggunaan media.

Persentase kelayakan media dihitung menggunakan rumus:

$$P = \frac{\sum X}{\sum Xi} \times 100\% \quad P = \frac{\{\Sigma X\}}{\{\Sigma Xi\}} \times 100\% \quad P = \Sigma Xi \Sigma X \times 100\%$$

Keterangan:

P = Persentase kelayakan

ΣX = Jumlah skor yang diperoleh

ΣXi = Jumlah skor maksimal

Kriteria kelayakan media mengacu pada kategori berikut:

Persentase	Kategori
81–100%	Sangat Valid
61–80%	Valid
41–60%	Cukup Valid
21–40%	Kurang Valid
0–20%	Tidak Valid

Tahap Implementation (Implementasi)

Setelah dinyatakan valid oleh para ahli, media komik digital interaktif diimplementasikan kepada siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya. Implementasi dilakukan dalam kegiatan pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi.

Pada tahap ini siswa menggunakan media komik digital interaktif selama proses pembelajaran berlangsung. Guru berperan sebagai fasilitator yang membimbing siswa dalam mengoperasikan media dan memahami isi cerita yang disajikan. Setelah pembelajaran selesai, siswa diberikan tes pemahaman membaca untuk mengetahui efektivitas media yang dikembangkan.

Selain itu, guru dan siswa juga diminta mengisi angket respon untuk mengetahui tingkat kepraktisan media dalam pembelajaran.

Tahap Evaluation (Evaluasi)

Tahap evaluasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media yang telah dikembangkan berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas. Evaluasi dilakukan melalui analisis hasil validasi ahli, hasil angket respon guru dan siswa, serta hasil tes pemahaman membaca.

Kepraktisan media diukur berdasarkan respon guru dan siswa terhadap penggunaan media selama pembelajaran. Sementara efektivitas media dianalisis melalui peningkatan hasil tes pemahaman membaca siswa setelah menggunakan media komik digital interaktif.

Data yang diperoleh dianalisis menggunakan teknik statistik deskriptif berupa rata-rata, persentase, dan kategori penilaian. Hasil analisis digunakan sebagai dasar untuk menentukan kelayakan media komik digital interaktif sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi.

Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi:

1. **Observasi**, untuk mengetahui kondisi pembelajaran dan kebutuhan siswa.
2. **Wawancara**, untuk memperoleh informasi dari guru mengenai permasalahan pembelajaran.
3. **Angket**, digunakan untuk mengukur validitas dan kepraktisan media.



4. **Tes**, digunakan untuk mengukur kemampuan pemahaman membaca siswa.
5. **Dokumentasi**, digunakan untuk memperoleh data pendukung selama penelitian.

Teknik Analisis Data

Analisis data dilakukan secara deskriptif kuantitatif. Data hasil validasi ahli, respon guru, dan respon siswa dihitung dalam bentuk persentase kemudian dikategorikan berdasarkan tingkat kelayakan. Sementara hasil tes pemahaman membaca dianalisis menggunakan perbandingan skor sebelum dan sesudah penggunaan media untuk mengetahui tingkat efektivitas media komik digital interaktif yang dikembangkan.

Dengan demikian, penelitian ini menghasilkan produk berupa media komik digital interaktif yang dinilai berdasarkan aspek validitas, kepraktisan, dan efektivitas sehingga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang mendukung peningkatan pemahaman membaca teks narasi siswa sekolah dasar.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Penelitian ini menghasilkan produk berupa **media komik digital interaktif** untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya. Pengembangan media dilakukan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas tahap Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation. Hasil penelitian disajikan berdasarkan tingkat validitas, kepraktisan, dan efektivitas media yang dikembangkan.

Hasil Tahap Analysis (Analisis)

Tahap analisis dilakukan melalui observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SDN 047164 Seberaya. Hasil analisis menunjukkan bahwa kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Sebagian siswa mengalami kesulitan dalam menemukan ide pokok, memahami isi cerita, menentukan tokoh dan karakter tokoh, serta menyimpulkan isi bacaan. Selain itu, media pembelajaran yang digunakan guru masih didominasi buku paket sehingga proses pembelajaran kurang menarik dan kurang melibatkan siswa secara aktif.

Berdasarkan hasil analisis kebutuhan, siswa membutuhkan media pembelajaran yang menarik, interaktif, dan mampu membantu mereka memahami isi bacaan melalui visualisasi yang lebih konkret. Oleh karena itu, dikembangkan media komik digital interaktif yang memadukan unsur teks, gambar, warna, dan aktivitas interaktif untuk meningkatkan pemahaman membaca siswa.

Hasil Tahap Design (Perancangan)

Pada tahap perancangan, peneliti menyusun storyboard, desain karakter, alur cerita, serta struktur materi yang disesuaikan dengan capaian pembelajaran Bahasa Indonesia kelas IV sekolah dasar.

Komik digital dirancang dengan beberapa komponen utama sebagai berikut:

1. Halaman pembuka.
2. Petunjuk penggunaan media.
3. Kompetensi pembelajaran.
4. Materi teks narasi berbentuk komik digital.
5. Latihan interaktif.
6. Evaluasi pembelajaran.
7. Halaman penutup.

Desain media dibuat menggunakan kombinasi warna yang menarik, ilustrasi yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar, serta navigasi yang mudah digunakan.

Hasil Tahap Development (Pengembangan)

Media yang telah dirancang kemudian dikembangkan menjadi produk digital dan divalidasi oleh ahli materi dan ahli media.

Hasil Validasi Ahli Materi

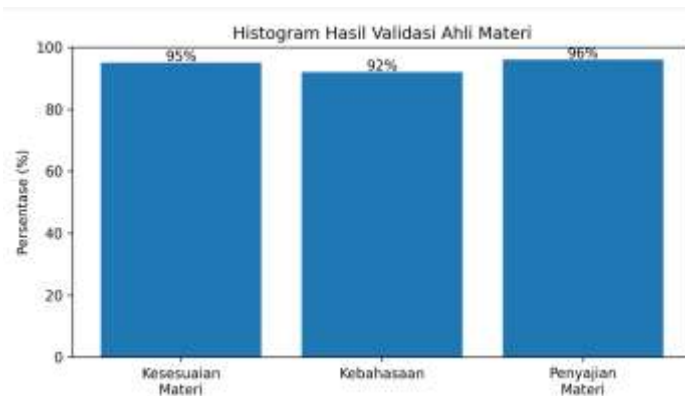
Validasi ahli materi bertujuan untuk mengetahui kesesuaian isi materi, kebahasaan, dan penyajian materi dalam media komik digital interaktif.

**Tabel 1. Hasil Validasi Ahli Materi**

Aspek Penilaian	Persentase
Kesesuaian Materi	95%
Kebahasaan	92%
Penyajian Materi	96%
Rata-rata	94,33%

Berdasarkan Tabel 1, diperoleh rata-rata persentase sebesar **94,33%** dengan kategori **Sangat Valid**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang terdapat dalam media komik digital interaktif telah sesuai dengan tujuan pembelajaran dan karakteristik siswa sekolah dasar.

Berikut histogramnya:

**Gambar 1. Histogram Hasil Validasi Ahli Materi**

Histogram menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh persentase yang sangat tinggi. Aspek **Penyajian Materi** memperoleh nilai tertinggi sebesar **96%**, diikuti **Kesesuaian Materi** sebesar **95%**, dan **Kebahasaan** sebesar **92%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa materi yang disajikan dalam media komik digital interaktif berada pada kategori **sangat valid**, sehingga layak digunakan dalam proses pembelajaran untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa sekolah dasar.

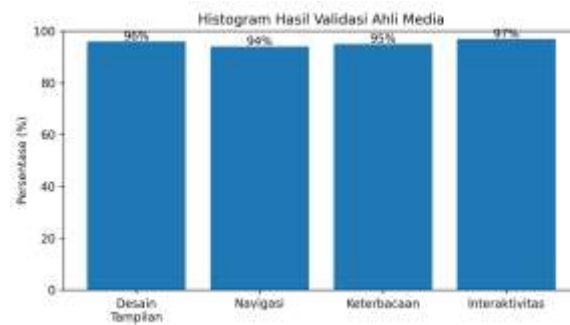
Hasil Validasi Ahli Media

Validasi ahli media dilakukan untuk menilai aspek tampilan, desain grafis, navigasi, dan kemudahan penggunaan media.

Tabel 2. Hasil Validasi Ahli Media

Aspek Penilaian	Persentase
Desain Tampilan	96%
Navigasi	94%
Keterbacaan	95%
Interaktivitas	97%
Rata-rata	95,50%

Hasil validasi ahli media menunjukkan rata-rata persentase sebesar **95,50%** dengan kategori **Sangat Valid**. Dengan demikian, media komik digital interaktif dinyatakan layak untuk digunakan dalam tahap implementasi.



Gambar 2. Histogram Hasil Validasi Ahli

Histogram menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian media memperoleh persentase yang sangat tinggi. Aspek **Interaktivitas** memperoleh nilai tertinggi sebesar **97%**, diikuti **Desain Tampilan** sebesar **96%**, **Keterbacaan** sebesar **95%**, dan **Navigasi** sebesar **94%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital interaktif yang dikembangkan berada pada kategori **sangat valid** dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Aspek	Persentase
Ahli Materi	94,33%
Ahli Media	95,50%

Histogram menunjukkan bahwa kedua validator memberikan penilaian sangat tinggi terhadap media yang dikembangkan.

Revisi Produk

Berdasarkan saran dari validator, dilakukan beberapa perbaikan terhadap media, antara lain:

1. Menambahkan petunjuk penggunaan yang lebih jelas.
2. Memperbaiki ukuran huruf pada beberapa bagian cerita.
3. Menyesuaikan warna latar agar lebih nyaman dibaca.
4. Menambahkan umpan balik otomatis pada latihan interaktif.

Setelah dilakukan revisi, media dinyatakan layak untuk diuji coba kepada siswa.

Hasil Tahap Implementation (Implementasi)

Implementasi dilakukan pada siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya. Siswa menggunakan media komik digital interaktif dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi.

Selama pembelajaran berlangsung, siswa terlihat lebih aktif membaca cerita, mengamati ilustrasi, berdiskusi, dan menjawab latihan yang tersedia dalam media. Guru juga menyatakan bahwa siswa menunjukkan antusiasme yang lebih tinggi dibandingkan pembelajaran menggunakan buku teks biasa.

Hasil Uji Kepraktisan

Kepraktisan media diukur melalui angket respon guru dan siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

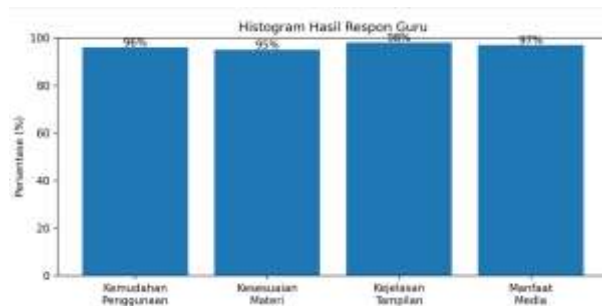
Respon Guru

Tabel 3. Hasil Respon Guru

Aspek Penilaian	Persentase
Kemudahan Penggunaan	96%
Kesesuaian Materi	95%
Kejelasan Tampilan	98%
Manfaat Media	97%
Rata-rata	96,50%

Hasil respon guru menunjukkan rata-rata persentase sebesar **96,50%** dengan kategori **Sangat Praktis**.

Berikut histogramnya:



Gambar 3. Histogram Hasil Respon Guru terhadap Media Komik Digital Interaktif

Histogram menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh persentase yang sangat tinggi. Aspek **Kejelasan Tampilan** memperoleh nilai tertinggi sebesar **98%**, diikuti **Manfaat Media** sebesar **97%**, **Kemudahan Penggunaan** sebesar **96%**, dan **Kesesuaian Materi** sebesar **95%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital interaktif berada pada kategori **sangat praktis** dan memperoleh respon yang sangat baik dari guru sebagai pengguna media dalam proses pembelajaran.

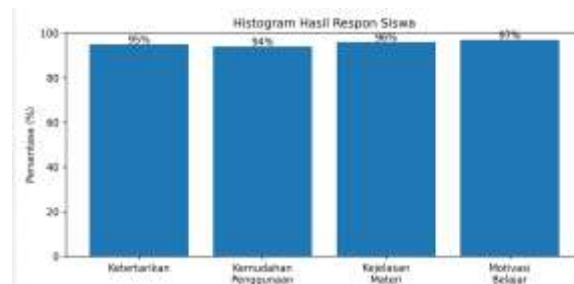
Respon Siswa

Tabel 4. Hasil Respon Siswa

Aspek Penilaian	Persentase
Ketertarikan	95%
Kemudahan Penggunaan	94%
Kejelasan Materi	96%
Motivasi Belajar	97%
Rata-rata	95,50%

Berdasarkan hasil respon siswa diperoleh persentase rata-rata sebesar **95,50%** dengan kategori **Sangat Praktis**.

Berikut histogramnya:

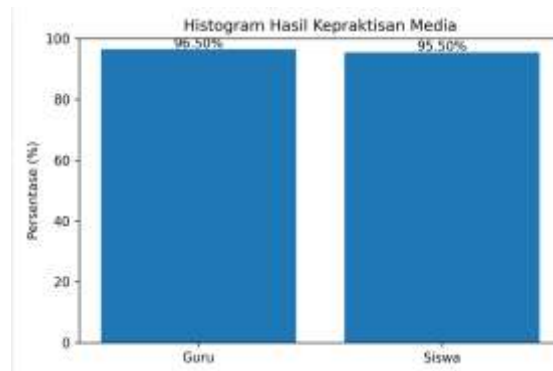


Gambar 4. Histogram Hasil Respon Siswa terhadap Media Komik Digital Interaktif

Histogram menunjukkan bahwa seluruh aspek penilaian memperoleh persentase yang sangat tinggi. Aspek **Motivasi Belajar** memperoleh nilai tertinggi sebesar **97%**, diikuti **Kejelasan Materi** sebesar **96%**, **Ketertarikan** sebesar **95%**, dan **Kemudahan Penggunaan** sebesar **94%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital interaktif memperoleh respon yang sangat positif dari siswa dan berada pada kategori **sangat praktis**, sehingga mampu meningkatkan ketertarikan, motivasi, serta keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Dapat disimpulkan:

Responden	Persentase
Guru	96,50%
Siswa	95,50%



Gambar 5. Histogram Hasil Kepraktisan Media

Histogram menunjukkan bahwa media komik digital interaktif memperoleh tingkat kepraktisan yang sangat tinggi berdasarkan penilaian guru dan siswa. Persentase respon guru sebesar **96,50%**, sedangkan persentase respon siswa sebesar **95,50%**. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media yang dikembangkan berada pada kategori **sangat praktis**, mudah digunakan dalam pembelajaran, serta memperoleh tanggapan yang sangat positif dari pengguna.

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital interaktif mudah digunakan dan mendapatkan respon yang sangat baik dari pengguna.

Hasil Uji Efektivitas

Efektivitas media diukur melalui peningkatan hasil tes pemahaman membaca siswa sebelum dan sesudah menggunakan media.

Tabel 5. Hasil Pretest dan Posttest

Tes	Nilai Rata-rata
Pretest	61,42
Posttest	87,14

Berdasarkan Tabel 5 terlihat bahwa terjadi peningkatan nilai rata-rata sebesar **25,72 poin** setelah siswa menggunakan media komik digital interaktif.

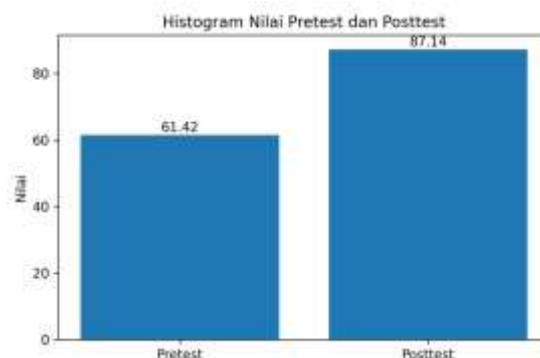
Tabel 6. Persentase Ketuntasan Belajar

Kategori	Pretest	Posttest
Tuntas	35%	92%
Tidak Tuntas	65%	8%

Data tersebut menunjukkan bahwa penggunaan media komik digital interaktif mampu meningkatkan tingkat ketuntasan belajar siswa secara signifikan.

Tes	Nilai
Pretest	61,42
Posttest	87,14

Berikut gambar histogramnya:



Gambar 3. Histogram Perbandingan Nilai Pretest dan Posttest



Histogram menunjukkan adanya peningkatan nilai rata-rata pemahaman membaca siswa setelah menggunakan media komik digital interaktif. Nilai rata-rata pretest sebesar **61,42** meningkat menjadi **87,14** pada posttest. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital interaktif efektif dalam meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya.

Evaluasi Produk

Berdasarkan hasil validasi ahli, respon guru, respon siswa, dan hasil tes pemahaman membaca, media komik digital interaktif yang dikembangkan memenuhi tiga kriteria utama pengembangan produk, yaitu valid, praktis, dan efektif. Media memperoleh nilai validitas rata-rata sebesar 94,91%, nilai kepraktisan rata-rata sebesar 96,00%, serta menunjukkan peningkatan hasil belajar yang signifikan melalui perbandingan nilai pretest dan posttest.

Dengan demikian, media komik digital interaktif yang dikembangkan layak digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa kelas IV sekolah dasar. Selanjutnya, hasil penelitian ini menjadi dasar untuk melakukan pembahasan mengenai efektivitas media komik digital interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa.

PEMBAHASAN PENELITIAN

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital interaktif yang dikembangkan memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi. Tingkat validitas media yang tinggi ditunjukkan oleh hasil penilaian ahli materi sebesar 94,33% dan ahli media sebesar 95,50%, yang keduanya berada pada kategori sangat valid. Hasil tersebut menunjukkan bahwa isi materi, tampilan media, navigasi, serta fitur interaktif yang dikembangkan telah sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar dan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai. Tingginya tingkat validitas ini mengindikasikan bahwa media komik digital interaktif telah memenuhi standar kelayakan sebagai media pembelajaran yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran Bahasa Indonesia.

Keberhasilan media yang dikembangkan tidak terlepas dari karakteristik komik digital yang mampu menggabungkan unsur visual, teks, warna, dan interaktivitas dalam satu media pembelajaran. Penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar membantu siswa memahami isi bacaan secara lebih konkret dan menarik dibandingkan media pembelajaran konvensional. Ilustrasi yang disajikan dalam komik berfungsi sebagai pendukung pemahaman sehingga siswa lebih mudah mengidentifikasi tokoh, alur cerita, latar, serta pesan yang terkandung dalam teks narasi. Temuan ini sejalan dengan pendapat Putri et al. (2024) yang menyatakan bahwa penggunaan komik digital mampu meningkatkan pemahaman siswa karena informasi disampaikan melalui kombinasi teks dan visual yang menarik.

Selain valid, media komik digital interaktif juga terbukti memiliki tingkat kepraktisan yang sangat tinggi. Hasil respon guru menunjukkan persentase sebesar 96,50%, sedangkan respon siswa mencapai 95,50%, yang keduanya berada pada kategori sangat praktis. Tingginya nilai kepraktisan menunjukkan bahwa media mudah digunakan, memiliki tampilan yang menarik, serta membantu proses pembelajaran menjadi lebih efektif. Guru menilai bahwa media memudahkan penyampaian materi dan meningkatkan partisipasi siswa selama pembelajaran. Sementara itu, siswa merasa lebih tertarik membaca dan memahami isi cerita melalui media komik digital dibandingkan menggunakan buku teks biasa. Hasil ini mendukung penelitian Kurniawan dan Lestari (2023) yang menyatakan bahwa media digital interaktif mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses pembelajaran.

Efektivitas media komik digital interaktif juga terlihat dari peningkatan hasil tes pemahaman membaca siswa. Nilai rata-rata siswa meningkat dari 61,42 pada pretest menjadi 87,14 pada posttest dengan peningkatan sebesar 25,72 poin. Selain itu, tingkat ketuntasan belajar siswa meningkat dari 35% menjadi 92% setelah menggunakan media yang dikembangkan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital interaktif mampu membantu siswa memahami isi teks narasi secara lebih baik. Peningkatan ini terjadi karena media tidak hanya menyajikan informasi dalam bentuk teks, tetapi juga menyediakan ilustrasi dan aktivitas interaktif yang membantu siswa membangun pemahaman secara lebih mendalam terhadap isi bacaan.



Temuan penelitian ini mendukung teori pembelajaran konstruktivisme yang menekankan bahwa pengetahuan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman belajar yang bermakna. Dalam penggunaan media komik digital interaktif, siswa tidak hanya membaca teks, tetapi juga berinteraksi dengan isi cerita melalui berbagai aktivitas yang disediakan. Kondisi tersebut memungkinkan siswa membangun pemahamannya sendiri terhadap informasi yang diperoleh. Selain itu, media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar mampu meningkatkan motivasi belajar sehingga siswa lebih fokus dan aktif selama pembelajaran berlangsung. Temuan ini sejalan dengan penelitian Rahmawati et al. (2023) yang menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa secara signifikan.

Secara keseluruhan, hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital interaktif merupakan media pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa sekolah dasar. Media ini tidak hanya memenuhi aspek validitas dan kepraktisan, tetapi juga terbukti mampu meningkatkan hasil belajar siswa secara signifikan. Temuan penelitian ini memperkuat hasil penelitian sebelumnya yang menunjukkan bahwa pemanfaatan teknologi digital dalam pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang lebih menarik, interaktif, dan bermakna. Oleh karena itu, media komik digital interaktif dapat direkomendasikan sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang inovatif untuk mendukung peningkatan kemampuan literasi siswa sekolah dasar.

4. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital interaktif yang dikembangkan menggunakan model ADDIE memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi siswa kelas IV SDN 047164 Seberaya. Hasil validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 94,33% dan validasi ahli media sebesar 95,50%, yang menunjukkan bahwa media berada pada kategori sangat valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Hasil uji kepraktisan menunjukkan bahwa media memperoleh respon sangat baik dari guru dengan persentase 96,50% dan dari siswa sebesar 95,50%. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa yang ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata dari 61,42 pada pretest menjadi 87,14 pada posttest. Tingkat ketuntasan belajar siswa juga meningkat dari 35% menjadi 92%. Dengan demikian, media komik digital interaktif yang dikembangkan terbukti mampu meningkatkan pemahaman membaca teks narasi siswa dan dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran yang inovatif di sekolah dasar.

5. DAFTAR PUSTAKA

- Ainia, D. K. (2022). Merdeka belajar dalam pandangan Ki Hadjar Dewantara dan relevansinya bagi pengembangan pendidikan Indonesia. *Jurnal Filsafat Indonesia*, 5(1), 95–101.
- Arsyad, A. (2021). *Media pembelajaran* (Edisi revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Dafit, F., Ain, S. Q., & Lingga, I. S. (2021). Analisis pelaksanaan pembelajaran di sekolah dasar pada era digital. *Jurnal Basicedu*, 5(4), 2378–2385. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i4.1234>
- Dewi, N. P., & Kurniawan, H. (2023). Pengembangan media komik digital untuk meningkatkan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112–121.
- Fauziah, N., & Rahmawati, D. (2024). Efektivitas media pembelajaran digital dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Indonesia*, 13(1), 45–56.
- Hidayat, R., & Sari, M. (2023). Pengembangan media interaktif berbasis digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia sekolah dasar. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 25(2), 178–190.
- Kurniawan, A., & Lestari, D. (2023). Pengembangan media pembelajaran digital interaktif untuk meningkatkan keterlibatan siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Indonesia*, 8(2), 112–123.
- Mayer, R. E. (2021). *Multimedia learning* (3rd ed.). Cambridge University Press.



- Munadi, Y. (2021). *Media pembelajaran: Sebuah pendekatan baru*. Jakarta: Gaung Persada Press.
- Ningsih, S., & Prasetyo, B. (2022). Analisis kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 11(1), 45–56.
- Nurhayati, E., & Wulandari, R. (2024). Digital comic media as a learning innovation in elementary education. *International Journal of Educational Studies*, 7(1), 15–27.
- Pratiwi, A., & Sinaga, T. (2023). Pengembangan bahan ajar berbasis komik digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Dasar Nusantara*, 9(1), 55–67.
- Putri, R., Wulandari, N., & Sari, P. (2024). Pengaruh penggunaan komik digital terhadap kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar. *Jurnal Literasi Pendidikan*, 6(1), 78–89.
- Rahmawati, D., Nugroho, A., & Setiawan, R. (2023). Media pembelajaran interaktif berbasis digital dalam meningkatkan hasil belajar siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan dan Teknologi*, 5(3), 156–168.
- Rusman. (2022). *Model-model pembelajaran: Mengembangkan profesionalisme guru* (Edisi revisi). Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Setyosari, P. (2022). *Metode penelitian pendidikan dan pengembangan*. Jakarta: Kencana.
- Sihite, M., & Situmorang, H. (2024). Inovasi pembelajaran abad ke-21 pada pendidikan dasar. *Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran Indonesia*, 4(2), 98–110.
- Sugiyono. (2022). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Supriatna, D., & Nugraha, A. (2023). Pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan kemampuan literasi siswa sekolah dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 14(2), 101–113.
- Tarigan, H. G. (2021). *Membaca sebagai suatu keterampilan berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Wahyuni, S., & Yuliana, D. (2024). Interactive digital comics for improving elementary students' reading comprehension. *Journal of Elementary Education Research*, 12(1), 33–45.