

REVITALISASI PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MELALUI KOMIK DIGITAL UNTUK PENINGKATAN KEMAMPUAN MEMBACA DI SEKOLAH DASAR

Nirma Meirista Ayudianingsih

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka, Malang

nirmameirista@gmail.com

Moh. Sutomo

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, UIN Kiai Haji Achmad Siddiq, Jember

sutomo@uinkhas.ac.id

Mukti Amini

Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Terbuka, Jakarta

muktiamini@ecampus.ut.ac.id

Abstrak

Rendahnya kemampuan membaca siswa kelas II SDN Babadan, dengan rata-rata capaian hanya 55%, menegaskan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai karakteristik anak. Komik digital berbasis Canva dipilih karena menyajikan visual menarik, alur cerita sederhana, dan pengalaman belajar yang menyenangkan. Penelitian ini bertujuan mengembangkan media komik digital serta menguji validitas, kepraktisan, dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Penelitian menggunakan metode Research and Development (R&D) model ADDIE, mencakup analisis kebutuhan, perancangan media, pengembangan produk, implementasi melalui pretest–posttest, dan evaluasi menggunakan N-Gain Score. Subjek penelitian adalah siswa kelas II di SDN Babadan dan SDN 1 Bodor. Hasil penelitian menunjukkan bahwa validitas media sangat tinggi (ahli media 97,22%, ahli bahasa 93,75%, ahli materi 96,66%), menegaskan media memenuhi standar kelayakan desain, bahasa, dan materi. Dari sisi kepraktisan, media memperoleh skor 96,87%, mudah digunakan, dipahami, dan menarik bagi siswa. Sementara itu, efektivitas terlihat dari peningkatan hasil belajar siswa dengan N-Gain kategori sedang, menunjukkan media mampu meningkatkan pemahaman secara konsisten. Penelitian ini berkontribusi secara teoritis dan praktis dengan menyediakan media komik digital yang layak, praktis, dan efektif, sekaligus memperkaya literatur pengembangan media inovatif untuk pembelajaran membaca siswa kelas rendah.

Kata Kunci: Pembelajaran Bahasa Indonesia, Komik Digital, Keterampilan Membaca, Media Pembelajaran Inovatif

Abstract

The low reading ability of second-grade students at Babadan Elementary School, with an average achievement of only 55%, emphasizes the need for more engaging and child-friendly learning media. Canva-based digital comics were chosen because they present engaging visuals, simple storylines, and enjoyable learning experiences. This study aims to develop digital comic media and test its validity, practicality, and effectiveness in improving elementary school students' reading abilities. The study used the ADDIE Research and Development (R&D) model, including needs analysis, media design, product development, implementation through pretest-posttest, and evaluation using the N-Gain Score. The research subjects were second-grade students at Babadan Elementary School and Bodor Elementary School 1. The results showed that the media's validity was very high (media experts 97.22%, language experts 93.75%, material experts 96.66%), confirming that the media met the standards for design, language, and material feasibility. In terms of practicality, the media scored 96.87%, was easy to use, understand, and was engaging for students. Meanwhile, effectiveness is evident from the improvement in student learning outcomes with a moderate N-Gain category, indicating the media is able to consistently improve comprehension. This research contributes theoretically and practically by providing a feasible, practical, and effective digital

comic medium, while also enriching the literature on innovative media development for reading instruction for lower-grade students.

Keywords: *Indonesian Language Learning, Digital Comics, Reading Skills, Innovative Learning Media*

PENDAHULUAN

Pendidikan memiliki peran penting dalam meningkatkan kualitas sumber daya manusia karena menjadi sarana utama untuk memperluas pengetahuan melalui proses komunikasi yang efektif. Salah satu kemampuan mendasar yang menentukan keberhasilan proses pendidikan adalah keterampilan membaca. Membaca merupakan proses menggali informasi dari teks untuk mencapai pemahaman (Salsabila et al., 2020), dan menjadi fondasi bagi perkembangan kognitif, sosial, serta emosional siswa. Kemampuan membaca tidak muncul secara instan, melainkan melalui tahapan bertahap mulai dari pengenalan huruf hingga pemahaman makna teks, serta ditopang oleh penguasaan kosakata dasar yang memadai (Sumiati, et al., 2023).

Namun, Indonesia masih menghadapi masalah rendahnya budaya membaca. Data UNESCO menunjukkan bahwa minat baca anak Indonesia hanya sekitar 0,1%, artinya hanya satu dari 10.000 anak yang memiliki minat membaca (Vadinda et al., 2023). Banyak anak lebih memilih aktivitas hiburan seperti menonton kartun atau bermain gawai daripada membaca buku. Selain itu, kurangnya keterlibatan orang tua dalam mendampingi anak belajar di rumah karena kesibukan, keterbatasan ekonomi, maupun minimnya pengetahuan turut memperparah rendahnya kemampuan membaca siswa (Ardilla et al., 2022).

Observasi awal di SDN Babadan Kecamatan Pace Kabupaten Nganjuk menunjukkan bahwa minat membaca siswa kelas II masih rendah. Siswa kurang fokus saat pembelajaran Bahasa Indonesia, terutama pada jam siang ketika tingkat kejenuhan meningkat. Guru cenderung mengandalkan bahan ajar konvensional seperti buku guru dan buku siswa tanpa inovasi media pembelajaran, sehingga proses belajar menjadi kurang menarik (Rakhman et al., 2024). Hasil identifikasi kemampuan membaca menunjukkan rata-rata kemampuan siswa hanya mencapai 55%, dengan kemampuan membaca alfabet 60%, kata dua suku kata 60%, dan kata tiga suku kata 45% (Observasi Peneliti, 2025). Kesalahan yang muncul mencakup pembalikan

kata, kesalahan vokal dan konsonan, hingga penghilangan huruf. Kondisi ini menegaskan perlunya media pembelajaran yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa kelas rendah.

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media pembelajaran inovatif dapat membantu meningkatkan kemampuan membaca dan mengurangi kejenuhan siswa. Penelitian sebelumnya membuktikan bahwa komik digital efektif meningkatkan keterampilan mendongeng siswa kelas II, dengan skor validitas dan kepraktisan yang tinggi. Media pembelajaran yang fleksibel juga terbukti meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa (Amini & Damayanti, 2021). Komik digital, yang memadukan teks dan gambar menarik, dapat mengurangi kebosanan serta membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan (Megantari et al., 2021). Sifatnya yang mudah diakses menjadikannya sesuai dengan tren teknologi pendidikan saat ini.

Meskipun demikian, masih terdapat celah penelitian terkait pengembangan media komik digital yang secara khusus ditujukan untuk meningkatkan kemampuan membaca kalimat sederhana pada siswa kelas II, khususnya di sekolah dasar dengan keterbatasan media seperti SDN Babadan. Sebagian besar penelitian sebelumnya lebih fokus pada minat baca atau keterampilan mendongeng, sementara penggunaan komik digital berbasis Canva yang diuji efektivitasnya melalui pretest-posttest pada materi membaca permulaan masih jarang dilakukan.

Melihat kondisi tersebut, pengembangan komik digital berbasis Canva menjadi alternatif media belajar yang potensial. Canva memungkinkan guru mendesain komik digital yang interaktif, mudah digunakan, serta sesuai kebutuhan kurikulum (Putra, 2025). Media ini diharapkan mampu menarik perhatian siswa, meningkatkan motivasi membaca, serta memberikan pengalaman belajar yang lebih bermakna. Selain itu, penerapan komik digital dapat membantu guru menciptakan suasana pembelajaran yang lebih variatif, kreatif, dan tidak monoton.

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dijelaskan, penelitian ini bertujuan untuk pengembangan media pembelajaran komik digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Oleh karena itu, permasalahan utama yang ingin dijawab dalam penelitian ini mencakup tiga aspek, yaitu bagaimana tingkat validitas media komik digital yang dikembangkan, bagaimana tingkat kepraktisannya ketika digunakan dalam pembelajaran, serta bagaimana efektivitas media tersebut dalam membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Ketiga aspek ini menjadi dasar dalam menilai keberhasilan pengembangan media pembelajaran komik digital yang dihasilkan.

Dengan demikian, penelitian ini diharapkan memberikan kontribusi baik secara teoritis maupun praktis. Secara teoritis, penelitian menambah kajian mengenai penggunaan komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas rendah. Secara praktis, media ini dapat menjadi solusi bagi guru untuk mengatasi rendahnya minat membaca, meningkatkan pemahaman siswa, dan mempermudah proses penyampaian materi.

METODE

Penelitian ini merupakan penelitian Research and Development (R&D) yang berfokus pada pengembangan media pembelajaran komik digital serta pengujian efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Model pengembangan yang digunakan adalah ADDIE, yang terdiri dari tahap Analisis, Desain, Pengembangan, Implementasi, dan Evaluasi (Safitri & Aziz, 2022). Melalui model ini, proses pengembangan dilakukan secara sistematis mulai dari identifikasi kebutuhan, perancangan komik digital, pembuatan produk, penerapan di kelas, hingga evaluasi untuk penyempurnaan.

Subjek penelitian adalah siswa kelas II di SD Negeri Babadan dan SD Negeri 1 Bodor di Kecamatan Pace, dengan data primer berupa hasil pre-test, post-test, angket, dan observasi selama proses pembelajaran menggunakan komik digital. Data sekunder diperoleh dari buku, artikel jurnal, penelitian terdahulu, serta dokumen kebijakan pendidikan yang relevan dengan pembelajaran berbasis teknologi.

Tahap penelitian mengikuti seluruh prosedur ADDIE, yaitu (Safitri & Aziz, 2022) yaitu sebagai berikut.

1. Tahap Analysis dilakukan melalui wawancara dan observasi untuk mengidentifikasi masalah membaca siswa. Hasil analisis menunjukkan bahwa pembelajaran masih berfokus pada buku cetak tanpa dukungan media visual interaktif, sehingga siswa kesulitan memahami isi teks dan kurang termotivasi membaca.
2. Tahap Design meliputi perancangan alur cerita komik digital, desain tampilan antarmuka, pemilihan gambar dan elemen visual pendukung, serta penyusunan instrumen penelitian seperti pretest-posttest, lembar validasi ahli, dan angket respons siswa serta guru.
3. Tahap Development mencakup pembuatan komik digital sesuai rancangan, validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa, kemudian diikuti revisi produk berdasarkan catatan dan rekomendasi dari para validator.
4. Tahap Implementation dilakukan melalui pemberian pretest, penggunaan komik digital dalam pembelajaran membaca, pelaksanaan posttest, serta pengumpulan angket respons siswa untuk mengetahui pengalaman belajar mereka.
5. Tahap Evaluation meliputi evaluasi formatif melalui masukan validator dan uji coba terbatas, serta evaluasi sumatif berdasarkan analisis hasil pretest-posttest dan data angket untuk menilai kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media.

Analisis data dilakukan melalui tiga aspek utama. Kelayakan media dinilai menggunakan angket skala Likert dari validator untuk melihat kualitas tampilan, materi, dan bahasa, kemudian dihitung persentasenya untuk menentukan tingkat validitas. Kepraktisan media dianalisis melalui observasi keterlaksanaan pembelajaran oleh guru, dan hasilnya dipersentasekan untuk mengetahui apakah media tergolong sangat praktis atau cukup praktis. Keefektifan media diuji menggunakan N-Gain berdasarkan skor pre-test dan post-test guna melihat peningkatan kemampuan membaca siswa setelah penggunaan komik digital. Validitas data diperkuat melalui penilaian ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Melalui rangkaian prosedur ini, penelitian tidak hanya menghasilkan komik digital yang layak, tetapi juga menunjukkan bukti empiris mengenai

kepraktisan dan efektivitasnya dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengembangan media pembelajaran komik digital pada penelitian ini dilakukan melalui model ADDIE yang mencakup tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan belajar dan permasalahan membaca yang dialami siswa. Tahap desain menghasilkan rancangan alur cerita, tampilan komik, serta instrumen penelitian yang diperlukan. Tahap pengembangan berfokus pada pembuatan komik digital dan proses validasi oleh ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa. Selanjutnya, media diimplementasikan dalam pembelajaran melalui pemberian pretest, penggunaan komik digital, dan posttest untuk melihat dampak penggunaannya.

1. Tahap Analisis

Tahap analisis dilakukan untuk mengidentifikasi permasalahan pembelajaran dan kebutuhan media yang relevan. Analisis kinerja menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas II SD Negeri Babadan masih didominasi buku teks hitam-putih yang kurang menarik, sehingga siswa mengalami kesulitan memahami materi membaca. Selanjutnya, analisis kebutuhan dilakukan untuk menentukan media yang tepat berdasarkan karakteristik siswa, pengetahuan awal, lingkungan belajar, serta tujuan pembelajaran. Wawancara dengan guru menguatkan bahwa diperlukan media yang mampu meningkatkan minat dan pemahaman siswa. Berdasarkan temuan tersebut, komik digital dipilih sebagai solusi karena menawarkan tampilan visual yang menarik, pengalaman belajar yang interaktif, serta fleksibilitas bagi siswa untuk belajar secara mandiri sesuai kecepatan masing-masing (Akhiruddin et al., 2024). Media ini diharapkan dapat membantu meningkatkan keterampilan membaca sekaligus membuat proses pembelajaran lebih menyenangkan dan efektif.

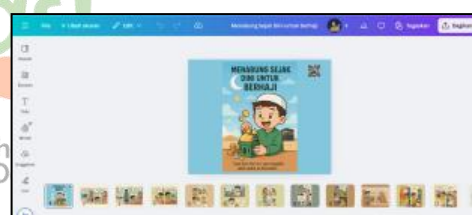
2. Tahap Design

Pada tahap desain, peneliti merumuskan strategi pengembangan komik digital berdasarkan hasil analisis kebutuhan sebelumnya. Proses perancangan meliputi penentuan bentuk media yang akan dikembangkan, yaitu komik digital berbasis

Canva serta penyusunan konsep cerita dan tampilan visual. Peneliti kemudian mengumpulkan ilustrasi dan teks yang relevan, menyusun materi sesuai capaian dan alur tujuan pembelajaran, serta menyiapkan instrumen penelitian berupa pretest, posttest, dan lembar validasi.

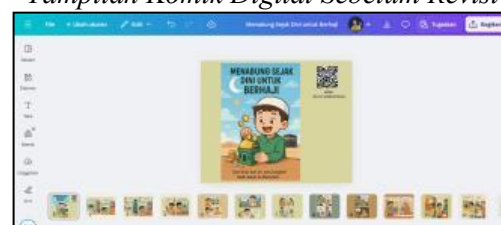
3. Tahap Pengembangan

Pada tahap pengembangan, peneliti membuat komik digital menggunakan Canva sesuai rancangan tahap desain. Media disusun dengan alur cerita yang runtut, ilustrasi berwarna, pilihan warna yang menarik, serta tata letak teks dan gambar yang ramah anak. Bahasa yang digunakan dibuat sederhana dan sesuai tingkat perkembangan membaca siswa. Komik juga dilengkapi petunjuk penggunaan agar siswa dapat belajar secara mandiri dan fleksibel. Setelah produk awal selesai, media divalidasi oleh ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Hasil validasi menunjukkan bahwa komik digital dinilai layak dengan beberapa saran perbaikan kecil, seperti penambahan keterangan kelas dan penyesuaian ejaan. Revisi dilakukan sesuai masukan para validator dan dikonfirmasi kembali sebelum uji coba. Penilaian ahli media memperoleh persentase 97,22%, ahli bahasa 93,75%, dan ahli materi 96,66%, yang seluruhnya termasuk kategori *sangat valid*. Hasil tersebut menunjukkan bahwa komik digital sudah memenuhi aspek tampilan, bahasa, dan materi, sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca di sekolah dasar.



Gambar 1

Tampilan Komik Digital Sebelum Revisi



Gambar 2

Tampilan Komik Digital Setelah Revisi

4. Tahap Implementasi

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba komik digital pada siswa kelas II SDN 1

Babadan dan SDN 1 Bodor. Uji coba skala kecil dilaksanakan pada 11 Agustus 2025 dengan enam siswa per sekolah, sedangkan uji coba skala besar pada 25 Agustus 2025 dengan dua belas siswa per sekolah. Sebelum pembelajaran, peneliti menyiapkan modul ajar serta memberikan pretest untuk mengukur kemampuan awal membaca, diikuti posttest setelah penggunaan media. Pembelajaran diawali dengan apersepsi dan pengenalan komik digital, kemudian siswa membaca cerita secara mandiri maupun berkelompok, berdiskusi, serta berlatih membaca dan menulis kosakata dari komik. Kegiatan penutup mencakup unjuk kerja membaca, asesmen menggunakan EGRA, refleksi, dan pemberian umpan balik serta reward. Penilaian kepraktisan dilakukan melalui lembar observasi guru, yang menunjukkan bahwa media dinilai sangat praktis dengan persentase 96,87%, ditinjau dari kemudahan penggunaan, keterlibatan siswa, kesesuaian materi, dan daya tarik tampilan.

5. Tahap Evaluasi

Pada tahap evaluasi, efektivitas media komik digital diuji melalui analisis hasil belajar siswa menggunakan pretest dan posttest, serta observasi aktivitas selama pembelajaran. Perhitungan N-Gain Score digunakan untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca siswa setelah menggunakan media. Media dinyatakan efektif apabila terjadi peningkatan skor yang konsisten pada kelas uji coba. Hasil uji coba skala kecil di SDN 1 Bodor menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 64 menjadi 80, dengan nilai N-Gain 0,44 (kategori sedang). Uji coba skala kecil di SDN Babadan juga menunjukkan peningkatan dari 70 menjadi 88, dengan nilai N-Gain 0,59 (kategori sedang). Pada uji coba skala besar, SDN 1 Bodor mengalami peningkatan rata-rata dari 63 menjadi 89, dengan nilai N-Gain 0,70 (kategori tinggi). Sementara itu, SDN Babadan menunjukkan peningkatan dari 66 menjadi 91, dengan nilai N-Gain 0,73 (kategori tinggi). Berdasarkan nilai dari kedua sekolah tersebut, N-Gain skala besar secara kumulatif adalah 0,72 dengan kategori tinggi. Dengan demikian, seluruh kelas uji coba, baik skala kecil maupun skala besar mengalami peningkatan hasil belajar. Peningkatan pada skala kecil berada dalam kategori sedang, sedangkan skala besar dalam kategori tinggi. Hal ini menunjukkan bahwa media komik digital efektif dalam

meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

A. Validitas Media Komik Digital dalam Pembelajaran Membaca

Hasil validasi menunjukkan bahwa media komik digital yang dikembangkan memiliki tingkat kelayakan yang sangat tinggi dan memenuhi kriteria ideal sebagai media pembelajaran membaca untuk siswa sekolah dasar. Validasi dilakukan oleh tiga ahli dengan fokus penilaian berbeda dari ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi yang memberikan gambaran komprehensif tentang kualitas media secara keseluruhan. Ketiga aspek ini menjadi penting mengingat pembelajaran membaca di kelas rendah memerlukan media yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga tepat secara bahasa dan akurat dalam penyampaian materi.

Dari aspek media, ahli memberikan nilai 97,22%, yang termasuk kategori sangat valid. Persentase yang sangat tinggi ini menunjukkan bahwa komik digital telah memenuhi unsur kelayakan visual, seperti kemenarikan ilustrasi, konsistensi karakter, pemilihan warna yang sesuai dengan perkembangan usia anak, serta tata letak teks yang mudah dipahami. Visual yang jelas dan ilustratif membantu siswa memahami konteks cerita tanpa memerlukan penjelasan Panjang (Hatima et al., 2025). Pengaturan ruang antara teks dan gambar juga memperhatikan prinsip keterbacaan sehingga tidak menimbulkan beban kognitif tambahan.

Validitas aspek media yang tinggi ini sejalan dengan Teori Dual Coding Paivio, yang menjelaskan bahwa otak manusia memproses informasi melalui dua sistem representasi utama, yaitu sistem verbal dan visual yang bekerja secara paralel untuk membangun pemahaman yang lebih utuh (Rabbani et al., 2023). Dalam konteks komik digital, penyajian teks yang terintegrasi dengan gambar tidak hanya memperkaya stimulus belajar, tetapi juga mengaktifkan kedua jalur pemrosesan tersebut secara bersamaan. Ketika siswa membaca dialog atau narasi sambil melihat ilustrasi yang relevan, mereka membentuk asosiasi mental yang lebih kuat karena informasi visual memperkuat makna yang disampaikan oleh teks, sementara teks membantu mengarahkan interpretasi terhadap visual. Integrasi dua kode ini membuat pesan lebih mudah dipahami, diingat, dan ditransfer ke konteks baru, sehingga

justifikasi teoretis ini mendukung temuan validitas media yang tinggi dan menunjukkan bahwa komik digital merupakan bentuk media pembelajaran yang secara kognitif efektif dalam meningkatkan pemahaman bacaan siswa.

Ahli bahasa memberikan nilai 93,75%, yang juga termasuk dalam kategori sangat valid. Fokus penilaian meliputi ketepatan struktur kalimat, kepatuhan terhadap kaidah EYD, pemilihan kosa kata yang sesuai dengan perkembangan kognitif siswa, serta kesederhanaan dialog. Bagi siswa kelas II, teks bacaan tidak boleh terlalu panjang ataupun rumit. Komik digital ini sudah memenuhi prinsip tersebut karena dialognya disusun ringkas, komunikatif, dan dekat dengan pengalaman nyata anak. Bahasa yang mudah dipahami sangat penting untuk memastikan siswa dapat memproses informasi verbal secara optimal (Daswananda & Fathoni, 2024). Ketika bahasa yang digunakan tepat sasaran, representasi verbal dalam teori Paivio dapat berfungsi maksimal dan mudah dipadukan dengan representasi visual dari gambar komik.

Selanjutnya, ahli materi memberikan nilai 96,66%, menunjukkan bahwa isi komik telah sesuai dengan capaian pembelajaran, mengandung informasi yang akurat, serta menyajikan alur cerita yang runtut dan logis. Penilaian ini menekankan bahwa komik digital tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga benar-benar mendukung pembelajaran substantif. Isi materi yang tersusun dengan baik mendukung proses literasi siswa, terutama dalam meningkatkan kemampuan memahami hubungan antarperistiwa, sebab-akibat, dan makna dalam konteks cerita. Kesesuaian materi ini semakin menguatkan fungsi komik sebagai media pembelajaran multimodal. Ketika isi cerita, bahasa, dan ilustrasi berpadu harmonis, proses dual coding bekerja secara optimal, visual memberikan gambaran mental, sedangkan teks membantu memperkuat pemahaman semantic (Al Haddad et al., 2025).

Secara keseluruhan, ketiga penilaian ahli tersebut membuktikan bahwa komik digital sangat layak digunakan sebagai media pembelajaran membaca untuk siswa kelas II sekolah dasar. Saran perbaikan yang diberikan validator hanya bersifat minor, seperti penambahan informasi kelas, penyesuaian ukuran huruf, atau perbaikan ejaan. Tidak ada revisi besar yang menunjukkan kelemahan mendasar, sehingga dapat disimpulkan bahwa

struktur, isi, dan desain komik digital sudah matang serta selaras dengan kebutuhan siswa.

Selain itu, validitas yang tinggi menunjukkan bahwa komik digital ini sejalan dengan karakteristik belajar anak usia dini yang masih berada pada tahap operasional konkret, di mana penggunaan media visual sangat membantu proses internalisasi konsep. Komik digital berhasil memadukan narasi dan visual secara efektif sehingga mendukung prinsip *dual coding* yang menyatakan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika informasi verbal dan visual dikelola secara bersamaan. Dengan demikian, media komik digital ini tidak hanya valid secara teknis, tetapi juga kuat secara teoritis karena sesuai dengan mekanisme kognitif yang mendukung peningkatan kemampuan membaca anak.

B. Kepraktisan Implementasi Komik Digital di Kelas

Kepraktisan media komik digital dianalisis melalui observasi guru selama proses pembelajaran pada uji coba skala kecil dan skala besar. Berdasarkan hasil pengamatan tersebut, media memperoleh persentase kepraktisan sebesar 96,87%, yang termasuk dalam kategori *sangat praktis*. Nilai yang tinggi ini menunjukkan bahwa media tidak hanya mudah digunakan, tetapi juga mendukung kegiatan belajar mengajar secara optimal. Guru menilai bahwa komik digital ini memiliki alur penggunaan yang jelas, langkah-langkah pembelajaran yang mudah diikuti, serta tampilan visual yang mendukung pemahaman siswa.

Dalam praktiknya, komik digital mampu membantu siswa memahami materi bacaan dengan lebih cepat. Tampilan visual yang menarik membuat siswa lebih fokus pada isi cerita, sementara dialog sederhana membantu mereka menghubungkan teks dengan situasi yang digambarkan (Muchmaina et al., 2025). Guru juga merasakan bahwa media sangat efisien digunakan selama pembelajaran. Waktu yang biasanya dihabiskan untuk menjelaskan konteks cerita atau memvisualisasikan latar, tokoh, dan peristiwa menjadi lebih singkat karena semuanya sudah disajikan secara konkret melalui gambar. Hal ini membuat alur pembelajaran lebih efektif, runtut, dan terarah.

Kepraktisan media ini dapat dijelaskan melalui Teori Kognitif Multimedia Mayer, yang menegaskan bahwa pembelajaran menjadi lebih

efektif ketika informasi disampaikan melalui kombinasi kata (verbal) dan gambar (visual) yang saling melengkapi (Nurhatmi, 2025). Menurut Mayer, otak manusia memiliki dua jalur pemrosesan utama yaitu visual-spasial dan auditori-verbal yang harus dikelola dengan baik agar tidak menimbulkan beban kognitif berlebih (Nurulanbiyya et al., 2025). Dalam konteks komik digital, desain yang menggunakan gambar sederhana, dialog singkat, serta alur cerita yang runtut membantu menjaga agar kapasitas memori kerja siswa tidak terbebani oleh informasi yang tidak relevan. Prinsip coherence dalam teori Mayer tercermin ketika komik menghindari elemen visual yang berlebihan atau dekoratif, sehingga fokus siswa tetap pada pesan utama (Harahap et al., 2025). Sementara itu, prinsip redundancy terpenuhi melalui penyajian informasi yang ringkas dan langsung pada inti, tanpa pengulangan yang tidak perlu (Harahap et al., 2025). Dengan demikian, struktur komik digital yang efisien dan mudah dipahami ini mendukung cara otak anak memproses informasi secara optimal, sehingga meningkatkan kepraktisan media dalam proses pembelajaran.

Kesesuaian komik digital dengan teori tersebut terlihat dari cara siswa merespons media. Mereka dapat mengikuti alur cerita tanpa hambatan, memahami isi bacaan tanpa harus membaca teks panjang, serta mencocokkan visual dengan makna kata secara otomatis. Hal ini menunjukkan bahwa media telah dirancang sesuai prinsip *multimedia principle*, yaitu bahwa siswa belajar lebih baik dari kombinasi gambar dan teks dibandingkan dari teks saja (Handoyo et al., 2025). Dengan demikian, penggunaan komik digital tidak hanya mempraktikkan langkah pembelajaran bagi guru, tetapi juga memberikan pengalaman belajar yang lebih ringan dan bermakna bagi siswa.

Selain itu, guru menilai media ini fleksibel untuk digunakan dalam berbagai model pembelajaran. Komik digital dapat dimanfaatkan secara mandiri, di mana siswa membaca dan memahami cerita sendiri secara kelompok, untuk mendorong diskusi dan kolaborasi maupun secara klasikal, ketika guru memandu jalannya pembelajaran di depan kelas (Maharani et al., 2022). Fleksibilitas ini memperkuat kepraktisan media sebagai sumber belajar utama maupun pendukung. Tidak hanya itu, media juga meningkatkan motivasi belajar, karena ilustrasi karakter dan alur cerita

membuat siswa merasa lebih terlibat dan menikmati proses membaca.

Secara keseluruhan, hasil observasi menunjukkan bahwa komik digital tidak hanya praktis digunakan, tetapi juga dapat meningkatkan efektivitas proses pembelajaran membaca. Kepraktisan yang tinggi ini selaras dengan prinsip-prinsip inti dalam Teori Kognitif Multimedia Mayer, yang menjelaskan bagaimana kombinasi teks dan visual mampu mengurangi beban kognitif, memperjelas informasi, serta memfasilitasi pemahaman yang lebih dalam. Dengan demikian, komik digital terbukti menjadi media yang efisien, menarik, dan mudah diterapkan untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa sekolah dasar.

C. Keefektifan Komik Digital terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Siswa

Keefektifan komik digital dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan perhitungan N-Gain Score. Uji coba dilakukan pada dua sekolah SDN 1 Bodor dan SDN Babadan dalam dua tahap, yaitu skala kecil dan skala besar. Hasil pengujian menunjukkan adanya peningkatan kemampuan membaca pada seluruh kelompok siswa setelah menggunakan media komik digital.

Pada uji coba skala kecil, SDN 1 Bodor memperoleh nilai N-Gain 0,44 (kategori sedang), sementara SDN Babadan memperoleh N-Gain 0,59 (kategori sedang). Hasil ini menunjukkan bahwa pada tahap awal penerapan, komik digital telah mampu memberikan peningkatan yang cukup signifikan. Pada uji coba skala besar, efektivitasnya tetap konsisten; SDN 1 Bodor mencapai N-Gain 0,46 (kategori sedang), sedangkan SDN Babadan mencatat N-Gain 0,63 (kategori sedang menuju tinggi). Konsistensi peningkatan ini menandakan bahwa media dapat bekerja secara stabil pada konteks pembelajaran yang lebih luas, dengan jumlah siswa lebih banyak dan variasi kemampuan yang beragam.

Peningkatan rata-rata nilai posttest yang terjadi di semua sekolah menunjukkan bahwa komik digital memberikan dampak nyata pada berbagai aspek kemampuan membaca siswa, seperti pemahaman isi bacaan, kemampuan mengidentifikasi informasi penting, kelancaran membaca, serta kemampuan memahami

kosakata dalam konteks cerita. Hal ini dapat terjadi karena komik digital tidak hanya menyajikan teks, tetapi juga memberikan dukungan visual yang membantu membangun pemahaman secara lebih konkret (Dewi, 2025).

Efektivitas ini dapat dijelaskan melalui Teori Konstruktivisme Bruner, yang menegaskan bahwa anak membangun pengetahuannya sendiri melalui pengalaman langsung dan representasi yang bermakna (Tohari & Rahman, 2024). Dalam pandangan Bruner, proses belajar berlangsung melalui tiga mode representasi, yaitu enaktif (melibatkan tindakan langsung), ikonik (menggunakan gambar atau visual), dan simbolik (menggunakan bahasa atau teks). Komik digital secara optimal memadukan dua mode yang sangat relevan bagi siswa kelas rendah, yakni representasi ikonik melalui ilustrasi yang konkret dan menarik serta representasi simbolik melalui teks sederhana dalam dialog dan narasi. Kombinasi kedua mode ini membantu siswa menghubungkan visual dengan makna linguistik, sehingga mereka dapat membangun pemahaman bacaan secara lebih mandiri dan bermakna. Dengan adanya gambar yang memandu alur cerita dan teks yang memperjelas makna, komik digital menyediakan pengalaman belajar yang kaya, memfasilitasi konstruksi pengetahuan baru, dan pada akhirnya meningkatkan efektivitas pembelajaran membaca (Budiyanti et al., 2023).

Ketika siswa membaca komik, mereka tidak hanya melihat teks, tetapi juga memerhatikan gambar yang memperjelas konteks. Gambar membantu mereka membayangkan latar, memahami tindakan tokoh, dan memprediksi alur cerita. Proses ini membuat siswa mampu membangun pemahaman bacaan secara bertahap. Dengan kata lain, komik digital menyediakan jembatan antara visual dan teks, sehingga mempermudah proses konstruksi makna (Mekalungi et al., 2025). Hal ini sejalan dengan pendapat Bruner bahwa pembelajaran akan lebih efektif ketika siswa dapat menghubungkan simbol (kalimat dan kata) dengan representasi visual yang bermakna.

Selain itu, alur cerita yang runtut dan dialog yang sederhana memungkinkan siswa untuk memahami isi bacaan tanpa merasa terbebani. Komik digital juga meningkatkan motivasi membaca karena tampilan dan ceritanya menarik, sehingga siswa merasa tertarik untuk menyelesaikan bacaan hingga akhir. Keterlibatan emosional ini sangat penting dalam

konstruktivisme, karena Bruner menyatakan bahwa motivasi dan rasa ingin tahu merupakan bagian dari proses internal siswa dalam membangun pengetahuan.

Secara keseluruhan, hasil peningkatan nilai pretest dan posttest, yang tercermin dalam nilai N-Gain, memperkuat bahwa komik digital efektif digunakan sebagai media pembelajaran membaca. Melalui kombinasi antara teks dan visual, komik digital mendukung proses representasi kognitif yang dijelaskan oleh teori Bruner, sehingga siswa lebih mudah memahami, memaknai, dan mengingat informasi yang disajikan. Dengan demikian, media komik digital bukan hanya meningkatkan nilai akademik, tetapi juga membangun pengalaman membaca yang menyenangkan dan bermakna bagi siswa kelas II sekolah dasar.

PENUTUP

Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa pengembangan media pembelajaran komik digital berhasil menjawab ketiga rumusan masalah yang diajukan, yakni terkait validitas, kepraktisan, dan keefektifan media dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa sekolah dasar. Dari aspek validitas, komik digital dinilai sangat layak digunakan, sebagaimana dibuktikan melalui hasil penilaian ahli media (97,22%), ahli bahasa (93,75%), dan ahli materi (96,66%) yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria tampilan visual, kesesuaian bahasa, dan ketepatan materi. Temuan ini sejalan dengan Teori Dual Coding Paivio, yang menjelaskan bahwa integrasi teks dan visual dapat memperkuat pemahaman karena informasi diproses melalui dua saluran representasi yang bekerja paralel. Dari aspek kepraktisan, komik digital memperoleh nilai 96,87%, menunjukkan bahwa media mudah digunakan guru, menarik bagi siswa, dan mendukung alur pembelajaran secara efisien. Kepraktisan ini sesuai dengan prinsip-prinsip dalam Teori Kognitif Multimedia Mayer, yang menekankan bahwa kombinasi kata dan gambar akan lebih efektif selama beban kognitif siswa diminimalkan melalui tampilan visual yang sederhana, dialog ringkas, dan struktur materi yang runtut. Dari aspek keefektifan, hasil uji coba menunjukkan peningkatan konsisten pada kemampuan membaca siswa dengan kategori N-

Gain sedang—mulai dari 0,44 hingga 0,63—baik pada uji coba skala kecil maupun besar.

Peningkatan ini menegaskan bahwa komik digital mampu memperkuat pemahaman siswa terhadap isi bacaan, kelancaran membaca, serta kemampuan menginterpretasi kosakata dalam konteks cerita. Efektivitas tersebut dapat dikaitkan dengan Teori Konstruktivisme Bruner, yang menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih bermakna ketika siswa membangun pengetahuan melalui representasi visual (ikonik) dan simbolik (teks) yang saling melengkapi. Dengan demikian, secara keseluruhan dapat disimpulkan bahwa komik digital yang dikembangkan terbukti sangat valid, praktis, dan efektif sebagai media pembelajaran membaca, sehingga mampu memberikan kontribusi nyata dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar.

DAFTAR PUSTAKA

- Akhiruddin, H. R., Ahmadi, A., & Raharjo, R. P. (2024). Pemanfaatan Cerita Interaktif Digital Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Yang Inovatif. *JUDIKA: Jurnal Pendidikan Unsika*, 12(2). <https://doi.org/10.35706/judika.v12i2.11574>
- Al Haddad, A., Hasaniyah, N., & Al Anshory, A. M. (2025). Pengaruh Media Visual Terhadap Peningkatan Kosakata Bahasa Arab: Telaah Teoritis. *Jurnal Teknologi Pendidikan Dan Pembelajaran*, 2(4).
- Amini, A., & Damayanti, M. I. (2021). Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Mendongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *JPPGSD: Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 9(6).
- Ardian, N., Hutaruhut, M. A., & Rohani, R. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Whiteboard Animation dalam Pembelajaran Biologi Kelas XI pada Materi Sistem Pencernaan Makanan. *Bioscientist: Jurnal Ilmiah Biologi*, 10(2). <https://doi.org/10.33394/bioscientist.v10i2.6296>
- Ardilla, N., Salminawati, S., & Kamalia Siregar, L. N. (2022). Peran Orang Tua Dan Guru Pada Minat Belajar Dalam Kemampuan Membaca Siswa Di Sd Negeri 107403 Cinta Rakyat Kecamatan Percut Sei Tuan (Studi Kasus Pada Kemampuan Membaca Siswa). *Nizhamiyah*, 12(2). <https://doi.org/10.30821/niz.v12i2.2259>
- Budiayanti, K., Zaim, M., & Thahar, H. E. (2023). Teori-Teori Pendidikan dan Pengaruhnya Terhadap Pembelajaran Bahasa Abad ke-21. *Journal of Education Research*, 4(4). <https://doi.org/10.37985/jer.v4i4.761>
- Damayanti, F., Sofyan, D., & Sundari, F. S. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Tema 7 Subtema 4 Perkembangan Teknologi Transportasi Pembelajaran 2. *Didaktik: Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 9(2). <https://doi.org/10.36989/didaktik.v9i2.1229>
- Daswananda, K. F., & Fathoni, A. (2024). Penerapan Media Pop-Up Book untuk Meningkatkan Kecerdasan Verbal Linguistik Siswa di Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 13(1). <https://doi.org/10.58230/27454312.1318>
- Dewi, A. C. (2025). Transformasi Pembelajaran Menulis Teks melalui Media Visual Interaktif. *Jurnal Ilmiah Multidisiplin Mahasiswa Dan Akademisi*, 1(2). <https://doi.org/10.64690/intelektual.v1i3.246>
- Handoyo, T., Ashriyah, I., & Kamal, R. (2025). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Multimedia. *Harmoni Pendidikan: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 2(1). <https://doi.org/10.62383/hardik.v2i1.1064>
- Harahap, K. S. D. A., Aibonotika, A., & Suri, I. (2025). Utilization of PowerPoint Multimedia Application in Thesis Defense Presentations by Undergraduate Students of the Japanese Language Education Program at Universitas Riau. *TOFEDU: The Future of Education Journal*, 4(6). <https://doi.org/10.61445/tofedu.v4i6.679>
- Hatima, Y., Fajrudin, L., & Priyadi, R. A. (2025). Program Penguatan Literasi Visual dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia melalui Komik Edukasi Anak di SDN Karundang 1 Kota Serang. *JURNAL ABDI MASYARAKAT DAN PEMBERDAYAAN INOVATIF*, 1(1). <https://doi.org/10.64690/jampi.v1i1.218>
- Maharani, H. R., Ubaidah, N., & Basir, M. A. (2022). Pengembangan Profesionalisme Guru Melalui Pelatihan Komik Digital dengan Canva for Education. *DINAMISIA: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat*, 6(3).

- <https://doi.org/10.31849/dinamisia.v6i3.10084>
- Megantari, K. A., Margunayasa, I. G., & Tri Agustiana, I. G. A. (2021). Belajar Sumber Daya Alam Melalui Media Komik Digital. *Mimbar PGSD Undiksha*, 9(1). <https://doi.org/10.23887/jjpsd.v9i1.34251>
- Mekalungi, N., Markhamah, Rachmawati, F. P., & Wulandari, M. D. (2025). Komik Digital Berbasis Kearifan Lokal untuk Meningkatkan Literasi membaca Siswa Sekolah Dasar. *Didaktika: Jurnal Kependidikan*, 14(1). <https://doi.org/10.58230/27454312.1788>
- Muchmaina, N., Chandra, & Syam, S. S. (2025). Analisis Pembelajaran Siswa Kelas III dalam Membaca Intensif Teks Naratif di Sekolah Dasar. *Semantik: Jurnal Riset Ilmu Pendidikan, Bahasa Dan Budaya*, 3(2). <https://doi.org/10.61132/semantik.v3i2.1631>
- Nurhatmi, J. (2025). Teori Multimedia Pembelajaran: Landasan Kognitif dan Implikasi Desain Instruksional. *Al Habib: Jurnal Pendidikan Islam Dan Keguruan*, 1(2).
- Nurulanbiyya, F., Safitri, A. N., Khasanah, V. M., & Budiarti, M. (2025). Upaya Peningkatan Prestasi Belajar Siswa Kelas 4 SD Dalam Pelajaran IPAS Materi Tubuh Tumbuhan Melalui Model Kooperatif Tipe STAD Berbantuan Media Digital Website Portal Ilmu Pengetahuan (PORITA>COM) di SDN Ngadirejo 2. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(3). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.33809>
- Putra, W. S. (2025). Digitalisasi Pendidikan: Integrasi Aplikasi Canva Sebagai Solusi Digital dalam Membantu Guru Sekolah Dasar Merancang Media Visual Interaktif pada Kurikulum Merdeka. *IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation*, 22(22).
- Rabbani, I. N., Aditya, N., & Salsabila, N. (2023). Pengaruh Metode Dual-Coding Terhadap Long-Term Memory Mahasiswa. *Psyche: Jurnal Psikologi Universitas Muhammadiyah Lampung*, 5(1).
- Rakhman, P. A., Salsyabila, A., Nuramalia, N., & Gustiani, P. E. (2024). Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa di SDN Cilampang melalui Media Pembelajaran Digital dan Konvensional. *Jurnal Inovasi Pembelajaran Di Sekolah*, 5(2). <https://doi.org/10.51874/jips.v5i2.293>
- Safitri, M., & Aziz, M. R. (2022). ADDIE, Sebuah Model Untuk Pengembangan Multimedia Learning. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2).
- Salsabila, Y. R., Lestari, S., & Budiarti, M. (2020). Analisis kemampuan membaca siswa kelas II sekolah dasar. *Konferensi Ilmiah Dasar*, 2, 339–344. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID/article/view/1590>
- Sumiati, T., Rakhmat, C., & Indihadi, D. (2023). Pengaruh Penggunaan Multimedia Pembelajaran Interaktif Terhadap Kemampuan Menyimak pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas V (Studi Pre-Eksperimen di SDN Margalaksana). *Dwija Cendekia: Jurnal Riset Pedagogik*, 7(2). <https://doi.org/10.20961/jdc.v7i2.74735>
- Tohari, B., & Rahman, A. (2024). Konstruktivisme Lev Semonovich Vygotsky dan Jerome Bruner: Model Pembelajaran Aktif dalam Pengembangan Kemampuan Kognitif Anak. *Nusantara : Jurnal Pendidikan Indonesia*, 4(1). <https://doi.org/10.14421/njpi.2024.v4i1-13>
- Vadinda, F. Z., Harahap, N. R., Nasution, S., & Devianty, R. (2023). Implementasi Program Literasi terhadap Eskstrakurikuler di MTSN 2 Medan. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 2(2). <https://doi.org/10.56672/attadris.v2i2.99>