

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BERSUARA
UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN
KELAS IV SDN PANCORAN 07 PAGI**

Citra Lestari¹, Sulistyani Puteri Ramadhani²
^{1,2} PGSD FEBH Universitas Trilogi Jakarta
¹citraalstr@trilogi.ac.id, ²sulistyani@trilogi.ac.id

ABSTRACT

The rapid growth of technology has significantly impacted various fields, especially field of education. In this case, technology can be used to create fun, interactive, digital learning media or teaching aids that are aligned with the Merdeka Curriculum. In this curriculum, Bahasa Indonesia learning requires students to understand fictional texts in order to comprehend, identify ideas, and interpret information from the texts they read or listened to. Based on analysis and observation at SDN Pancoran 07 South Jakarta, there is a need for make learning media to help students understand and interpret information from reading materials. Therefore, a digital comic with voiceover in Indonesian was developed on the topic of "Pertukaran dan Pembayaran", using the ADDIE development model adjusted to its five stages. The goal of developing this digital comic media is to improve reading comprehension skills for 4th-grade students. The results of the research show that using the digital comic media has led to an improvement in reading comprehension, which can be seen from the pre-test and post-test results conducted in each class. Specifically, in the media field test, an improvement of 63.5% was observed.

Keywords: Digital Media, Digital Comic With Audio, Reading Comprehension Skills

ABSTRAK

Perkembangan teknologi yang kian pesat membawa perubahan khususnya pada bidang pendidikan, dalam hal ini pemanfaatan teknologi dapat dilakukan dengan pembuatan media pembelajaran atau bahan ajar yang menarik, interaktif berbasis digital yang disesuaikan dengan Kurikulum Merdeka. Dalam kurikulum, pembelajaran Bahasa Indonesia siswa diminta untuk memahami materi teks fiksi untuk dapat memahami, mengidentifikasi gagasan, dan memaknai informasi dari teks yang dibaca atau disimak. Berdasarkan hasil analisis dan observasi di SDN Pancoran 07 Jakarta Selatan, bahwa dibutuhkannya media pembelajaran yang membantu peserta didik dalam memahami dan memaknai informasi dari bacaan. Oleh karena itu dikembangkannya komik digital bersuara bahasa Indonesia materi Pertukaran dan Pembayaran dengan menggunakan model pengembangan ADDIE disesuaikan dengan 5 tahapan yang ada. Pengembangan media komik digital ini bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 4. Dari hasil penelitian dari penggunaan media Komik Digital Bersuara memperoleh peningkatan dalam membaca pemahaman yang dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang diujicoba pada setiap kelas, terutama pada uji lapangan media, didapatkan nilai peningkatan sebesar 63,5%.

Kata Kunci: Media Digital, Komik Digital Bersuara, Keterampilan Membaca Pemahaman.

A. Pendahuluan

Pendidikan dalam sebuah negara merupakan hal yang sangat penting, harus diperhatikan dan juga ditingkatkan, karena diharapkan siswa dapat “secara aktif mengembangkan potensi dirinya untuk memiliki kekuatan spiritual keagamaan, pengendalian diri, kepribadian, kecerdasan, akhlak mulia, serta keterampilan yang diperlukan dirinya, masyarakat, bangsa dan negara,” seperti yang tercantum pada Undang-Undang tentang Sistem Pendidikan No. 20 tahun 2003. Pendidikan itu sendiri memiliki peran yang diharapkan mampu mengatasi dan juga meningkatkan persaingan dalam era global yang semakin pesat dan maju teknologi informasi yang ada sekarang ini (Umayah et al., 2020)

Perkembangan teknologi dunia yang semakin pesat tentu saja membawa perubahan pada seluruh bidang, salah satunya dalam bidang pendidikan. Era digital ini memiliki peran penting dan perlu adanya selektif dalam penggunaan konten yang diperlukan. Dalam bidang pendidikan, era digital diharapkan guru dapat memanfaatkan untuk penggunaan

teknologi yang semakin maju dapat berperan sebagai fasilitator yang dapat membantu proses pembelajaran, seperti menjadi wadah untuk mengembangkan media ajar untuk menunjang proses pembelajaran. Penggunaan dan pemanfaatan teknologi ini sudah banyak dilakukan di berbagai sekolah karena adanya dukungan sarana dan prasarana untuk menggunakan teknologi dalam pembelajaran (Puspitarini & Akhyar, 2018). Guru sebagai fasilitator dapat mengembangkan dan mewujudkan pembelajaran yang menyenangkan, interaktif dua arah tak hanya satu arah, dan menarik jika pemanfaatan teknologi digunakan secara efektif dan kreatif (Setianingrum dan Sari, 2023).

Pemanfaatan teknologi dalam bidang pendidikan perlu disinergikan dengan kurikulum yang berlaku pada sebuah negara. Salah satunya kurikulum yang digunakan di Indonesia ini menggunakan “Kurikulum Merdeka”, diharapkan terdapat proses pembelajaran yang berlangsung secara aktif dan pembelajaran dua arah antara guru dengan siswa. Salah satu mata pelajaran dalam kurikulum ini yang

mendapatkan perubahan signifikan adalah Bahasa Indonesia, karena sebelumnya ranah keterampilan berbahasa ini hanya terdiri dari 4 aspek yaitu menyimak, Berbicara, membaca, dan menulis, kemudian setelah adanya pembaruan terdapat penambahan yaitu keterampilan menyimak, membaca dan memirsas, berbicara dan mempresentasikan, dan menulis.

Berdasarkan KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) menyatakan “membaca adalah mengeja atau melafalkan apa yang tertulis. Kata “baca” atau “membaca” memiliki 5 makna; “(1) melihat dan memahami isi bacaan; (2) melafalkan yang tertulis; (3) mengucapkan yang tertulis; (4) memahami isi dari tulisan, gambar, symbol, dan lainnya; (4) proses pengembangan keterampilan dalam membaca dan memahami isi keseluruhan teks yang tertulis secara kritis.” (Deepublish, 2019). Keterampilan membaca penting untuk diajarkan karena merupakan salah satu aspek dari pembelajaran bahasa Indonesia. Kemudian keterampilan membaca pemahaman ini merupakan salah satu kompetensi dasar yang terdapat dalam kurikulum pada

jenjang sekolah dasar. Dalam Taksonomi membaca yang dikembangkan oleh Thomas C. Barret ini menyatakan adanya 5 kategori untuk mengembangkan keterampilan membaca yaitu; (1) pemahaman literal; (2) reorganisasi; (3) pemahaman inferensial; (4) evaluasi; (5) apresiasi (Supriyono, 2008). Membaca pemahaman dapat disimpulkan adalah proses pemerolehan makna yang dikaitkan dengan pengetahuan maupun pengalaman pembaca dan isi bacaan tersebut bertujuan untuk pembaca mengetahui dan memahami keseluruhan isi bacaan.

Di era digital ini pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikemas secara menarik tak hanya dengan ceramah. Adanya berbagai platform dan aplikasi sebagai media untuk menunjang kegiatan pembelajaran seperti *Kahoot*, *google classroom*, *canva*, *quizizz*, dan sebagainya. Hal ini dilakukan untuk mewujudkan capaian pembelajaran yang berbeda tiap fase, salah satunya adalah keterampilan membaca pada peserta didik. Keterampilan membaca merupakan fondasi penting dalam kemampuan

berbahasa. Namun, dalam penerapan keterampilan membaca ini masih terdapat beberapa faktor yang memengaruhi tingkat membaca masih minim. Hal ini bisa terjadi karena beberapa faktor, salah satunya adalah lingkungan sekolah yang sarana dan prasarana dimiliki kurang memadai dalam meningkatkan keterampilan membaca peserta didik (Citra et al., 2018)).

Pembelajaran Bahasa Indonesia dapat dikemas menjadi sangat menarik jika guru memanfaatkan teknologi untuk mengembangkan media pembelajaran yang menarik. Salah satu media yang dapat dikembangkan adalah komik. Komik merupakan media yang terdapat ilustrasi berwarna-warni, terdapat alur cerita dengan karakter tokoh masing-masing sehingga menarik peserta didik (Agatha et al., 2018). Komik memiliki potensi cukup besar untuk media ajar karena adanya gabungan antara gambar dengan tulisan yang dipadukan dengan menarik.

Penggunaan komik di era digital dalam bidang pendidikan ini bisa dikembangkan menjadi komik digital yang mudah diakses, tujuan

dari komik yaitu sebagai media pembelajaran untuk menyampaikan pesan/materi pembelajaran (Waluyanto dalam Ambaryani, 2017). Dengan adanya pengembangan komik digital yang ditambahkan audio untuk membantu peserta didik dalam memahami serta memvisualisasikan dari yang peserta didik lihat dan dengar tentang materi Pertukaran dan Pembayaran pada mata pelajaran Bahasa Indonesia.

Berdasarkan hasil kunjungan lapangan yang telah dilakukan di SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta Selatan khususnya pada kelas IV, menyatakan bahwa keterampilan membaca pada peserta didik masih rendah, adanya kurang minat dalam membaca, serta peserta didik masih mudah terdistraksi dalam pembelajaran. Peserta didik menyatakan bahwa ingin membaca jika bahan bacaan tersebut menarik perhatian. Hal ini memancing peserta didik untuk bersemangat dalam membaca.

Oleh karena itu, pengembangan komik digital yang dipadukan dengan audio untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman akan

melalui tahapan analisis yang dilakukannya sebagai studi pendahuluan yang berbentuk observasi dan wawancara bersama dengan guru kelas dan seluruh peserta didik kelas IV-A SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta Selatan. Hasil observasi dan wawancara yang diperoleh pada tahap analisis ini menunjukkan bahwa jarangya penggunaan media atau bahan ajar interaktif serta metode penjelasan menggunakan ceramah dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, terlebih pada materi Pertukaran dan Pembayaran, menunjukkan bahwa peserta didik masih adanya kesulitan dalam memahami materi pembelajaran.

Selanjutnya, diperoleh dari hasil analisis yang telah dilaksanakan sebelumnya, peneliti merancang sebuah produk sesuai tahapan yang terdapat dalam *ADDIE* yaitu tahap *Design* atau merancang media ajar berbasis digital untuk membantu kegiatan pembelajaran serta meningkatkan keterampilan membaca pemahaman melalui komik digital yang disesuaikan dengan kurikulum, dan kebutuhan peserta didik, serta dikemas semenarik mungkin untuk menarik perhatian

dengan menggunakan aplikasi *ProCreate*, dan *Canva*.

Tahap ketiga yaitu tahap *Development*, pada tahap ini rancangan media yang telah dibuat akan dikembangkan menjadi sebuah produk yang utuh dari menggabungkan cover, isi cerita komik, dan soal yang ada digabungkan menjadi file berbentuk format *.pdf* kemudian dikonversikan menjadi komik digital berbentuk *flipbook* dan memasukkan audio suara menggunakan aplikasi *HeyZine*.



Gambar 2. Contoh Media Komik Digital Media yang dirancang dan telah menjadi sebuah produk yang utuh ini kemudian diuji validasikan oleh para ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi dengan hasil penilaian sebagai berikut :

Validator	Skor yang didapat	Skor maksimal	Rata-rata presentase
Ahli materi	41	50	82%
Ahli bahasa	23	25	92%
Ahli media	48	50	96%
Total			90%
Kualifikasi	Sangat valid dan layak digunakan		

Tabel 1. Hasil Uji Validasi Ahli

Setelah dilakukannya uji validasi, dan telah dinyatakan kevalidannya. Langkah selanjutnya adalah media diuji cobakan kepada peserta didik dan dikelompokkan menjadi 3 kelas, yaitu kelas kecil, kelas terbatas, dan kelas uji lapangan. Uji coba pertama dilakukan pada kelompok kelas kecil yang dilaksanakan terdiri 6 peserta didik, dan memperoleh hasil uji coba sebagai berikut :

	Mean	N	Data max	Efektivitas D-Cohen
Pre-Test	47,67	6	100	0,26
Post-Test	66	6	100	

Tabel 2. Hasil Uji Coba Media Kelas Kecil

Hasil tabel di atas menunjukkan bahwa efektivitas *D-Cohen* pada kelas kecil sebesar 0,26, dan adanya peningkatan dari

rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 38,4%.

Selanjutnya uji coba dilakukan pada kelas terbatas yang terdiri dari 12 peserta didik, dan memperoleh hasil uji coba sebagai berikut :

	Mean	N	Data max	Efektivitas D-Cohen
Pre-Test	49	12	100	0,31
Post-Test	69,33	12	100	

Tabel 3. Hasil Uji Coba Media Kelas Terbatas

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa efektivitas *D-Cohen* pada kelas terbatas sebesar 0,31, dan adanya peningkatan dari rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 41,4%.

Setelah uji coba kelas kecil dan kelas terbatas sudah dilaksanakan, selanjutnya uji coba pada kelompok kelas uji lapangan yang terdiri dari 25 peserta didik, dan memperoleh hasil uji coba sebagai berikut :

	Mean	N	Data max	Efektivitas D-Cohen
Pre-Test	52,48	25	100	0,51
Post-Test				

Post-Test 85,84 25 100

Tabel 4. Hasil Uji Lapangan Media

Berdasarkan hasil tabel di atas menunjukkan bahwa efektivitas *D-Cohen* pada uji lapangan sebesar 0,51, dan adanya peningkatan dari rata-rata *pretest* dan *posttest* sebesar 63,5%.

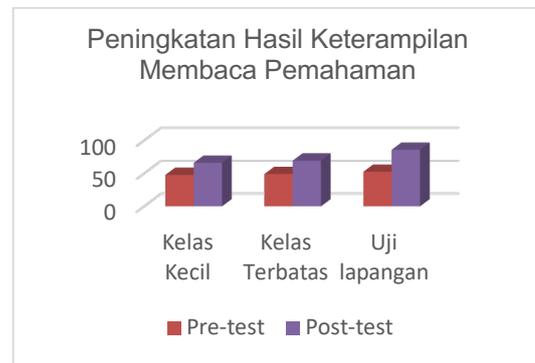
Hasil uji coba kelas kecil, kelas terbatas, dan uji coba lapangan memperoleh hasil efektivitas *d-cohen* sebagai berikut, hasil uji coba yang dilaksanakan pada kelas kecil dan kelas terbatas memperoleh efektivitas sebesar 0,26 untuk kelas kecil, dan 0,31 untuk kelas terbatas yang dimana kedua uji coba tersebut masuk pada kategori rendah. Kemudian, uji efektivitas *D-Cohen* pada uji coba lapangan ini memperoleh nilai 0,51 yang artinya masuk pada kategori besar.

Adapun kriteria untuk mendefinisikan hasil penilaian *effect size* dari *D-Cohen* yaitu :

Effect Size	Kriteria
$0 < d \leq 0,20$	Efek kecil
$0,20 < d \leq 0,50$	Efek sedang
$0,50 < d \leq 0,80$	Efek besar
$d > 0,80$	Efek sangat besar

Sumber: (Nusantari et al., 2019)

Peningkatan pada penggunaan media komik digital bersuara untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 4 SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta Selatan ini dapat dilihat dari grafik peningkatan berdasarkan hasil *pre-test* dan *post-test* yang telah dilaksanakan, sebagai berikut :



Grafik 1. Hasil Keterampilan Membaca Pemahaman

Berdasarkan grafik di atas dapat memberikan kesimpulan bahwa dengan penggunaan media atau bahan ajar berupa komik digital bersuara pada pembelajaran Bahasa Indonesia materi Pertukaran dan Pembayaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas 4 SDN Pancoran 07 Pagi Jakarta Selatan mengalami peningkatan yang dapat dilihat dari hasil *pre-test* dan *post-test* yang terdapat indikator keterampilan membaca pemahaman yaitu memahami, mengidentifikasi, dan memaknai pesan dari teks narasi yang diberikan atau disimak.

D. Kesimpulan

Hasil penelitian yang telah dilakukan dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital bersuara Bahasa Indonesia materi Pertukaran dan Pembayaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV ini dikembangkan oleh peneliti dalam bentuk komik digital dengan dipadukannya audio pada komik dan dilakukan sesuai dengan langkah-langkah model penelitian ADDIE yang terdiri dari 5 tahapan, yaitu: analisis (*analyze*), rancangan (*design*), pengembangan (*development*), implementasi (*implementation*), dan evaluasi (*evaluation*). Penelitian ini telah menghasilkan sebuah produk media pembelajaran berupa komik digital bersuara.

Hasil dari penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan ini menunjukkan bahwa media komik digital bersuara Bahasa Indonesia materi Pertukaran dan Pembayaran untuk peserta didik kelas IV SD dapat dikatakan layak, efektif, dan praktis untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman sesuai indikator yang ada yaitu

memahami, mengidentifikasi, dan memaknai pesan dari teks narasi yang diberikan atau disimak.

Komik digital bersuara ini dapat digunakan sebagai salah satu media pembelajaran alternatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agatha, N, D., Prihatin, J., & Narulita, E. (2017). Pengembangan Buku Komik Pokok Bahasan Peredaran Darah. *Jurnal Biodukatika*. 5 (2).
- Ambaryani., & Airlanda, G, S. (2017). Pengembangan Media Komik untuk Efektifitas dan Meningkatkan Hasil Belajar Kognitif Materi Perubahan Lingkungan Fisik. *Jurnal Pendidikan Surya Edukasi (JPSE)*, 3 (1),
- Citra, O. :, Sari, P., & Yogyakarta, U. N. (2018). FAKTOR-FAKTOR PENYEBAB RENDAHNYA MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV FACTORS THAT CAUSE LOW READING INTEREST OF 4 th GRADE STUDENTS. In *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar Edisi* (Vol. 32).
- Deepublish, P. (2019, Desember 16). Penerbit Buku Deepublish. Retrieved 01 2025, from <https://penerbitbukudeepublish.com/pengertian-membaca/>
- Depdiknas. (2003). Undang-Undang Republik Indonesia Tentang Sistem Pendidikan Nasional

(SISDIKNAS). Jakarta:
Depdiknas.

Nusantari, D. O., Kristiana, R., & Septhiani, S. (2019). Effect Size untuk Menghitung Efektivitas Penyuluhan tentang Kesehatan Reproduksi. *Prosiding DPNPM Unindra, 0812(80)*, 385–390.

Puspitarini, Y. D., & Akhyar, M. (2018). *Developing Powtoon-Based Video Learning Media for Five Grade Students of Elementary School*. <http://conference-fikom.unitomo.ac.id>

Supriyono. (2008). Membimbing Siswa Membaca Cerdas Dengan Taksonomi Barrett. <https://awidyarso65.files.wordpress.com/2008/08/08/membimbing-siswamembaca-cerdas.pdf>, diakses 24 Oktober 2024.

Umayah, U., Mawan, D., & Riwanto, A. (2020). *Transformasi Sekolah Dasar Abad 21 New Digital Literacy untuk Membangun Karakter Siswa Di Era Global*. 4(1).