

**PENGEMBANGAN KOMIK DIGITAL INTERAKTIF BERBASIS AUDIOVISUAL
PADA MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA UNTUK MENINGKATKAN
KETERAMPILAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS VI SDN 09 PAGI
DUREN TIGA JAKARTA**

Tazkia Amalia Aufa^{1*}, Febrianti Yuli Satriyani²

^{1, 2} PGSD FEBH Universitas Trilogi

[1*tazkia.amalifa0905@gmail.com](mailto:tazkia.amalifa0905@gmail.com), [2febrianti@trilogi.ac.id](mailto:febrianti@trilogi.ac.id)

Corresponding author*

ABSTRACT

Elementary school students' reading comprehension skills remain relatively low due to the use of learning media that lack variation and are dominated by text without attractive visual and audio support. This condition was also found among sixth-grade students at SDN 09 Pagi Duren Tiga Jakarta, where some students had not yet met the Minimum Mastery Criteria in Indonesian language learning. This study aimed to develop an interactive audiovisual-based digital comic and to examine its feasibility and effectiveness in improving students' reading comprehension skills. The study employed a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes the stages of analysis, design, development, implementation, and evaluation. The research subjects were sixth-grade students at SDN 09 Pagi Duren Tiga Jakarta. Data were collected through observation, interviews, expert validation questionnaires, and pretest–posttest tests. The results showed that the interactive audiovisual-based digital comic was considered feasible based on expert evaluations. Furthermore, the effectiveness test indicated an improvement in students' reading comprehension skills, as shown by higher posttest scores compared to pretest scores and N-Gain results in the moderate to high categories. Therefore, the interactive audiovisual-based digital comic is effective as a learning medium for improving reading comprehension skills in elementary school Indonesian language learning.

Keywords: *Interactive digital comic, audiovisual media, reading comprehension*

ABSTRAK

Keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar masih tergolong rendah karena penggunaan media pembelajaran yang kurang bervariasi dan didominasi oleh teks tanpa dukungan visual dan audio yang menarik. Kondisi ini juga terjadi pada siswa kelas VI SDN 09 Pagi Duren Tiga Jakarta, di mana sebagian siswa belum mencapai Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital interaktif berbasis audiovisual serta mengetahui kelayakan dan keefektifannya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE

yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah siswa kelas VI SDN 09 Pagi Duren Tiga Jakarta. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital interaktif berbasis audiovisual dinyatakan layak digunakan berdasarkan penilaian para ahli. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa, yang ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata posttest dibandingkan pretest serta hasil N-Gain pada kategori sedang hingga tinggi. Oleh karena itu, media komik digital interaktif berbasis audiovisual efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar.

Kata Kunci: Komik digital interaktif, audiovisual, membaca pemahaman

A. Pendahuluan

Pengembangan *skill* Bahasa Indonesia di sekolah dasar sangat bermakna untuk Kemahiran para siswa, khususnya keterampilan membaca pemahaman. Membaca pemahaman tidak hanya menuntut kemampuan membaca secara teknis, namun juga bakat dalam pemahaman pada suatu isi, menarik Kesimpulan dan mengidentifikasi ide pokok pada teks yang dibaca. Namun, Pada faktanya kompetensi para siswa sekolah dasar dalam membaca masih relative rendah. Perihal tersebut dipengaruhi oleh berbagai faktor, seperti keterbatasan media pembelajaran, dominasi penggunaan buku teks dengan bacaan panjang, serta minimnya variasi media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa (Rohani & Anas, 2022).

Membaca pemahaman ialah suatu keterampilan berbahasa yang signifikan pada pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Keterampilan ini menjadi dasar bagi siswa untuk memahami berbagai informasi tertulis, mengembangkan kemampuan berpikir, serta menunjang keberhasilan belajar pada mata pelajaran lainnya. Namun, pada praktik pembelajaran di sekolah dasar, kemampuan membaca pemahaman siswa masih tergolong rendah. Perihal ini dipengaruhi dengan salah satu dampak pada pemakaian media pembelajaran yang kurang efektif dan masih didominasi oleh penyajian teks tanpa dukungan visual dan audio yang menarik, sehingga siswa cenderung pasif dan mudah merasa bosan.

Kondisi tersebut juga ditemukan pada siswa kelas VI SDN 09 Pagi Duren Tiga Jakarta.

Berdasarkan hasil observasi awal, pembelajaran Bahasa Indonesia masih berfokus pada buku teks sebagai sumber utama belajar. Teks bacaan yang disajikan relatif panjang dan minim ilustrasi, sehingga menyulitkan siswa dalam memahami isi bacaan, khususnya pada materi teks narasi. Dampaknya, beberapa siswa tidak mencapai target Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM) yang telah ditetapkan sekolah. Selain itu, motivasi dan minat siswa dalam kegiatan membaca juga masih rendah, yang terlihat dari kurangnya keterlibatan aktif siswa selama proses pembelajaran berlangsung.

Media pembelajaran mempunyai tugas untuk sarana sebagai menyampaikan materi secara lebih efektif dan menarik (Murniviyanti & Marini, 2021) Dalam meningkatkan ketertarikan membaca pada siswa ialah media komik. Komik menggabungkan unsur teks dan gambar dalam bentuk cerita yang menarik sehingga memudahkan siswa memahami isi bacaan (Daulay & Nurmalina, 2021) Pada perubahan zaman yang semakin canggih, komik juga mempunyai pengembangan yang lanjut selain pada bentuk cetak, tetapi

juga dikembangkan dalam bentuk komik digital yang lebih interaktif.

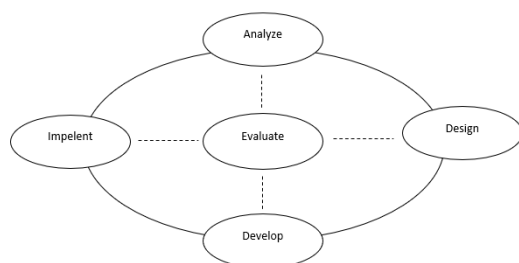
Secara teoretis, pembelajaran yang melibatkan unsur visual dan audio dapat mendukung siswa dalam pemahaman materi yang lebih optimal karena sumber yang disampaikan dengan berbagai indera. Media pembelajaran berbasis audiovisual bisa menaikkan perhatian, dorongan dan suatu paham pada siswa pada pembelajaran yang ada di materi. Salah satu media yang optimal pada ciri-ciri siswa sekolah dasar ialah komik digital interaktif. Komik digital menyajikan materi pada wujud cerita yang bervariasi menarik, disertai teks dan audio yang bisa mendorong siswa mengetahui isi bacaan yang lengkap dan menyenangkan.

Berdasarkan permasalahan tersebut, diperlukan inovasi media pembelajaran yang bisa menguatkan keahlian pemahaman bacaan pada siswa. Sehingga, riset tersebut ditargetkan pada optimalisasi media komik digital interaktif berbasis audiovisual pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Capaian pada riset ini ialah dalam peningkatan media yang layak digunakan serta mengetahui keefektifannya dalam

meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VI sekolah dasar. Hasil riset tersebut diharapkan bisa memberikan manfaat pada siswa pada meningkatkan pemahaman bacaan, bagi guru sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif, serta bagi sekolah dalam upaya meningkatkan kualitas pembelajaran Bahasa Indonesia.

B. Metode Penelitian

Metode yang dipakai pada riset tersebut yaitu *Research dan Development* (R&D) dengan capaian dalam membuat suatu produk berupa media pembelajaran dengan menguji kesesuaian serta efektif. ADDIE ialah suatu model dalam pengembangan dengan keterlibatan lima tahapan ialah analysis, design, development, implementation dan evaluation (Sugiyono, 2023)



Pada tahap analisis, peneliti melakukan analisis kebutuhan melalui observasi dan wawancara untuk mengetahui kondisi pembelajaran

Bahasa Indonesia serta permasalahan yang dihadapi siswa dalam keterampilan membaca pemahaman. Tahap desain dilakukan dengan merancang alur cerita, tampilan visual, materi teks narasi, serta unsur audio yang akan dimasukkan ke dalam media komik digital. Selanjutnya, pada tahap pengembangan, media komik digital interaktif berbasis audiovisual dibuat menggunakan aplikasi pendukung lalu divalidasi oleh ahli materi, ahli media, dan ahli desain untuk mengetahui tingkat kelayakan produk.

Tahap implementasi dilakukan melalui uji coba penggunaan media pada siswa kelas VI SDN 09 Pagi Duren Tiga Jakarta. Subjek penelitian berjumlah 26 siswa. Pada tahap evaluasi, peneliti mengukur pengoptimalan media dengan membandingkan hasil pretest dan posttest keterampilan membaca pemahaman siswa.

Riset tersebut dibutuhkan teknik pengumpulan data yang mencakup observasi, wawancara, angket validasi ahli, serta tes. Data hasil validasi ahli dianalisis secara deskriptif kuantitatif untuk mengetahui tingkat kelayakan media.

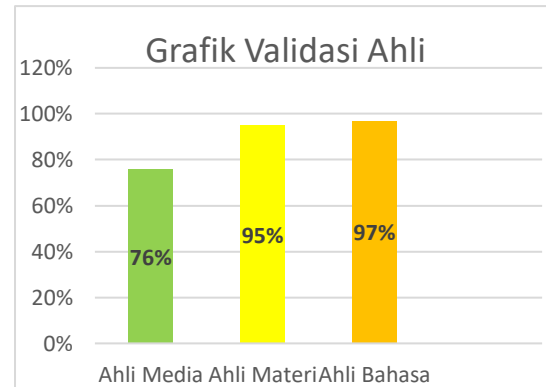
Sementara itu, data hasil pretest dan posttest dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media komik digital interaktif berbasis audiovisual.

Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli, angket respons siswa, serta soal tes membaca pemahaman.

Data dianalisis secara deskriptif kuantitatif dan kualitatif. Keefektifan media dianalisis menggunakan perhitungan N-Gain untuk mengetahui tingkat peningkatan kemampuan membaca pemahaman siswa setelah menggunakan media komik digital interaktif berbasis audiovisual (Sukarelawan et al., 2024)

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Capaian riset pengembangan telah membuktikan bahwa capaian tersebut ditingkatkan dengan tahapan validasi oleh ahli materi, ahli media dan ahli desain dengan peningkatannya media digital interaktif berbasis audiovisual.



Gambar 1.1 grafik penilaian Ahli

Berdasarkan hasil penilaian para ahli, media yang dikembangkan dinyatakan patut dipakai pada pembelajaran Bahasa Indonesia. Penilaian kelayakan mencakup kesesuaian materi dengan kompetensi pembelajaran, kejelasan bahasa, tampilan visual, keterpaduan teks, gambar, dan audio, serta kemudahan penggunaan media oleh siswa. Hasil ini menunjukkan bahwa komik digital interaktif berbasis audiovisual telah memenuhi kriteria sebagai suatu ciri-ciri media pembelajaran pada siswa sekolah dasar

Selain uji kelayakan, penelitian ini juga mengkaji efektivitas media melalui uji coba kepada siswa kelas VI SDN 09 Pagi Duren Tiga Jakarta. Uji kelayakan dilakukan dalam 2 tahap, yaitu skala kecil dan skala besar. Hasil

uji efektivitas memperlihatkan dengan peningkatan keahlian membaca dengan pemahaman siswa setelah memakai media komik. Hal ini ditunjukkan oleh kenaikan nilai rata-rata *posttest* dibandingkan dengan nilai rata-rata *pretest*. Berikut peningkatan pada skala kecil.

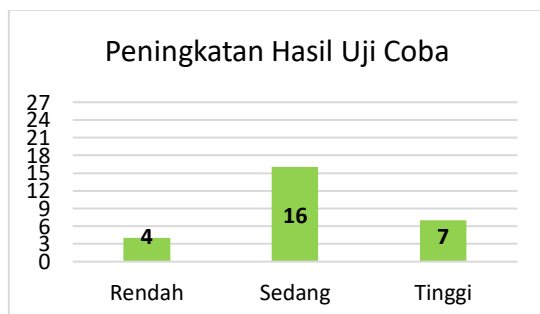
Tabel 1.1 Rata-rata skala kecil

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	69	81,5

Tabel 1.2 Rata-rata skala besar

	<i>Pretest</i>	<i>Posttest</i>
Rata-rata	66	86,3

Peningkatan tersebut mengindikasikan bahwa siswa lebih mampu memahami isi teks narasi setelah pembelajaran menggunakan media komik digital interaktif. Hasil perhitungan N-Gain menunjukkan bahwa peningkatan keterampilan membaca pemahaman siswa berada pada kategori sedang hingga tinggi.



Gambar 1.2 Peningkatan Hasil Belajar

Temuan ini menguatkan bahwa media komik digital interaktif berbasis audiovisual efektif dalam membantu siswa memahami teks bacaan secara lebih mendalam. Penggunaan gambar, alur cerita, serta dukungan audio pada media komik digital membantu siswa mengaitkan informasi dalam teks dengan visual yang disajikan, sehingga mempermudah proses pemahaman bacaan.

Secara teoretis, hasil penelitian ini sejalan dengan penelitian Daulay & Nurmalina (2021) yang menyatakan bahwa media komik dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa. Selain itu, hasil penelitian ini juga mendukung temuan Rohani & Anas (2022) serta Tiolung et al (2023) yang menunjukkan bahwa komik digital memiliki tingkat validitas tinggi dan efektif digunakan dalam pembelajaran membaca. Integrasi unsur audiovisual dalam komik digital semakin memperkuat daya tarik media dan membantu siswa dengan kemampuan membaca yang beragam (Siswoyo, 2024). Media komik digital interaktif bisa membangun suasana pembelajaran yang bervariasi yang membuat para siswa bahagia dan aktif

dalam mengikuti pembelajaran tersebut. Dengan demikian, penggunaan komik digital interaktif berbasis audiovisual tidak hanya berpengaruh pada peningkatan hasil belajar, tetapi juga meningkatkan minat dan keterlibatan siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia.

D Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa media komik digital interaktif berbasis audiovisual berhasil ditingkatkan pada metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE dan ditetapkan pantas pada pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Kelayakan media dibuktikan melalui hasil validasi ahli materi, ahli media, dan ahli desain yang menunjukkan bahwa media telah memenuhi kriteria dari segi isi, tampilan, bahasa, dan kemudahan penggunaan.

Selain itu, penggunaan media komik digital interaktif berbasis audiovisual terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas VI SDN 09 Pagi Duren Tiga Jakarta. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai

rata-rata posttest dibandingkan pretest serta hasil perhitungan N-Gain yang berada pada kategori sedang hingga tinggi. Temuan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu membantu siswa memahami isi teks bacaan secara lebih baik.

Dengan demikian, media komik digital interaktif berbasis audiovisual dapat dijadikan sebagai alternatif media pembelajaran yang inovatif dan menarik untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

- Daulay, M. I., & Nurminalina. (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>
- Murniviyanti, L., & Marini, A. (2021). Developing Comic Media for Reading Comprehension Ability of Historical Texts in Elementary School Students. *EduBasic Journal: Jurnal Pendidikan Dasar*, 3(2), 187–196. <https://doi.org/10.17509/ebj.v3i2.39485>
- Rohani, A., & Anas, N. (2022).

- Pengembangan Media Komik Dengan Menggunakan Aplikasi Comic Page Creator Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Kelas 2 Sekolah Dasar. *Jurnal Cakrawala Pendas*, 8(4), 1287–1295. <https://doi.org/10.31949/jcp.v8i4.3134>
- Siswoyo, D. (2024). *Pengembangan Media Komik Audio Visual Berbasis Canva Siswa Sekolah Menengah Atas*. 80.
- Sugiyono. (2023). METODE PENELITIAN KUANTITAT, KUALITATIF DAN R&D. In *ALFABETA* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*. 4.
- Tiolung, V. K., Sumilat, J. M., & Tarusu, D. T. (2023). *Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Siswa Sekolah Dasar*. 9(July), 730–741.
- Adwiyah, Rabiatul, Gunawan, Baik Nilawati, And Nurhasanah. 2022. "Pengembangan Media Buku Bergambar Cateba Untuk Melatih Kemampuan Keaksaraan Anak Kelompok B" 3 (4): 565–74.
- Ali, Muhammad. 2020. "Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar" 3 (1).
- Ardiansyah, Risnita, and M. Syahrani Jailani. 2023. "Teknik Pengumpulan Data Dan Instrumen Penelitian Ilmiah Pendidikan Pada Pendekatan Kualitatif Dan Kuantitatif." *Jurnal IHSAN: Jurnal Pendidikan Islam* 1 (2): 1–9. <https://doi.org/10.61104/ihsan.v1i2.57>.
- Hanifah, Hanna, Ani Nur Aeni, and Asep Kurnia Jayadinata. 2023. "Pengembangan Komik Digital Materi Hak, Kewajiban, Dan Tanggung Jawab Untuk Meningkatkan Pemahaman Siswa." *ASANKA: Journal of Social Science and Education* 4 (1): 1–10. <https://doi.org/10.21154/asanka.v4i1.5782>.
- Hidayat, Fitria, and Muhammad Nizar. 2021. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Model in Islamic Education Learning." *Jurnal UIN* 1 (1): 28–37.
- Hidayatulloh, Ilham, Kurniati, and Maimunah. 2023. "Karakteristik Pembelajaran Siswa Tingkat Sekolah Dasar." *Seminar Nasional Teknologi Pendidikan* 3 (1): 123–27.
- I'zaati, Lailatul, Akhmad Aji Pradana, and Rr. Kusuma Dwi Ma'rifati. 2022. "Pengembangan Media Komik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Tema Cita-Citaku Di MI Hidayatun Najah Tuban" 4 (1): 29–40.
- Ibrahim, M. Arsad, M. Lutfi Yasin, Paqih Raihan, Siti Nuriyah, Usep Setiawan, and Yustika Nur. 2022. "Jenis, Klasifikasi Dan Karakteristik Media

- Pembelajaran" 4 (2): 106–13.
- Iryana, and Risky Kawasati. 2019. "Teknik Pengumpulan Data Metode Kualitatif" 4 (1).
- Jayanti, Dwi, And Novialita Angga Wiratama. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi Pengembangan Media Buku Bergambar Dilakukan Dengan Beberapa Tahapan Yang Dimulai Dengan Penyusunan Media Buku Bergambar Menggunakan Pixellab Yang Meng" 5 (2): 537–42.
- Kustandi, C, and D Dermawan. 2020. "Pengembangan Media Pembelajaran: Konsep & Aplikasi Pengembangan Media."
- Mardiani, Reni. 2025. "75% Kemampuan Baca Anak Indonesia Usia 15 Tahun Di Bawah Standar Internasional." 2025. <https://infogarut.id/75-kemampuan-baca-anak-indonesia-usia-15-tahun-di-bawah-standar-internasional#:~:text=75%25Kemampuan Baca Anak Indonesia Usia 15 Tahun di Bawah Standar Internasional.&text=Anak-anak kita memang bisa membaca secara teknis%2C,2025 di>.
- Mubarok, Mubarok, Bagus Aulia Iskandar, and Zulparis Zulparis. 2021. "Kreativitas Mahasiswa Dalam Membuat Media Pembelajaran." Jurnal Jendela Pendidikan 1 (04): 265–72. <https://doi.org/10.57008/jjp.v1i04.66>.
- Mutia. 2021. "Characteristics Of Children Age Of Basic Education" 3: 114–31.
- Nahdlatul, Universitas, Ulama Yogyakarta, and Keterampilan Membaca. 2024. "Pengembangan Media Komik Strip Untuk Pemahaman Membaca Intensif" 9 (November): 125–32.
- Narestuti, Agi septiari, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah. 2021. "Penerapan Media Pembelajaran Digital Komik Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa." Bioedusiana, 1–12.
- Nisrina Alifah, Muhammad Solihin Rokan, Rojatul Aini, Reza Fauzi, and Atika Asna. 2025. "Pentingnya Memahami Ragam Karakteristik Peserta Didik Dalam Proses Pembelajaran." Student Research Journal 3 (1): 154–60. <https://doi.org/10.55606/srj-yappi.v3i1.1711>.
- Nurchayanti, Rani, and Haryoko Haryoko. 2022. "Media Pembelajaran Bahasa Jawa Tema Aksara Jawa Untuk Siswa SDN Candibaru II." Respati 17 (1): 44. <https://doi.org/10.35842/jtir.v17i1.440>.
- Passas, Ioannis. 2024. "Bibliometric Analysis: The Main Steps." Encyclopedia 4 (2): 1014–25. <https://doi.org/10.3390/encyclopedia4020065>.
- Rahadian, Septa, and Hendri Setiawan. 2021. "Pengembangan Media Komik Kerajaan Kanjuruhan Berbasis Online Dalam Mata Pelajaran Sejarah Indonesia" 11 (2): 136–45.
- Renita, Laura, and M. Dafa Ananda. 2024. "Pengembangan Komik Berbasis Pendekatan Komunikatif Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Siswa Kelas III Di Sekolah Dasar." Bhinneka: Jurnal Bintang Pendidikan Dan Bahasa 2 (2).

Ridzal, Diana Falhabibah Saifur, St Mislikhah, and Mu'alimin Mu'alimin. 2023. "Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Menarik Bagi Siswa SD/MI." *AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam* 10 (2): 170–78.

Risna, Finika Diah, Sri Lestari, and Dewi Tryanasari. 2024. "Media Digital Komik Untuk Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas 5." *Prosiding Konferensi Ilmiah Dasar* 5: 840–59. <http://prosiding.unipma.ac.id/index.php/KID>.