

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS KOMIK EDUKASI DIGITAL UNTUK MENINGKATKAN MINAT BACA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR

Dwigia Mardia Dalpen¹, Muhammadi²

^{1,2} Universitas Negeri Padang, Jl. Prof. Dr. Hamka, Air Tawar Padang, Sumatera
Barat, Indonesia

Alamat e-mail : 1dwigia060520@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop digital education comic-based learning media and examine its feasibility, practicality, and effectiveness in improving fourth-grad elementary school students' reading interest. This research employed the Research and Development (R&D) method using the ADDIE model. The subjects consisted of 36 students from two elementary schools. Data were collected through expert validation sheets, practicality questionnaires, and pretest-posttest instrument. The results showed that the developed media was highly valid (89,33%), very practical (95%-96%), and highly effective, with N-Gain scores of 93,28% and 95,96% categorized as high. The findings indicate that digital comic-based learning media significantly improve students' reading interest and engagement. Therefore, this media can be recommended as an innovative learning solution in elementary education.

Keywords: Digital Comics, Learning Media, Reading Interest

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berbasis komik edukasi digital serta mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektifitasnya dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV sekolah dasar. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE. Subjek penelitian terdiri dari 36 siswa dari 2 sekolah dasar. Teknik pengumpulan data menggunakan lembar validasi ahli, angket praktikalitas, serta tes pretest dan posstest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media yang dikembangkan sangat valid (89,33%), sangat praktis (95%-96%), dan sangat efektif dengan nilai N-Gain sebesar 93,23% dan 95,96% dalam kategori tinggi. Media komik edukasi digital mampu meningkatkan minat baca siswa secara signifikan dan menciptakan pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif.

Kata Kunci: Komik digital, Media pembelajaran, Minat baca

Catatan : Nomor HP tidak akan dicantumkan, namun sebagai fast respon apabila perbaikan dan keputusan penerimaan jurnal sudah ada.

A. Pendahuluan

Minat baca merupakan salah satu faktor penting dalam keberhasilan pembelajaran di sekolah dasar. Membaca tidak hanya berfungsi sebagai sarana memperoleh informasi, tetapi juga sebagai dasar dalam mengembangkan kemampuan berpikir kritis, kreatif, dan analitis data siswa. Siswa yang memiliki minat baca tinggi cenderung lebih aktif dalam memahami materi pembelajaran serta memiliki kemampuan literasi yang lebih baik. Namun demikian kondisi di lapangan menunjukkan bahwa minat baca siswa sekolah dasar masih tergolong rendah. Rendahnya minat baca ini disebabkan oleh berbagai faktor, salah satunya adalah penggunaan media pembelajaran yang kurang menarik dan kurang inovatif. pembelajaran yang masih didominasi oleh metode konvensional membuat siswa cenderung pasif, mudah bosan, dan kurang termotivasi untuk membaca (Abidah Putri Ardelia et al., 2025).

Dengan demikian, rendahnya minat baca dapat berakibat pada kurangnya daya kritis dan inovatif

individu dalam menghadapi tantangan global. Minat baca didefinisikan sebagai kecenderungan individu untuk secara sukarela dan aktif melibatkan diri dalam aktivitas membaca dengan tujuan memperoleh informasi, memperluas wawasan, serta meningkatkan pemahaman terhadap suatu topik tertentu. Dalam dunia Pendidikan, minat baca menjadi aspek yang sangat berpengaruh terhadap efektivitas proses pembelajaran, mengingat bahwa kegiatan belajar tidak hanya terbatas pada transfer pengetahuan secara satu arah dari guru kepada siswa, melainkan menuntut keterlibatan aktif siswa dalam memahami serta mengolah informasi yang diperoleh (Ramadhani et al., 2025).

Berdasarkan hasil observasi dan wawancara di dua sekolah, di antaranya SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur dan SD Negeri 8 Tanjung Bonai Aur ditemukan permasalahan di antaranya: (1) dari sudut pandang kurikulum, cara pelaksanaan pembelajaran semacam ini jelas tidak memenuhi ekspektasi dari kurikulum merdeka. Kurikulum Merdeka

menuntut pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang berarti bagi siswa dalam proses belajar; (2) dari sudut pandang pengajar, mereka memiliki Batasan dalam pengetahuan tentang cara membuat alat bantu belajar yang interaktif dan kreatif. Pengajar hanya memanfaatkan gambar sebagai media saat mengajar dan tidak menggunakan alat bantu lain sama sekali dalam proses belajar; (3) dari sudut pandang siswa, mereka merasa bosan saat belajar dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Penyebabnya adalah minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, sehingga membuat perhatian siswa menurun dan tidak memberikan cukup bantuan untuk memahami materi.

Berdasarkan kondisi dari permasalahan yang ditemukan setelah dilakukan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara di dua sekolah tersebut, maka peneliti melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, terutama inovasi dalam penggunaan media pembelajaran. Solusi yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran

menggunakan media komik edukasi digital.

Tujuan memakai media komik edukasi digital dalam menumbuhkan minat baca adalah untuk menggabungkan elemen-elemen visual yang menarik dengan narasi yang kuat, sehingga menjadi pengalaman lebih membaca interaktif dan menyenangkan. Komik digital bisa dipakai untuk alat bantu belajar yang efektif dalam menumbuhkan keterlibatan dan minat siswa dalam membaca. Perkembangan teknologi computer dan internet telah mempermudah akses terhadap berbagai template media pembelajaran yang menarik (P. Gunawan, 2022). Saat ini, teknologi digital menyediakan beragam karakter komik yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi. Dari sisi siswa, mereka tidak lagi terikat pada metode pembelajaran tradisional yang terkesan monoton (Zakiyah et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah pengembangan (research and development). Metode penelitian dan pengembangan adalah metode penelitian yang digunakan untuk menghasilkan produk tertentu, dan menguji keefektifan produk tersebut. Untuk dapat menghasilkan produk tertentu digunakan penelitian yang bersifat analisis kebutuhan dan untuk menguji keefektifan produk tersebut supaya dapat berfungsi di masyarakat luas, maka diperlukan penelitian untuk menguji keefektifan produk tersebut.

Menurut (Waruwu, 2024) Penelitian dan pengembangan dalam Bahasa Inggris disebut sebagai research and development (R&D), merupakan metode penelitian yang banyak digunakan oleh dunia akademik saat ini untuk membuat dan menguji seberapa baik suatu produk. Metode ini bertujuan untuk menciptakan produk dengan cara menemukan masalah masalah yang muncul, merancang, serta mengembangkan produk yang menjadi solusi terbaik untuk masalah tersebut. Penelitian dan pengembangan merupakan proses

sistematis dalam pembangunan, pengembangan, dan evaluasi produk serta alat intruksional atau non intruksional, serta model dan non model yang sudah ada maupun yang baru dikembangkan, dengan tujuan mendorong kegiatan pembelajaran maupun non pembelajaran.

Penelitian pengembangan yang dikenal dengan metode penelitian bertujuan untuk mengembangkan produk atau layanan yang efisien terkait dengan praktik pedagogis atau pendidikan. Metode penelitian dan pengembangan (RnD) merupakan sebuah metode penelitian yang penting untuk dikuasai oleh seorang penulis pada jenjang program studi sarjana 48 maupun pascasarjana. Dengan menggunakan metologi R&D dalam penelitian bidang pendidikan, penulis diharuskan menghasilkan produk atau layanan yang relevan dan bermanfaat. Dalam konteks ini, pemahaman tentang metode penelitian dan pengembangan menjadi sangat penting dalam mengarahkan penelitian pendidikan secara efektif (Yuliani et al., 2021).

Berdasarkan pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa penelitian dan pengembangan (research and development) merupakan kegiatan

ilmiah yang bertujuan untuk menemukan masalah, kemudian diberikan solusi berupa suatu produk yang dihasilkan atau menguji efektivitas dan mengembangkan produk yang sudah ada sehingga tercapai tujuan yang diharapkan. Penelitian pengembangan memiliki beragam model. Pada penelitian ini, penulis menggunakan model ADDIE.

ADDIE adalah singkatan dari Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Konsep model ADDIE digunakan untuk membangun dasar pengembangan dalam pembelajaran, yaitu mengembangkan desain produk pembelajaran. ADDIE merupakan desain instruksional yang berpusat pada pembelajaran individu, memiliki tahap yang langsung dan jangka panjang, serta sistematis. Model ini juga menerapkan pendekatan sistem terhadap pengetahuan dan pembelajaran manusia. Desain instruksional ADDIE yang efektif menekankan pada pelaksanaan tugas yang nyata, pemahaman akan pengetahuan yang kompleks, serta penyelesaian masalah yang relevan dengan kehidupan nyata (Hidayat et al., n.d.).

Model ADDIE dipilih dalam penelitian ini karena sesuai dengan

karakteristik penelitian pengembangan (R&D) yang bertujuan menghasilkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif. Tahapan ADDIE memfasilitasi penggunaan instrument penelitian yang telah dirancang, meliputi angket minat baca, lembar observasi, lembar validasi ahli, angket respon guru dan siswa, serta instrument pretest dan posttest. Melalui tahapan Analisis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation, penulis dapat mengembangkan media komik edukasi digital secara sistematis, melakukan validasi ahli, menguji kepraktisan dilapangan, serta mengevaluasi efektifitasnya berdasarkan peningkatan hasil belajar dan minat baca siswa.

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan (Huruf 12 dan Ditebalkan)

Hasil penelitian ini disajikan berdasarkan tahap pengembangan media pembelajaran berbasis komik edukasi digital dengan menggunakan model ADDIE, yang meliputi tahap analysis, design, development, implementation, dan evaluation.

1. Hasil Validitas Media Pembelajaran.

Media pembelajaran komik edukasi digital yang telah dikembangkan selanjutnya diuji tingkat kelayakannya melalui proses validasi oleh tiga orang ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Proses validasi dilakukan untuk mengetahui kualitas media sebelum digunakan dalam pembelajaran.

Berdasarkan hasil validasi, media mengalami perbaikan dari tahap awal hingga memperoleh kategori layak digunakan. Validasi materi dilakukan dua kali, di mana pada tahap awal memperoleh kategori kurang valid dan setelah revisi meningkat menjadi sangat valid. Hal ini menunjukkan bahwa perbaikan yang dilakukan berdasarkan saran validator memberikan pengaruh signifikan terhadap kualitas materi dalam media pembelajaran.

Selanjutnya, validasi bahasa menunjukkan bahwa media telah menggunakan bahasa yang komunikatif, sesuai kaidah, dan mudah dipahami oleh siswa. Sementara itu, validasi media menunjukkan adanya peningkatan kualitas tampilan setelah dilakukan revisi, meskipun masih terdapat beberapa aspek yang perlu penyempurnaan.

Tabel 1. Hasil Validasi Materi

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Skor	37	48
Persentase	74%	96%
Kategori	Kurang Valid	Sangat Valid

Tabel 2. Hasil Validasi Bahasa

Aspek	Skor	Persentase	Kategori
Bahasa	47	94%	Sangat Valid

Tabel 3. Hasil Validasi Media

Aspek	Sebelum Revisi	Sesudah Revisi
Skor	26	39
Persentase	52%	78%
Kategori	Tidak Valid	Valid

Tabel 4. Rekapitulasi Validasi

Aspek	Persentase	Kategori
Materi	96%	Sangat Valid
Bahasa	94%	Sangat Valid
Media	78%	Valid
Rata-rata	89,33%	Sangat Valid

2. Hasil Praktikalitas Media Pembelajaran

Setelah media dinyatakan valid, tahap selanjutnya adalah uji praktikalitas untuk mengetahui kemudahan penggunaan media dalam pembelajaran. Uji praktikalitas dilakukan melalui angket respon guru

dan siswa setelah menggunakan media komik edukasi digital.

Hasil angket menunjukkan bahwa media sangat mudah digunakan oleh guru dalam menyampaikan materi pembelajaran. Selain itu, siswa juga memberikan respon positif terhadap penggunaan media, karena tampilan yang menarik serta penyajian materi yang mudah dipahami.

Media pembelajaran ini dinilai mampu meningkatkan motivasi belajar siswa dan menciptakan suasana pembelajaran yang lebih menyenangkan. Hal ini terlihat dari tingginya persentase praktikalitas yang diperoleh.

Tabel 5. Hasil Praktikalitas Guru

Sekolah	Persentase Kategori	
SDN 21 Tanjung Bonai Aur	96%	Sangat Praktis
SDN 8 Tanjung Bonai Aur	94%	Sangat Praktis

Tabel 6. Hasil Praktikalitas Siswa

Sekolah	Persentase Kategori	
SDN 21 Tanjung Bonai Aur	95%	Sangat Praktis
SDN 8 Tanjung Bonai Aur	96%	Sangat Praktis

3. Hasil Efektivitas Media Pembelajaran

Efektivitas media pembelajaran komik edukasi digital diukur melalui peningkatan hasil belajar siswa menggunakan tes pretest dan posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa terdapat peningkatan yang signifikan pada nilai siswa setelah menggunakan media pembelajaran.

Peningkatan ini menunjukkan bahwa media komik edukasi digital tidak hanya menarik, tetapi juga efektif dalam membantu siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu, ketercapaian tujuan pembelajaran juga menunjukkan hasil yang sangat baik, yang menandakan bahwa media mampu mendukung proses pembelajaran secara optimal.

Tabel 7. Hasil Pretest, Posttest, dan N-Gain

Sekolah	Pretest	Posttest	N-Gain	Kategori
SDN 21 Tanjung Bonai Aur	87,5	99,16	93,28%	Tinggi
SDN 8 Tanjung Bonai Aur	79,16	99,16	95,96%	Tinggi

tabel 8. Ketercapaian tujuan pembelajaran

Sekolah	Persentase Kategori
SDN 21 Tanjung Bonai Aur	100% Sangat Efektif
SDN 8 Tanjung Bonai Aur	100% Sangat Efektif

E. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan tentang media pembelajaran interaktif Komik Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Kelas IV Sekolah Dasar, maka diperoleh Kesimpulan sebagai berikut; (1) Hasil uji validitas dari penelitian yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” memperoleh presentase kevalidan sebesar 96% dari ahli materi dengan kategori sangat valid, 94% dari ahli bahasa dengan kategori sangat valid, dan 78% dari ahli media dengan kategori valid. Oleh karena itu, rata-rata presentase kevalidan yang diperoleh sebesar 89,33% dengan kategori sangat valid sehingga media interaktif Komik Edukasi Digital sudah layak

digunakan dalam proses pembelajaran; (2) Hasil uji praktikalitas yang peneliti lakukan dengan memberikan angket respon guru dan angket respon siswa di kedua sekolah mendapatkan hasil bahwa media interaktif Komik Edukasi Digital yang digunakan dalam pembelajaran dinyatakan sangat praktis. Presentase kepraktisan yang diperoleh di SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur sebesar 96% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 95% dari angket respon siswa dengan kategori sangat praktis. Sedangkan di SD Negeri 8 Tanjung Bonai Aur diperoleh presentase kepraktisan sebesar 94% dari angket respon guru dengan kategori sangat praktis dan 96% dari angket respon siswa dengan kategori sangat praktis; (3) Hasil uji efektivitas yang peneliti lakukan dengan memberikan soal pretest dan posttest kepada siswa di kedua sekolah menunjukkan bahwa pembelajaran yang dilaksanakan sangat efektif saat menggunakan media interaktif berbasis Komik Edukasi Digital. Berdasarkan data yang diperoleh di SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur, keseluruhan nilai N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 93,28%

dengan kategori tinggi. Kemudian berdasarkan data yang diperoleh di SD Negeri 8 Tanjung Bonai Aur, keseluruhan nilai N-Gain menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa sebesar 95,96% dengan kategori tinggi.

DAFTAR PUSTAKA

- Abidah Putri Ardelia, Adrias Adrias, & Salmainsi Safitri Syam. (2025). Strategi Efektif dalam Meningkatkan Minat Baca Siswa di Sekolah Dasar. *Dewantara : Jurnal Pendidikan Sosial Humaniora*, 4(1), 304–316. <https://doi.org/10.30640/dewantara.v4i1.4007>
- Ramadhani, C. D., Fadhilla Z., A., Adrias, A., & Suciana, F. (2025). Analisis Minat Baca dan Dampaknya terhadap Pemahaman Bacaan Siswa Sekolah Dasar. *DIDAKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 3(1), 9–18. <https://doi.org/10.33096/didaktis.v3i1.905>
- Azizah, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Muatan Bahasa Indonesia Terhadap Minat Baca Siswa. *Sangkalemo : The Elementary School Teacher Education Journal*, 4(1), 37–46. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v4i1.18831>
- Hairani Ananda Putri, Anggi Annisa Pohan, Nita Hayati, Rahmania Hasibuan, & Nabila Dwirizki Handayani. (2024). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan di Ra Al-Kamal. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 01–13. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i1.61>
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar (Vol. 4, Number 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Irmawan, M., Dosen, J., Pada Stai-Ma'arif, T., & Ngawi, K. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. In *JURNAL PIWULANG: I* (Number 1). www.wordpress.com
- Mariani, R., Novita, R., & Sari, S. M. (2023). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2881–2887. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.664>