

**PENGUNAAN MEDIA KOMIK DIGITAL INTERAKTIF UNTUK
MENINGKATKAN BERCEKITA SISWA KELAS IV MADRASAH
IBTIDAIYAH DARUSSALAM JELUTUNG**

Pitri Karlina¹, Tabroni², Nisa Aulia³

^{1,2,3}PGMI UIN Sultan Thaha Saifuddin Jambi

¹pitrikarlina720@gmail.com, ²tabroni@uinjambi.ac.id, ³nisaaulia@uinjambi.ac.id

ABSTRACT

The goal of this study was to determine how fourth-grade students at Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Jelutung may enhance their communication abilities through the use of interactive digital comic media. 27 fourth-grade students from MI Darussalam Jelutung participated in this study, which employed the Classroom Action Research (CAR) approach. Interviews, observations, tests, and documentation procedures were employed as data gathering methods for this study in accordance with the research methodology. In the meantime, both quantitative and qualitative methodologies were used in data analysis. The four components of the Kemmis & McTaggar design model—planning, implementation, observation, and reflection—were applied in this investigation. There were two cycles to this study, each with two meetings. According to the study, fourth-grade students at MI Darussalam Jelutung can improve their storytelling skills by using interactive digital comics. With 54% of students finishing cycle I, the average score rose to 68%, and with 85% of students finishing cycle II, it reached 82%. Interactive digital comic media may help fourth-grade pupils at MI Darussalam Jelutung in Jambi City develop their narrative abilities.

Keywords: *Storytelling Skill, Interactive Digital Comics, Indonesia Language Learning, Classroom Action Research, Grade IV Students.*

ABSTRAK

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimana komik digital interaktif media dapat membantu siswa kelas IV Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Jelutung dalam berkomunikasi dengan lebih baik. Penelitian ini melibatkan 27 siswa di kelas IV MI Darussalam Jelutung. Dalam penelitian ini, teknik pengumpulan data seperti wawancara, observasi, tes, dan dokumentasi digunakan. Metode analisis data, di sisi lain, adalah kuantitatif dan kualitatif. Dalam penelitian ini, model desain Kemmis & McTaggar digunakan, yang terdiri dari empat komponen: perencanaan, pelaksanaan, observasi, dan refleksi. Studi ini dilakukan selama dua siklus, dengan dua pertemuan masing-masing. Studi menunjukkan bahwa komik digital interaktif dapat membantu siswa kelas IV MI Darussalam Jelutung bercerita. Pada siklus I, 54% siswa tuntas, dan pada siklus II, 85% siswa tuntas, nilai rata-rata meningkat menjadi 68%. Siswa kelas IV MI Darussalam Jelutung di kota Jambi mungkin dapat lebih baik bercerita dengan menggunakan media komik digital interaktif.

Kata kunci: Keterampilan Bercerita, Siswa Kelas Empat, Media Komik Digital Interaktif, Bahasa Indonesia

A. Pendahuluan

Pada abad ke-21, kemajuan teknologi digital telah menyebabkan perubahan besar dalam banyak bidang kehidupan, termasuk pendidikan. Meningkatkan kualitas pendidikan dan mempersiapkan siswa untuk dinamika global, penggunaan teknologi dalam pendidikan harus dilakukan dalam era Revolusi Industri 4.0 dan Dunia 5.0. Teknologi telah meningkatkan metode pembelajaran, terutama dalam konteks pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Ini juga telah meningkatkan semangat siswa untuk belajar dan meningkatkan partisipasi aktif mereka di kelas.

Herniyastuti dan Kadir (2024) menemukan bahwa penerapan teknologi dalam pengajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar meningkatkan antusiasme siswa untuk belajar dan kemampuan bahasa mereka. Terbukti bahwa perangkat digital seperti media interaktif, media berbasis aplikasi, dan platform pembelajaran daring dapat membuat pendidikan menarik dan

memungkinkan siswa untuk belajar sendiri. Namun, keberhasilan penggunaan teknologi sangat bergantung pada seberapa siap guru untuk memanfaatkannya secara pedagogis. Hasil dari Syahidaturrahma dan Maknun (2024)

Seringkali, kemampuan bercerita diabaikan atau tidak dikembangkan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia di sekolah dasar. Sebuah penelitian yang dilakukan oleh Pusmenjar (2024) menemukan bahwa 58% guru Bahasa Indonesia terus menerapkan pendekatan ceramah saat mengajarkan teks naratif. Hal ini menyebabkan siswa tidak terlibat secara aktif dalam pembelajaran. Siswa biasanya pasif, tidak kreatif, dan sulit untuk menyampaikan ide-ide mereka secara runtut.

Dengan kemajuan teknologi saat ini, metode pendidikan di sekolah semakin beragam dan menarik. Komik digital interaktif, yang dibaca melalui layar dan memiliki gambar, teks, atau bahkan animasi, adalah salah

satunya. Media ini terbukti dapat meningkatkan semangat belajar siswa sekolah dasar dan memudahkan mereka untuk berimajinasi. Anak-anak tidak cepat bosan karena belajar mirip dengan membaca cerita yang menyenangkan. Penelitian yang dilakukan oleh Akbar & Hairunis (2025) menemukan bahwa menggunakan komik digital dalam pelajaran Bahasa Indonesia dapat meningkatkan kemampuan membaca dan menulis siswa hingga 32% dibandingkan dengan pendekatan pembelajaran konvensional. Komik dengan tampilan visual membuat pembelajaran cerita lebih mudah, menyenangkan, dan dekat dengan kehidupan sehari-hari. Kemampuan bercerita adalah kemampuan seseorang untuk menyampaikan suatu cerita secara lisan atau tertulis dengan runtut, jelas, menarik, dan komunikatif dengan berbagai aspek, seperti memahami isi cerita, membuat alur yang logis, menggunakan bahasa yang tepat, dan mengungkapkan emosi atau pesan moral yang terkandung

dalam cerita. (Rizqiyani & Azizah, 2018)

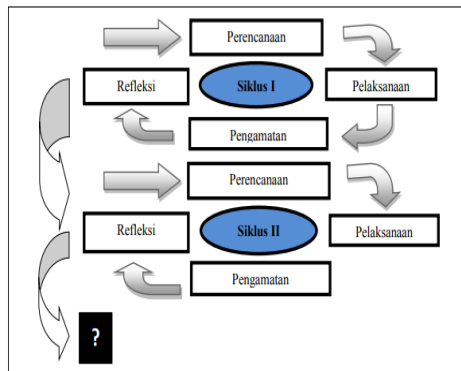
Hasil observasi awal di Middle School Darussalam Jelutung dan wawancara dengan Wali Kelas IV di Middle School Darussalam Jelutung Kota Jambi selama semester ganjil tahun ajaran 2025/2026 menunjukkan bahwa kemampuan bercerita siswa masih rendah. Hal ini ditunjukkan oleh siswa yang tidak lancar dalam menyampaikan cerita secara lisan, kosakata yang terbatas, dan kesulitan membuat alur cerita yang runtun. Selain itu, banyak siswa yang tidak dapat menggambarkan tokoh atau suasana cerita dengan baik, sehingga penyampaian cerita menjadi tidak menarik. Siswa yang tidak terlibat dalam kegiatan bercerita secara langsung di kelas meningkatkan masalah ini. Selain itu, kebanyakan siswa tidak percaya diri untuk tampil di depan kelas dan mungkin gugup dan malu saat harus berbicara. Faktor lain yang diduga berpengaruh adalah pendekatan pembelajaran yang masih konvensional, di mana guru berkonsentrasi pada proses pembelajaran dan

kurangnya kesempatan bagi siswa untuk berekspresi secara bebas. Akibatnya, keterampilan bercerita dan berbicara siswa belum berkembang dengan baik. Dari 27 siswa yang mengikuti tes formatif kemampuan bercerita di kelas IV MI Darussalam Jelutung, hanya 9 berhasil mencapai Kriteria Ketuntasan Tingkat Pencapaian (KKTP) 75 dalam mata pelajaran Bahasa Indonesia, dan 18 lainnya belum mencapai KKTP. Sebagian besar siswa masih mengalami kesulitan dalam beberapa aspek bercerita, seperti yang ditunjukkan oleh data: empat siswa masih mengalami struktur cerita yang tidak tersusun dengan baik, empat siswa masih menggunakan kosakata yang terbatas, empat siswa masih mengalami kelancaran bercerita, tiga siswa masih mengalami intonasi atau variasi suara yang buruk saat bercerita, dan empat siswa masih mengalami kesulitan dalam bercerita, serta pemahaman dan penyampaian cerita yang salah oleh tiga siswa. Kondisi ini menunjukkan bahwa siswa masih perlu meningkatkan kemampuan bercerita mereka

dengan menggunakan media pembelajaran yang lebih menarik dan interaktif. Rendahnya pencapaian ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran perlu diperbaiki, terutama dengan menggunakan metode yang lebih menarik dan sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan kemampuan siswa untuk bercerita melalui media komik digital interaktif, menggunakan model Penelitian Tindakan Kelas (PTK), model Kemmis, dan model McTaggart. Siklus ini terdiri dari tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi. Fokus penelitian adalah kemampuan bercerita 27 siswa kelas IV yang belajar Bahasa Indonesia. Objek penelitian meliputi pemahaman struktur cerita, kosakata, kelancaran, dan intonasi cerita. Data dianalisis menggunakan teknik deskriptif kuantitatif dan kualitatif setelah dikumpulkan melalui dokumentasi, tes bercerita, dan observasi aktivitas guru dan siswa. Minimal 75% ketuntasan belajar klasik adalah indikator keberhasilan.



Gambar 1 Model Kemmis Mc Taggart

C.Hasil Penelitian dan Pembahasan

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia meningkatkan kemampuan bercerita siswa melalui tindakan kelas yang dilakukan dalam dua siklus. Hasil penelitian didasarkan pada hasil tes bercerita siswa, yang mencakup rata-rata nilai dan ketuntasan belajar pada setiap siklus. Hasil menunjukkan peningkatan rata-rata nilai dari 59,5% pada pra-siklus dengan ketuntasan klasikal 33% (9 siswa), menjadi 68% pada siklus I dengan ketuntasan klasikal 54% (14 siswa), dan menjadi 82% pada siklus II dengan ketuntasan klasikal 85% (23 siswa). Hasil ini disajikan dalam bentuk tabel

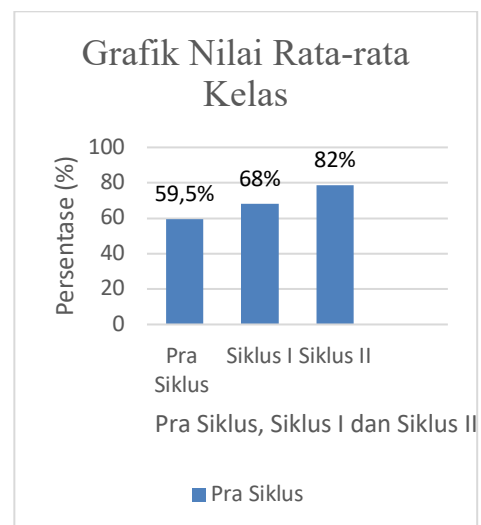
Hasil analisis data menunjukkan bahwa siswa lebih baik dalam bercerita dari pra-siklus hingga siklus

II. Ini menunjukkan bahwa menggunakan media komik digital interaktif membantu siswa bercerita di kelas IV.

Tabel 1 Rekapitulasi Peningkatan Kemampuan Bercerita Siswa Kelas IV B Madrasah Ibtidaiyah Darussalam Jelutung

Kriteria	Kondisi		
	Pra siklus	Siklus I	Siklus II
Nilai Terendah	35%	45%	65%
Nilai Tertinggi	75%	80%	95%
Nilai Rata-Rata	59,5%	68%	82 %
Siswa Tuntas	9 siswa	14 siswa	23 siswa
Siswa Tidak Tuntas	18 siswa	13 siswa	4 siswa
Persentase Tuntas	33%	52%	85%
Persentase Tidak Tuntas	66,6%	48%	15%

Grafik 1 Nilai Rata-rata Kelas



Grafik 2 Ketuntasan Klasikal



D. Kesimpulan

Penelitian menunjukkan bahwa menggunakan media komik digital interaktif dapat meningkatkan kemampuan bercerita siswa kelas IV B MI Darussalam Jelutung tahun ajaran 2025/2026. Beberapa hal berikut menunjukkan kemajuan tersebut:

Kegiatan pra-siklus penelitian menunjukkan nilai rata-rata kemampuan bercerita siswa kelas IV B MI Darussalam Jelutung sebelum penerapan media komik digital interaktif. Hasil ujian menunjukkan bahwa nilai rata-rata kelas berjumlah 59,5%; hanya 9 dari 27 siswa (33%) yang tuntas masih di bawah KKM yang telah ditetapkan; dan sebagian besar siswa tidak dapat bercerita

dengan baik, runtut, atau percaya diri saat berbicara di kelas.

Dengan menggunakan media komik digital interaktif, kemampuan siswa untuk bercerita dan proses pembelajaran dapat diperbaiki. Hal ini ditunjukkan oleh peningkatan nilai rata-rata kelas dan jumlah siswa yang mencapai ketuntasan setiap siklus. Pada siklus pertama, nilai rata-rata kelas mencapai 68 dan persentase ketuntasan mencapai 54%; pada siklus kedua, nilai rata-rata kelas meningkat menjadi 82 dan persentase ketuntasan mencapai 85%.

Peningkatan hasil observasi aktivitas belajar siswa juga mendukung keberhasilan penelitian ini. Siswa lebih tertarik untuk belajar dengan media komik digital interaktif setiap siklus. Keterlaksanaan pembelajaran juga meningkat: aktivitas belajar siswa rata-rata 50% pada siklus I, naik menjadi 95% pada siklus II. Aktivitas guru rata-rata 77,5% pada siklus I, naik menjadi 97,5% pada siklus II.

DAFTAR PUSTAKA

Afrilyasanti, R., & Basthomi, Y. (2011). Pemanfaatan komik sebagai media pembelajaran

- bahasa. *Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra*, 11(2), 98–107.(PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK ELEKTRONIK, n.d.)
- Basri, I.Y. Perancangan Media Pembelajaran Interaktif untuk Mengajarkan Konsep Dasar Kelistrikan di Kelas Listrik dan Elektronika *Jurnal Teknik Elektro dan Vokasional JTEV*, 6(2).
- Fitriyani, dkk. (2026). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bercerita. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 20 Tahun 2003 tentang Sistem Pendidikan Nasional. Jakarta.
- Ramadhani,A. (2022). Pengaruh komik digital terhadap kemampuan menulis cerita pendek siswa.
- (Anggraini, 2025) Peranan Bahasa Indonesia dalam perkembangan akademik siswa sekolah dasar.
- Fitriyani, dkk. (2026). Meningkatkan kemampuan berbicara anak melalui metode bercerita. *Jurnal Pendidikan Tambusai*.
- Hanida, J. (2022). Upaya meningkatkan keterampilan berbicara siswa menggunakan boneka tangan. *Jurnal Insan Cendekia*.
- Kementerian Merdeka: *Pedoman Implementasi Pembelajaran*. Jakarta: Kemendikbud RI.Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi. (2020). *Kurikulum*