

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL PADA KETERAMPILAN  
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

Udur Lestari Silaban<sup>1</sup>, Bunga Mulyahati<sup>2</sup>, Maisarah<sup>3</sup>

<sup>1,2,3</sup>PGSD FKIP Universitas Samudra

<sup>1</sup>[Udursilaban2@gmail.com](mailto:Udursilaban2@gmail.com), <sup>2</sup>[bungamulyahati@unsam.ac.id](mailto:bungamulyahati@unsam.ac.id),

<sup>3</sup>[maisarah@unsam.ac.id](mailto:maisarah@unsam.ac.id)

**ABSTRACT**

*This research was motivated by the low reading comprehension skills of students and the unavailability of digital learning media specifically designed to support Indonesian Language learning in fourth-grade students at SD Negeri 9 Langsa, even though the school already had Chromebook facilities that had not been optimally utilized. This research aimed to develop digital comic media on the Ayo Menabung material and to determine its level of validity, practicality, and effectiveness in improving students' reading comprehension skills. The method used was Research and Development (R&D) with the ADDIE model, consisting of analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The subjects of this research were 13 fourth-grade students at SD Negeri 9 Langsa. Data collection techniques included observation, interviews, expert validation questionnaires (material, language, and media), teacher and student response questionnaires, and pretest-posttest scores. The results showed that the digital comic media obtained a material expert validation percentage of 91.11%, language expert 92.5%, media expert 100%, and question validation 96%, with an average of 94.90% in the "Very Valid" category. The practicality level based on teacher response was 95% and student response was 92.52%, with an average of 93.76% in the "Very Practical" category. The effectiveness test results showed an increase in learning completeness from 23.08% in the pretest to 100% in the posttest, with an N-Gain value of 0.77 in the "High" category and an N-Gain percentage of 77.97% in the "Very Effective" category. It can be concluded that digital comic media is feasible to use as learning media to improve elementary school students' reading comprehension skills. Teachers are advised to utilize this digital comic media as an alternative learning media in the learning process.*

*Keywords: Digital Comic; Reading Comprehension Skills; Indonesian Language; Media Development; ADDIE.*

**ABSTRAK**

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya keterampilan membaca pemahaman peserta didik serta belum tersedianya media pembelajaran digital yang dirancang khusus untuk mendukung pembelajaran Bahasa Indonesia di kelas IV SD Negeri 9 Langsa, meskipun sekolah telah memiliki fasilitas Chromebook yang belum dimanfaatkan secara optimal. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan

media komik digital pada materi Ayo Menabung serta mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitasnya dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Metode yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan model ADDIE yang terdiri atas tahap analisis, perancangan, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Subjek penelitian adalah 13 peserta didik kelas IV SD Negeri 9 Langsa. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket validasi ahli (materi, bahasa, dan media), angket respons guru dan peserta didik, serta tes pretest-posttest. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital memperoleh persentase validitas ahli materi 91,11%, ahli bahasa 92,5%, ahli media 100%, dan validasi soal 96%, dengan rata-rata 94,90% pada kategori "Sangat Valid". Tingkat praktikalitas berdasarkan respons guru sebesar 95% dan respons peserta didik sebesar 92,52%, dengan rata-rata 93,76% pada kategori "Sangat Praktis". Hasil uji efektivitas menunjukkan peningkatan ketuntasan belajar dari 23,08% pada pretest menjadi 100% pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 kategori "Tinggi" dan persentase N-Gain sebesar 77,97% kategori "Sangat Efektif". Dapat disimpulkan bahwa media komik digital layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik sekolah dasar. Guru disarankan memanfaatkan media komik digital ini sebagai salah satu alternatif media dalam proses pembelajaran.

**Kata Kunci:** Komik Digital; Keterampilan Membaca Pemahaman; Bahasa Indonesia; Pengembangan Media; ADDIE.

## **A. Pendahuluan**

Pendidikan berperan penting dalam membentuk pribadi peserta didik yang berpengetahuan, berkarakter, serta memiliki keterampilan yang dibutuhkan dalam kehidupan sehari-hari (Fransyaigu et al., 2021). Melalui pendidikan yang dilaksanakan secara terencana dan sistematis, peserta didik memperoleh kesempatan untuk mengembangkan seluruh potensi dalam dirinya, baik dari segi spiritual, kepribadian, maupun kecerdasan (Nurhadifah

Amaliyah & Ransi Rande, 2024). Sekolah dasar menjadi jenjang pendidikan formal pertama yang meletakkan dasar kemampuan peserta didik (Yanto, 2021). Penerapan Kurikulum Merdeka memberikan keleluasaan bagi guru untuk merancang pembelajaran sesuai kebutuhan peserta didik agar proses belajar berlangsung lebih bermakna (Asnawi et al., 2024; Urva et al., 2025).

Salah satu mata pelajaran yang mempunyai peran penting di sekolah

dasar adalah Bahasa Indonesia, yang bertujuan mengembangkan empat keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, berbicara, membaca, dan menulis (Maisarah et al., 2022). Di antara keempat keterampilan tersebut, membaca menjadi kemampuan dasar yang harus dikuasai secara berkesinambungan sejak kelas rendah hingga kelas tinggi, sebab melalui membaca peserta didik dapat memahami informasi dalam teks sekaligus memperluas pengetahuannya (Juliati et al., 2024; Latifah et al., 2023). Pada kelas tinggi, pembelajaran membaca diarahkan pada membaca pemahaman agar peserta didik mampu menangkap makna teks serta menjawab pertanyaan terkait isi bacaan (Raudah et al., 2025).

Secara ideal, pembelajaran membaca pemahaman di kelas tinggi sekolah dasar dilaksanakan secara aktif dengan memanfaatkan media pembelajaran yang menarik dan sesuai karakteristik peserta didik (Annisa dkk., 2026). Namun, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV SD Negeri 9 Langsa menunjukkan bahwa pembelajaran Bahasa Indonesia masih menggunakan buku cetak sebagai

sumber belajar utama sehingga peserta didik kurang tertarik membaca secara mendalam dan mengalami kesulitan memahami isi bacaan. Kondisi tersebut diperkuat oleh hasil pretest yang menunjukkan hanya 3 dari 13 peserta didik (23,08%) mencapai ketuntasan, sedangkan 10 peserta didik (76,92%) belum mencapai ketuntasan. Guru memang telah memanfaatkan media seperti buku cerita bergambar, kartu kata, dan video pembelajaran dari internet, tetapi media digital yang dirancang khusus untuk melatih membaca pemahaman belum tersedia, padahal sekolah telah memiliki fasilitas Chromebook yang belum dimanfaatkan secara optimal.

Kesenjangan tersebut menunjukkan perlunya media pembelajaran digital yang mampu menarik minat sekaligus membantu peserta didik memahami isi bacaan. Salah satu alternatif yang dapat dikembangkan yaitu media komik digital, media visual yang memadukan ilustrasi, dialog, dan narasi dalam bentuk digital sehingga dapat diakses melalui laptop, tablet, maupun telepon seluler (Ayunita et al., 2024; Mulyahati, 2025). Penggunaan media pembelajaran dinilai mampu

meningkatkan minat belajar sekaligus membantu guru menyampaikan materi secara sistematis dan menarik (Salsabil & Ritonga, 2025). Salsabila dan Liansari (2024) menunjukkan bahwa integrasi panel, dialog, dan ilustrasi dalam komik dapat membantu peserta didik memahami isi bacaan, menemukan informasi penting, serta meningkatkan minat membaca. Sejalan dengan itu, Febriyandani dan Kowiyah (2021) menyatakan bahwa komik digital membantu peserta didik memahami konsep yang bersifat abstrak, sedangkan Siregar dkk. (2022) menambahkan bahwa penyajian grafis yang menarik mampu meningkatkan minat peserta didik.

Meskipun demikian, penelitian Widiyatmoko (2025) masih bersifat kajian literatur umum tanpa pengembangan instrumen pembelajaran yang konkret, sedangkan penelitian Nurhadifah Amaliyah dan Ransi Rande (2024) menggunakan aplikasi komik digital yang bersifat umum tanpa integrasi indikator membaca pemahaman secara sistematis. Penelitian ini memiliki kebaruan karena secara khusus mengembangkan media komik digital berbantuan Canva, Microsoft Bing Image Creator AI, dan

FlipHTML5 pada materi Ayo Menabung, disusun berdasarkan indikator memahami isi bacaan, menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, dan mengungkapkan kembali isi bacaan bagi peserta didik kelas IV.

Pemilihan media komik digital dalam penelitian ini juga didasarkan pada karakteristik perkembangan kognitif peserta didik kelas IV. Menurut teori Piaget, anak usia 7-12 tahun berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih mudah memahami informasi yang disajikan secara visual dan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari (dalam Imanulhaq & Ichsan, 2022). Sejalan dengan itu, Bruner menjelaskan bahwa pembelajaran akan lebih efektif apabila informasi disampaikan melalui representasi ikonik berupa gambar serta representasi simbolik berupa bahasa atau teks (Purnomo, 2022). Kedua teori tersebut menjadi dasar yang memperkuat relevansi komik digital sebagai media pembelajaran bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Berdasarkan uraian tersebut, penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media komik digital pada materi Ayo Menabung bagi

peserta didik kelas IV SD Negeri 9 Langsa, sekaligus mengetahui tingkat validitas, praktikalitas, dan efektivitas media yang dikembangkan dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik.

## **B. Metode Penelitian**

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/R&D), yaitu metode yang digunakan untuk menghasilkan sekaligus menguji kelayakan suatu produk melalui proses evaluasi yang sistematis (Sugiyono, 2023). Produk yang dikembangkan berupa media komik digital pada materi Ayo Menabung untuk keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV.

Model pengembangan yang digunakan adalah model ADDIE (Branch, 2009), yang terdiri atas lima tahap. Tahap Analyze dilakukan melalui observasi, wawancara dengan guru kelas IV, dan pretest untuk mengidentifikasi kebutuhan serta permasalahan pembelajaran. Tahap Design mencakup penyusunan materi, alur cerita, rancangan tampilan media, serta instrumen penelitian. Tahap Develop dilakukan dengan membuat produk awal menggunakan

Canva, Microsoft Bing Image Creator AI, dan FlipHTML5, kemudian divalidasi oleh ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta direvisi sesuai saran validator. Tahap Implement dilakukan dengan mengujicobakan media kepada peserta didik dan guru untuk memperoleh data praktikalitas. Tahap Evaluate dilakukan untuk menilai keseluruhan proses pengembangan berdasarkan hasil validitas, praktikalitas, dan efektivitas media.

Subjek penelitian ini adalah 13 peserta didik kelas IV SD Negeri 9 Langsa tahun ajaran 2026, satu guru kelas, serta tiga validator ahli (ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media). Penelitian dilaksanakan di SD Negeri 9 Langsa pada tanggal 21-22 Mei 2026. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dan tes, dengan instrumen berupa lembar observasi, lembar wawancara, angket validasi ahli, angket respons guru dan peserta didik, serta lembar tes pretest-posttest.

Data validitas dan praktikalitas dianalisis menggunakan skala Likert 1-5, mulai dari skor 5 (sangat setuju) hingga skor 1 (sangat tidak setuju), dan dihitung dengan rumus

persentase skor yang diperoleh dibagi skor maksimal dikali 100%, kemudian diklasifikasikan ke dalam lima kategori mulai dari “Tidak Valid/Praktis” hingga “Sangat Valid/Praktis” (Riduwan & Akdon, 2015). Adapun efektivitas media dianalisis melalui perbandingan nilai pretest dan posttest menggunakan rumus N-Gain, yang hasilnya dikategorikan ke dalam kriteria rendah, sedang, dan tinggi, serta dipersentasekan untuk menentukan tingkat keefektifan media (Lavigzi et al., 2025).

### **C.Hasil Penelitian dan Pembahasan**

Penelitian pengembangan media komik digital ini dilaksanakan di SD Negeri 9 Langsa dengan subjek 13 peserta didik kelas IV. Produk dikembangkan menggunakan model ADDIE melalui lima tahap, yaitu analisis kebutuhan, perancangan materi dan tampilan media, pengembangan produk berbantuan Canva, Microsoft Bing Image Creator AI, dan FlipHTML5, implementasi kepada peserta didik dan guru, serta evaluasi. Pada tahap analisis, hasil observasi dan wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa pembelajaran membaca pemahaman

masih didominasi buku cetak dan belum memanfaatkan media digital, sehingga menjadi dasar pengembangan produk. Media komik digital yang dihasilkan memuat materi Ayo Menabung dalam bentuk cerita bergambar yang terdiri atas bagian pendahuluan (cover, kata pengantar, petunjuk penggunaan, capaian dan tujuan pembelajaran, pengenalan tokoh), inti materi, serta penutup (daftar pustaka, profil pengembang, dan kesimpulan).

Kevalidan media diketahui melalui penilaian tiga validator ahli, yaitu ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media, serta validasi soal. Validasi dilakukan sebanyak dua tahap pada masing-masing aspek. Pada tahap pertama, sejumlah aspek masih memperoleh kategori cukup valid sehingga validator memberikan saran perbaikan, di antaranya penambahan tokoh Bapak Guru dan Ibu Adit pada pengenalan tokoh, perbaikan tanda baca dan kata yang kurang sesuai, serta perbaikan tata letak panel cerita. Setelah dilakukan revisi, hasil validasi tahap kedua menunjukkan peningkatan pada seluruh aspek. Rekapitulasi hasil validasi disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 1 Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli**

| Aspek Penilaian  | Persentase Kategori |                     |
|------------------|---------------------|---------------------|
| Ahli Materi      | 91,11%              | Sangat Valid        |
| Ahli Bahasa      | 92,5%               | Sangat Valid        |
| Ahli Media       | 100%                | Sangat Valid        |
| Soal             | 96%                 | Sangat Valid        |
| <b>Rata-rata</b> | <b>94,90%</b>       | <b>Sangat Valid</b> |

Berdasarkan tabel di atas, seluruh aspek validasi berada pada kategori sangat valid dengan rata-rata persentase sebesar 94,90%, sehingga media komik digital dinyatakan layak digunakan tanpa revisi lebih lanjut.

Praktikalitas media diukur melalui angket respons guru dan peserta didik setelah media diimplementasikan pada uji coba lapangan tanggal 21-22 Mei 2026. Hasil rekapitulasi praktikalitas disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 2 Rekapitulasi Hasil Praktikalitas**

| Responden     | Persentase Kategori |                |
|---------------|---------------------|----------------|
| Guru          | 95%                 | Sangat Praktis |
| Peserta Didik | 92,52%              | Sangat Praktis |

**Responden Persentase Kategori**  
**Rata-rata 93,76% Sangat Praktis**

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik digital mudah digunakan baik oleh guru maupun peserta didik selama proses pembelajaran berlangsung.

Efektivitas media diukur melalui perbandingan hasil pretest dan posttest keterampilan membaca pemahaman peserta didik. Hasil pengukuran disajikan pada tabel berikut.

**Tabel 3 Hasil Pretest dan Posttest Peserta Didik**

| Data     | Belum Tuntas      | Tuntas           |
|----------|-------------------|------------------|
| Pretest  | 10 siswa (76,92%) | 3 siswa (23,08%) |
| Posttest | 0 siswa (0%)      | 13 siswa (100%)  |

Nilai rata-rata peserta didik meningkat dari 44,87 pada pretest menjadi 90,38 pada posttest. Berdasarkan perhitungan N-Gain, diperoleh nilai sebesar 0,77 dengan kategori "Tinggi" dan persentase N-Gain sebesar 77,97% dengan kategori "Sangat Efektif". Hasil ini menunjukkan bahwa seluruh peserta didik mencapai ketuntasan setelah

menggunakan media komik digital, sehingga media tersebut terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan dalam pembelajaran keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SD Negeri 9 Langsa.

Bagian ini membahas hasil penelitian yang telah diuraikan sebelumnya, mencakup desain, validitas, praktikalitas, dan efektivitas media komik digital pada keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV SD Negeri 9 Langsa. Pembahasan disusun berdasarkan tahapan model ADDIE yang digunakan dalam proses pengembangan, mulai dari tahap perancangan hingga tahap evaluasi produk.

Dari sisi desain, media komik digital dikembangkan dengan memanfaatkan Canva, Microsoft Bing Image Creator AI, dan FlipHTML5. Pemilihan gambar, dialog, serta alur cerita disesuaikan dengan kehidupan sehari-hari peserta didik agar materi tersaji lebih nyata dan mudah dipahami. Desain ini sejalan dengan teori perkembangan kognitif Piaget yang menjelaskan bahwa peserta didik kelas IV berada pada tahap operasional konkret sehingga lebih

mudah memahami materi yang disajikan secara visual dan berkaitan dengan pengalaman sehari-hari (Zikrulloh dkk., 2025). Selain itu, penggunaan komik digital juga sesuai dengan teori Bruner melalui representasi ikonik yang tampak pada ilustrasi visual dan gambar tokoh, serta representasi simbolik yang tampak pada teks narasi dan dialog (Purnomo, 2022). Dengan demikian, peserta didik tidak hanya membaca teks, tetapi juga memperoleh bantuan visual untuk membangun pemahaman terhadap informasi yang disampaikan.

Penggunaan Canva dalam penelitian ini sejalan dengan penelitian Aysya dan Nugrananda (2025) yang juga memanfaatkan Canva untuk mendesain komik digital dengan model ADDIE pada jenjang sekolah dasar. Persamaannya terletak pada platform dan model pengembangan yang digunakan, sedangkan perbedaannya terletak pada materi, yaitu kearifan budaya lokal pada penelitian tersebut, sedangkan penelitian ini mengembangkan materi Ayo Menabung untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Selain itu, penggunaan FlipHTML5 untuk mengubah desain komik



menjadi flipbook digital sejalan dengan penelitian Urva dkk. (2025), namun penelitian tersebut diterapkan pada materi dongeng kelas II, sedangkan penelitian ini diterapkan pada materi Ayo Menabung kelas IV dengan dukungan fasilitas Chromebook sekolah. Adapun kebaruan penelitian ini terletak pada pemanfaatan Microsoft Bing Image Creator AI untuk menghasilkan ilustrasi tokoh dan latar cerita sehingga tampilan komik menjadi lebih variatif.

Selanjutnya, dari sisi validitas, media komik digital yang dikembangkan memperoleh hasil sangat valid pada seluruh aspek penilaian setelah melalui dua tahap validasi dan revisi berdasarkan saran validator. Validasi ahli materi memperoleh persentase sebesar 91,11% dengan kriteria sangat valid, menunjukkan bahwa materi telah sesuai dengan tujuan pembelajaran, akurat, tersaji secara sistematis, dan memiliki keleluasaan materi yang memadai. Temuan ini sejalan dengan penelitian Sunda dkk. (2025) yang juga memperoleh hasil validasi materi dengan kategori sangat valid pada media komik digital yang dikembangkan. Validasi ahli bahasa

memperoleh persentase sebesar 92,5% dengan kriteria sangat valid, menunjukkan bahwa struktur kalimat, kejelasan bahasa, ejaan, keterbacaan dialog, dan ketepatan istilah dalam komik digital telah sesuai dengan tingkat perkembangan peserta didik kelas IV. Hasil ini diperkuat oleh penelitian Ayu dkk. (2023) yang menyatakan bahwa aspek bahasa merupakan komponen penting penentu kelayakan suatu media pembelajaran.

Validasi ahli media memperoleh persentase sebesar 100% dengan kategori sangat valid, menunjukkan bahwa isi media, desain tampilan, dan kemudahan penggunaan telah memenuhi kriteria media pembelajaran yang baik. Temuan ini sejalan dengan penelitian Maulidah dan Anshori (2025) yang menyatakan bahwa media komik digital memiliki tingkat validitas tinggi dan layak digunakan dalam pembelajaran. Adapun validasi soal memperoleh persentase sebesar 96% dengan kategori sangat valid, yang menunjukkan bahwa instrumen evaluasi telah sesuai dengan indikator keterampilan membaca pemahaman dan mampu mengukur kemampuan peserta didik setelah menggunakan

media. Hasil ini didukung oleh penelitian Ningsih dkk. (2024) yang menyatakan bahwa validasi soal dengan persentase tinggi menunjukkan instrumen telah memenuhi kriteria sangat valid.

Dari sisi praktikalitas, hasil angket respons guru memperoleh persentase sebesar 95% dengan kriteria sangat praktis, menunjukkan bahwa media komik digital mudah digunakan dalam pembelajaran, selaras dengan tujuan pembelajaran, serta membantu guru menyampaikan materi Ayo Menabung kepada peserta didik. Sementara itu, hasil angket respons peserta didik memperoleh persentase sebesar 92,52% dengan kategori yang sama. Secara keseluruhan, rata-rata persentase praktikalitas media sebesar 93,76% dengan kategori sangat praktis. Tingginya tingkat praktikalitas ini menunjukkan bahwa media telah sesuai dengan kebutuhan pengguna, didukung oleh tampilan yang sederhana, petunjuk penggunaan yang jelas, serta ilustrasi yang menarik. Hasil penelitian ini selaras dengan penelitian A. Syafitri dkk. (2024) yang memperoleh persentase praktikalitas guru sebesar 96% dengan kategori sangat praktis.

Temuan ini juga didukung oleh penelitian Istiqamah dkk. (2024) yang menyatakan bahwa media komik digital berada pada kualifikasi sangat praktis berdasarkan respons guru dan peserta didik, serta penelitian Rande dkk. (2025) yang mengungkapkan bahwa media komik digital memperoleh respons positif dari peserta didik karena penyajian materi yang menarik.

Terakhir, dari sisi efektivitas, media komik digital diukur melalui pretest sebelum penggunaan media dan posttest setelah penggunaan media, sejalan dengan pendapat Huda dkk. (2022) yang menyatakan bahwa tes dapat diberikan sebelum maupun sesudah penelitian dilaksanakan. Penelitian ini menggunakan desain one group pretest-posttest dengan melibatkan 13 peserta didik kelas IV. Hasil pretest menunjukkan nilai rata-rata sebesar 42,95 dengan kategori belum tuntas, yang mengindikasikan kemampuan awal peserta didik dalam memahami bacaan masih tergolong rendah. Setelah media komik digital diimplementasikan, nilai rata-rata posttest meningkat menjadi 90,38 dengan kategori tuntas. Peningkatan tersebut menunjukkan bahwa media

komik digital mampu membantu peserta didik memahami isi bacaan secara lebih optimal.

Untuk memperkuat temuan tersebut, dilakukan analisis statistik menggunakan N-Gain dan diperoleh nilai rata-rata sebesar 0,77 dengan kategori tinggi, sedangkan persentase N-Gain sebesar 77,97% berada pada kategori sangat efektif. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik digital memberikan peningkatan signifikan terhadap keterampilan membaca pemahaman peserta didik, sejalan dengan indikator memahami makna isi bacaan, menemukan ide pokok, menjawab pertanyaan berdasarkan bacaan, serta menceritakan kembali isi bacaan, sebagaimana juga ditemukan pada penelitian Miranda dan Dafit (2024). Temuan ini sejalan dengan pendapat Nurhadifah Amaliyah dan Ransi Rande (2024) yang menyatakan bahwa media pembelajaran dapat meningkatkan kualitas pembelajaran, khususnya keterampilan membaca pemahaman. Selain itu, Mayong dan Nojeng (2025) juga menegaskan bahwa efektivitas pembelajaran dapat dilihat dari adanya peningkatan keterampilan membaca pemahaman pada peserta didik sekolah dasar.

Dengan demikian, media komik digital yang dikembangkan terbukti valid, praktis, dan efektif digunakan sebagai media pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik kelas IV sekolah dasar. Ketiga aspek tersebut saling berkaitan, di mana kevalidan media dari segi materi, bahasa, dan tampilan turut mendukung kemudahan penggunaannya, sementara kepraktisan yang dirasakan guru dan peserta didik pada akhirnya berkontribusi terhadap peningkatan hasil belajar yang tercermin dari nilai N-Gain kategori tinggi.

#### **D. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan yang telah dilaksanakan, dapat disimpulkan bahwa desain media komik digital pada keterampilan membaca pemahaman materi Ayo Menabung untuk peserta didik kelas IV SD Negeri 9 Langsa dikembangkan menggunakan model ADDIE dengan bantuan beberapa platform, yaitu Canva untuk merancang tampilan komik digital, Microsoft Bing Image Creator AI untuk membuat ilustrasi dan karakter tokoh, serta FlipHTML5

untuk mengubah komik menjadi format digital yang dapat diakses peserta didik. Media ini disusun dengan menggabungkan unsur teks narasi, gambar, tokoh, dan alur cerita yang disesuaikan dengan karakteristik serta perkembangan kognitif peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Media komik digital yang dikembangkan telah memenuhi kriteria sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, dan validasi soal, dengan rata-rata persentase sebesar 94,90%. Selain itu, media ini juga memperoleh kategori sangat praktis berdasarkan hasil angket respons guru dan peserta didik, dengan rata-rata persentase sebesar 93,76%. Adapun dari sisi efektivitas, media komik digital terbukti efektif meningkatkan keterampilan membaca pemahaman peserta didik, yang ditunjukkan oleh peningkatan ketuntasan belajar dari 23,08% pada pretest menjadi 100% pada posttest, dengan nilai N-Gain sebesar 0,77 pada kategori tinggi.

Berdasarkan simpulan tersebut, media komik digital diharapkan dapat dimanfaatkan peserta didik sebagai salah satu sumber belajar yang menarik untuk mendukung keterampilan membaca pemahaman,

serta dimanfaatkan guru sebagai alternatif media pembelajaran Bahasa Indonesia yang efektif di kelas. Bagi peneliti selanjutnya, disarankan untuk mengembangkan media komik digital pada materi maupun jenjang kelas yang berbeda, serta menguji pengaruhnya terhadap keterampilan berbahasa lainnya, seperti menulis, berbicara, atau literasi digital peserta didik.

## **DAFTAR PUSTAKA**

- Annisa, K., Angelie, S. P. S. M., Putri, R. D. P., & Sularso. (2026). Pendekatan Kontekstual Sebagai Strategi Efektif Pembelajaran Literasi Membaca Di Sekolah Dasar: Tinjauan Systematic. *Journal of Education Science*, 5(1), 658.  
<https://doi.org/10.58917/aijes.v5i1.656>
- Asnawi, Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, K. (2024). Pemanfaatan Kearifan Lokal Aceh Melalui Penyusunan Modul Ajar Kurikulum Merdeka. *Journal of Human And Education*, 4(5), 864.  
<https://doi.org/10.31004/jh.v4i5.1633>
- Ayu, I. D., Waisakanitri, T., Ganing, N. N., & Ayu, I. G. A. (2023). Media Komik Digital Berbasis Problem Based Learning Muatan IPA (Ekosistem) Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*

- Profesi Guru, 6, 57–70.  
<https://doi.org/10.23887/jippg.v6i1.58651>
- Ayunita, C., Fransyaigu, R., & Aprilia, R. (2024). Pengembangan Media Fun Thinkers Book (FTB) Bermuatan Karakter Peduli Sosial Di Kelas II A SD Negeri 2 Seulalah. *Journal of Basic Education Studies*, 7(2), 37.
- Aysya, I., & Nugrananda, J. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Berbasis Canva pada Materi Kearifan Budaya Lokal di Kelas 4 SDN 1 Tawing Kecamatan Gondang Kabupaten Tulungagung. *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan*, 4(1), 2390–2396.  
<https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i1.1976>
- Branch, R. M. (2009). *Instructional Design: The ADDIE Approach*. Springer Science+Business Media, LLC.
- Febriyandani, R., & Kowiyah. (2021). Pengembangan Media Komik dalam Pembelajaran Matematika Materi Pecahan Kelas IV Sekolah Dasar. *Jurnal Pedagogi Dan Pembelajaran*, 4(2), 324.  
<https://doi.org/10.23887/jp2.v4i2.37447>
- Fransyaigu, R., Asnawi, R., Kennedy, A. K., Mulyahati, B., & Ramadhani, D. (2021). Technology-Based Character Education Through the “Moodle” Application. *Proceedings of the 2<sup>nd</sup> International Conference on Science, Technology, and Modern Society (ICSTMS 2020)*, 576, 353–356.  
<https://doi.org/10.2991/assehr.k.210909.079>
- Huda, M. M., Prasetyo, K., & Stiawan, A. (2022). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Berpikir Kritis Siswa Tema Awal Berdirinya Majapahit. *Dialektika Pendidikan IPS*, 2(2), 167.
- Imanulhaq, R., & Ichsan. (2022). Analisis Teori Perkembangan Kognitif Piaget Pada Tahap Anak Usia Operasional Konkret 7-12 Tahun Sebagai Dasar Kebutuhan Media Pembelajaran. *Journal of Islamic Education*, 3(2), 128.  
<https://doi.org/10.53837/waniambey.v3i2.174>
- Istiqamah, N., Pattaufi, & Febriati, F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital Untuk Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Journal on Teacher Education*, 5(3), 35.  
<https://doi.org/10.31004/jote.v5i3.25960>
- Julianti, Dewi, I., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 Langsa. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(3), 581.  
<https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19204>
- Latifah, A. N., Julianty, A. A., Wulandari, S., & Rostika, D. (2023). Analisis Kesulitan Membaca Pada Anak Kelas Tinggi Sekolah Dasar Negeri Bojongsalam 04. *Jurnal Pendidikan Dasar*, 63(1), 63.  
<https://doi.org/10.55510/tadzkirah.v6i1.210>

- Lavigzi, R., Prabowo, A. S., & Handoyo, A. W. (2025). Pengembangan Flipbook Digital untuk Mengelola Kecemburuan dalam Hubungan Romantis pada Masa Emerging Adulthood. *Diversity Guidance and Counseling Journal*, 3(1), 29. <https://doi.org/10.30870/diversity.v3i1.86>
- Maisarah, Lestari, T. A., & Sakulpimolrat, S. (2022). Urgensi Pengembangan Media berbasis Digital Pada Pembelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Pendidikan Bahasa Indonesia*, 2(1), 66. <https://doi.org/10.30821/eunoia.v2i1.1348>
- Maulidah, N. Al, & Anshori, I. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Sejarah Perumusan Pancasila. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(01). <https://doi.org/10.23969/jp.v10i01.22688>
- Mayong, R. A. S., & Nojeng, A. (2025). Efektivitas Media Komik Digital Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SD Inpres Kantisang Kota Makassar. *Panthera: Jurnal Ilmiah Pendidikan Sains Dan Terapan*, 5(3), 795. <https://doi.org/10.36312/panthera.v5i3.584>
- Miranda, D., & Dafit, F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3649–3657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8572>
- Mulyahati, B., Ayudia, I., Mustika, D., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2025). Menciptakan Iklim Inklusivitas melalui “Augmented Reality” di Sekolah Dasar. *Jurnal Abdidas*, 6(2), 195. <https://doi.org/10.31004/abdidas.v6i2.1125>
- Ningsih, R. Y., Permatasari, S., & Zulhafizh. (2024). Validitas Pengembangan Media Pembelajaran Interaktif Berbasis Trigger Powerpoint untuk Pemahaman Materi Teks Cerpen di SMA. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan*, 7(5), 4981–4988. <https://doi.org/10.54371/jiip.v7i5.4470>
- Nurhadifah Amaliyah, & Ransi Rande. (2024). Komik Digital Sebagai Media Inovatif Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Pendidikan Dasar Islam*, 2(3), 114–118. <https://doi.org/10.58540/jurpendis.v2i3.814>
- Purnomo, F. S. (2022). Teori Belajar Bruner dan Keterampilan Membaca Pemahaman. *Jurnal Pendidikan Islam*, 9(1), 46–50. <https://doi.org/10.32923/tarbawy.v9i1.2353>
- Rande, R., Amaliyah, N., Hs, E. F., & Sabillah, B. M. (2025). Keefektifan Penggunaan Media Komik Digital Dalam Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD Muhammadiyah Idi Tello Baru Kota Makassar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 10(03), 394–396. <https://doi.org/10.23969/jp.v10i03.30746>

- Raudah, Nurmasyitah, & Kurniawati, R. (2025). Penggunaan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa di Kelas V SDN Alur Nangka Kabupaten Aceh Tenggara. *Multidisciplinary Scientific Journal*, 1(2), 37–38.
- Riduwan, & Akdon. (2015). *Rumus dan Data dalam Analisis Statistika*. Alfabeta.
- Salsabil, Z., & Ritonga, R. (2025). Pengembangan Media Komik Audio Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Larangan 1 Utara. *Academy of Education Journal*, 16(2), 295. <https://doi.org/10.47200/aoej.v16i2.3101>
- Salsabila, A., & Liansari, V. (2024). Penggunaan Komik Digital Pemahaman Literal Peserta Didik Terhadap Membaca. *Jurnal Teknologi Pendidikan*, 2(1), 1–13. <https://doi.org/10.47134/jtp.v2i1.2638>
- Siregar, F., Yarshal, D., & Sukmawarti. (2022). Pengembangan Media Komik Berbasis Multimedia Powerpoint Pada Tema Panas dan Perpindahannya Kelas V SD. *Jurnal Ilmiah Pendidikan*, 8(1), 9. <https://doi.org/10.47662/pedagogi.v8i1.238>
- Sugiyono. (2023). *Metode Penelitian & Pengembangan Research and Development*. Alfabeta.
- Sunda, A. M., Nugraha, R. G., & Rukmana, K. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Materi Keberagaman Budaya Indonesia Kelas V Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 9(4), 918–920. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v9i4.10212>
- Syafitri, A., Lubis, W., Zainuddin, M., & Parluhutan, H. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV SD Negeri 105273 Helvetia T.A 2023/2024. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 8(3), 39925.
- Urva, M., Mulyahati, B., & Fransyaigu, R. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *DEIKTIS: Jurnal Pendidikan Bahasa Dan Sastra*, 5(3), 2869.
- Yanto, M. (2021). *Manajemen Sekolah dalam Pengelolaan Kegiatan Guru Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar Dalam Undang-Undang Sistem Pendidikan Nasional*. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 3(1), 16.
- Zikrulloh, M., Srihartini, Y., Humairo, S. S., & Yulistiani, S. A. (2025). *At-Tadris: Journal of Islamic Education*. *At-Tadris: Journal of Islamic Education*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.56672/attadris.v4i1.452>