

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK INTERAKTIF UNTUK MENINGKATKAN
KEMAMPUAN LITERASI BACA SISWA PADA MATA PELAJARAN BAHASA
INDONESIA KELAS III SD INPRES 2 MARIA**

Afrinah*¹, Muh. Rijalul Akbar², Mirham Nurul Hairunis³
^{1,2,3}STKIP Taman Siswa Bima,
¹afrinah021002@gmail.com

ABSTRACT

This study aims to develop and evaluate the effectiveness of interactive comic learning media to improve reading literacy skills of third-grade students at SDN Inpres 2 Maria in the Indonesian Language subject. Reading literacy is an essential skill that supports learning success, and the use of engaging learning media is believed to enhance students' motivation and learning outcomes. This research employs a Research and Development (R&D) method using the ADDIE model, which includes analysis, design, development, implementation, and evaluation stages. The study population consists of third-grade students at SDN Inpres 2 Maria, with a small group trial (10 students) and a large group trial (20 students). Data were collected through expert validation questionnaires, teacher and student responses, as well as reading literacy tests (pre-test and post-test). The results of media and material validation showed a very feasible category with percentages above 90%. The responses from teachers and students toward the media were also very positive, with a percentage of 86%. Effectiveness testing using N-Gain analysis indicated a high improvement in students' reading literacy skills (N-Gain = 0.83). These findings suggest that interactive comic media is effective in enhancing students' reading literacy skills and serves as an innovative and engaging alternative learning media in the digital era. The ADDIE model proved to be effective in developing learning media that is valid, practical, and effective for use in elementary schools.

Keywords: learning media, interactive comics, reading literacy, ADDIE, elementary school

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan dan mengevaluasi efektivitas media pembelajaran komik interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi baca siswa kelas III SDN Inpres 2 Maria pada mata pelajaran Bahasa Indonesia. Literasi baca merupakan kemampuan penting yang mendukung keberhasilan belajar, dan penggunaan media pembelajaran yang menarik diyakini dapat meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa. Penelitian ini menggunakan metode Research and Development (R&D) dengan model ADDIE yang meliputi tahap analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Populasi penelitian adalah siswa kelas III SDN Inpres 2 Maria dengan uji coba kelompok kecil (10 siswa) dan kelompok besar (20 siswa). Data dikumpulkan melalui angket validasi ahli, respons guru dan siswa, serta tes literasi baca (pre-test dan post-test). Hasil validasi media dan materi menunjukkan kategori sangat layak dengan persentase di atas 90%. Respon guru dan siswa terhadap media juga sangat positif dengan persentase 86%. Uji efektivitas media dengan analisis N-Gain menunjukkan peningkatan

kemampuan literasi baca siswa yang tergolong tinggi ($N\text{-Gain} = 0,83$). Temuan ini mengindikasikan bahwa media komik interaktif efektif dalam meningkatkan keterampilan literasi baca siswa, sekaligus menjadi alternatif media pembelajaran inovatif dan menarik di era digital. Model ADDIE terbukti efektif dalam mengembangkan media pembelajaran yang valid, praktis, dan efektif digunakan di sekolah dasar.

Kata kunci: media pembelajaran, komik interaktif, literasi baca, ADDIE, sekolah dasar

A. Pendahuluan

Literasi merupakan kemampuan untuk membaca, menulis dan memahami teks dengan baik, serta menggunakan pengetahuan ini untuk berpikir kritis dan berkomunikasi secara efektif (Paluvi *et al.*, 2023). Literasi terutama literasi baca penting di terapkan di sekolah dasar karena berliterasi sangat mendukung keberhasilan seseorang dalam menangani berbagai persoalan. Selain itu, melalui kemampuan literasi, seseorang tidak saja memperoleh ilmu pengetahuan tetapi juga bisa mendokumentasikan sepenggal pengalaman yang menjadi rujukan di masa yang akan datang (Fitriya & Nugroho, 2022).

Penekanan akan pentingnya literasi ini sejalan dengan pembelajaran di Abad-21 yang berfokus pada student center dengan tujuan untuk

memberikan peserta didik keterampilan berpikir diantara lain: (1) berpikir kritis, (2) memecahkan masalah, (3) metakognisi, (4) berkomunikasi, (5) berkolaborasi, (6) inovasi dan kreatif, (7) literasi informasi (Rifa *et al.*, 2021).

Strategi yang bisa diterapkan untuk membantu meningkatkan kemampuan literasi baca siswa adalah dengan menggunakan media pembelajaran yang menarik. Media pembelajaran pada dasarnya adalah alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan antara pendidik dan siswa serta membantu meningkatkan pemikiran siswa (Widiarti *et al.*, 2021). Media dapat menjadi sarana yang mampu memberikan gambaran kepada tiap siswa dalam rangka memunculkan motivasi dan semangat untuk melakukan kegiatan belajar,

mampu memberikan kejelasan dan mampu membuat konsep kompleks maupun abstrak menjadi lebih mudah dipahami (Ningsih, 2020).

Media pembelajaran merupakan unsur yang penting dalam proses pembelajaran. Berdasarkan kajian literature, media pembelajaran memiliki berbagai peranan dalam kegiatan pembelajaran. Menurut Nurfadhillah *et al.*, (2021) penggunaan media pembelajaran dalam kegiatan belajar-mengajar dapat menumbuhkan minat siswa untuk belajar hal baru dalam materi pembelajaran yang disampaikan oleh guru sehingga dapat dengan mudah dipahami.

Suhaemi *et al.*, (2020) menyampaikan bahwa media pembelajaran dapat dijadikan sebagai alternatif untuk meningkatkan aktivitas partisipasi siswa dalam kegiatan pembelajaran mengajar. Selain itu, Rusli (2021) juga memaparkan bahwa penggunaan dan pemanfaatan media pembelajaran dapat memudahkan siswa dalam memahami materi pelajaran yang

disampaikan atau yang diajarkan oleh guru, sehingga media pembelajaran dapat mempengaruhi secara positif prestasi belajar siswa.

Siregar *et al.*, (2022) berpendapat bahwa penggunaan media yang menarik dalam proses pembelajaran dapat mengurangi atau menghindari terjadinya verbalisme, membangkitkan nalar yang teratur dan sistematis, serta untuk menumbuhkan pengertian dan mengembangkan nilai-nilai pada diri siswa. Selain menarik, media pembelajaran yang diterapkan harus sesuai dengan perkembangan zaman saat ini. Mengingat era sekarang adalah era digital, dimana kondisi seluruh aktivitas kehidupan didalamnya membutuhkan teknologi digital, maka penerapan media berbasis digital dalam pembelajaran juga sangat diperlukan untuk menghadirkan pendidikan yang sesuai dengan tuntutan zaman. Sukaryanti *et al.*, (2021) berpendapat bahwa penggunaan media digital dalam pembelajaran dapat menjadi alternatif dan solusi untuk membuat siswa lebih aktif dalam proses belajar. Salah satu

media digital yang bisa menjadi alternatif solusi dalam hal ini adalah media komik digital interaktif.

Aggleton (2019) memaparkan bahwa komik interaktif merupakan komik yang diproduksi, didistribusikan, diterima, dan dibaca menggunakan teknologi digital. tampilan komik digital interaktif mengkombinasikan beberapa media seperti gambar, teks, audio, video, animasi, dan link interaktif. Karakteristik dari komik digital interaktif pada umumnya sama dengan komik digital diantaranya yaitu dipublikasikan dalam format digital, satu halaman terdiri atas gambar panel tunggal atau susunan gambar yang terangkai membentuk alur cerita terpadu, tampilan komik dengan bingkai yang terlihat, adanya balon kata dan gaya huruf tulisan tangan.

Komik interaktif ini berisi gambar khas yang berurutan dilengkapi dengan panduan kata-kata yang dibuat secara berurutan dan semenarik mungkin untuk meningkatkan motivasi siswa dan minat siswa dalam membaca.

Penelitian pengembangan media komik ini juga dapat membantu para siswa dalam mengembangkan kompetensi berbahasa di sekolah melalui proses kegiatan literasi oleh guru, dimana keterampilan berbahasa siswa akan tampak secara langsung dalam kegiatan komunikasinya sehari-hari (Fatimah & Ningsyih, 2021).

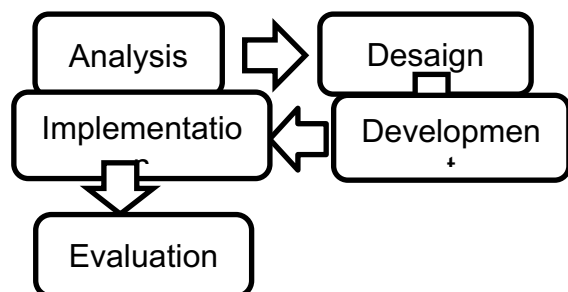
Berdasarkan hasil observasi awal yang dilakukan pada hari Kamis tanggal 31 Oktober 2024 di kelas III SDN Inpres 2 Maria menunjukkan bahwa kemampuan literasi peserta didik khususnya kemampuan membaca pada mata pelajaran Bahasa Indonesia masih di bawah KKTP (Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran) Selain itu, siswa juga cepat merasa bosan ketika belajar. Kurangnya penggunaan media yang menarik oleh guru sehingga mempengaruhi minat baca siswa. Hal ini bisa disebabkan oleh kurangnya media pembelajaran yang menarik dan variatif. Sehingga penelitian ini akan berfokus pada kajian untuk mengembangkan media

pembelajaran komik interaktif pada topik Membaca dan Memahami Kosakata dalam Cerita mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas III sekolah dasar. Media komik interaktif digunakan karena dianggap mampu meningkatkan kemampuan membaca siswa. Sehingga kajian teoritis terkait penggunaan media komik interaktif pada topik membaca kosakata mata pelajaran Bahasa Indonesia perlu dilakukan untuk lebih mengetahui secara rinci terkait peran media komik interaktif dalam meningkatkan kemampuan membaca siswa.

B. Metode Penelitian

Penelitian ini ialah jenis penelitian dan pengembangan (Research and Development/ R&D) yang menekankan pada aspek pengembangan dan evaluasi. Penelitian bertujuan untuk menilai kelayakan, kepraktisan dan keefektifan media komik interaktif pada pembelajaran Bahasa Indonesia untuk meningkatkan kemampuan literasi baca siswa kelas III SDN Inpres 2 Maria. Populasi penelitian terdiri dari siswa kelas III SD Inpres 2 Maria dengan 20 siswa pada uji

kelompok besar dan 10 siswa pada uji kelompok kecil dikelas III. Pengumpulan data meliputi data deskriptif kualitatif serta kuantitatif, menggunakan instrumen berbentuk angket validasi dari ahli media dan materi, angket respon guru dan siswa, lembar tes kemampuan literasi siswa, serta angket pre test dan post test. Penelitian mengimplementasikan model ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analisis (Analysis), Perancangan (Design), Pengembangan (Development), Implementasi (Implementation), dan Evaluasi (Evaluation).



Gambar 1. Tahapan Model Pengembangan ADDIE

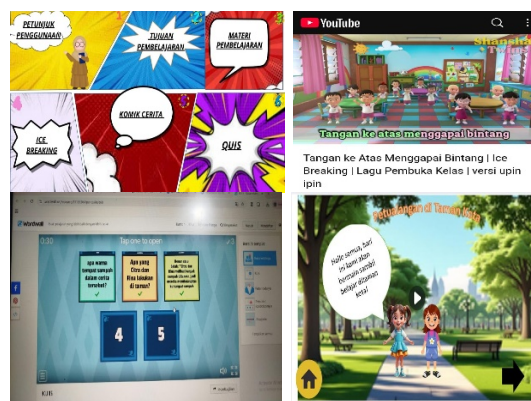
Model pengembangan R&D dengan pendekatan ADDIE mencakup lima tahap utama. Tahap pertama, yaitu analisis, bertujuan untuk mengidentifikasi serta merumuskan kebutuhan dalam pembelajaran. Pada tahap ini, dilakukan kajian terhadap instrumen

penilaian dalam pembelajaran Bahasa Indonesia serta aspek-aspek lain yang diperlukan. Proses analisis dilaksanakan melalui observasi langsung di kelas serta wawancara dengan guru dan peserta didik. Hasil dari tahap analisis ini menjadi dasar bagi produksi produk, yang mencakup pemeriksaan kebutuhan, kurikulum, dan karakteristik siswa.

Pada tahap Desain, peneliti mengembangkan produk media komik interaktif yang akan digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kegiatan desain meliputi pembuatan produk yang diawali dengan perancangan konsep serta isi dalam pembuatan produk tersebut, serta penggunaan beberapa aplikasi seperti (1) canva digunakan untuk mendesain media komik interaktif sesuai template yang ada di aplikasi canva. (2) word wall digunakan untuk membuat quis. (3) google digunakan untuk memilih gambar yang akan menjadi tokoh dalam cerita komik. (4) You tube digunakan untuk menayangkan video ice breaking.

Tahap ketiga yaitu tahap pengembangan produk, produk mulai dikembangkan berdasarkan beberapa tahapan-tahapan, dimulai dari membuat media komik interaktif

dengan menggunakan beberapa aplikasi seperti (1) canva, (2) word wall, (3) google, (4) You tube, menyusun angket validasi produk untuk ahli media serta materi, serta melaksanakan validasi terhadap desain media pembelajaran komik interaktif yang akan dinilai oleh kedua ahli tersebut.



Gambar 2. Pengembangan Media Komik Interaktif

Tahap keempat, yaitu tahap implementasi, bertujuan untuk mengimplementasikan sistem belajar mengajar dengan memanfaatkan media komik interaktif yang sudah mengalami pengembangan dalam cakupan yang lebih meluas. Pada tahap ini, media pembelajaran yang sudah melewati tahap validasi serta dikatakan layak digunakan kemudian diujicobakan pada situasi pembelajaran nyata di lingkungan sekolah.

Pada tahap ini media komik interaktif telah melewati tahap revisi 1

dengan dinyatakan bahwa produk sudah valid oleh validator dan dikatakan layak untuk diuji maka akan dilakukan uji cobakan media komik interaktif pada peserta didik sekolah dasar. Pada tahap ini, kegiatan yang akan dilaksanakan mencakup: (1) Uji Coba Produk dalam Kelompok Kecil: Sebanyak 10 siswa kelas 3 SD Inpres 2 Maria mengikuti tahap uji coba produk. (2) Revisi II yang bertujuan untuk menyempurnakan produk dan alat yang digunakan dalam uji coba produk dilakukan ditahap ini mengingat masih terdapat kekurangan pada uji coba kelompok kecil. (3) Uji coba kelompok besar: Ditahap ini, seluruh siswa yang terdaftar di kelas 3 SD Inpres 2 Maria akan digunakan untuk menguji produk. (4) Revisi III dilakukan apabila masih terdapat kekurangan pada cara pelaksanaan uji coba kelompok besar.

Tahap kelima, yaitu Evaluasi merupakan langkah terakhir, saat peneliti harus melakukan penilaian untuk membuat produk media komik interaktif. Peneliti melakukan tahap evaluasi dengan menggunakan data kuantitatif dari hasil tes, seperti tes awal maupun tes akhir yang diambil oleh siswa sekolah dasar kelas tiga.

Dengan data evaluasi ini, dapat diketahui apakah data produk yang dibuat dapat meningkatkan keterampilan literasi pada proses belajar mengajar bahasa Indonesia.

Data yang dihimpun dalam proses pengembangan media komik interaktif meliputi data kuantitatif serta kualitatif. Data kualitatif didapat melalui validasi oleh dosen ahli, guru, respon siswa, serta hasil observasi yang menghasilkan masukan maupun komentar yang dipergunakan menjadi landasan revisi produk yang dikembangkan. Sementara data kuantitatif ialah data yang disajikan dalam format angka yang diperoleh dari hasil tes awal (pretest) serta tes akhir (posttest), yang diuraikan sebagai berikut:

Yang pertama adalah data hasil validasi, data validasi materi maupun media dianalisis memakai rumus skala likert dengan 5 kriteria penelitian. Kemudian validasi kelayakan produk pada penelitian ini memakai teknik persentase deskriptif dengan rumus sebagai berikut:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus perhitungan tersebut dapat diketahui kriteria kelayakan dengan

menggunakan ketentuan seperti pada Tabel 1 berikut:

Tabel 1. Kriteria Hasil Kelayakan

Penilaian %	Kriteria
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak
81%-100%	Sangat layak

Yang kedua hasil data kepraktisan, analisis terhadap uji kepraktisan dilakukan melalui respon guru, siswa serta lembar observasi berkaitan dengan media pembelajaran video interaktif berbasis Artificial Intelligence menggunakan skala likert. Teknik yang digunakan untuk mengolah data-data tersebut yaitu menggunakan teknik deskriptif persentase dengan rumus berikut:

$$\text{Persentase Skor} = \frac{\sum \text{skor perolehan}}{\sum \text{skor maksimum}} \times 100\%$$

Dengan menggunakan rumus perhitungan tersebut dapat diketahui kriteria kepraktisan dengan menggunakan ketentuan pada Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2. Kriteria Hasil Kelayakan

Penilaian %	Kriteria
0%-20%	Sangat tidak layak
21%-40%	Tidak layak
41%-60%	Cukup layak
61%-80%	Layak

81%-100% Sangat layak

Jenis data ketiga adalah uji efektivitas media komik interaktif dan peningkatan kemampuan literasi siswa dengan menerapkan uji N-Gain. Analisis ini menentukan tingkat peningkatan kemampuan literasi siswa setelah penggunaan media komik interaktif yang dibuat oleh peneliti melalui perhitungan selisih antara skor pra-tes dengan pasca-tes. Rumus perhitungan gain ternormalisasi (N-Gain) merupakan metode yang digunakan untuk mengolah data, dan dapat dinyatakan seperti berikut:

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

Tabel berikut mengklasifikasikan hasil perhitungan N-Gain berdasarkan kriteria tertentu. Klasifikasi ini bertujuan untuk menentukan tingkat efektivitas suatu media atau intervensi dalam meningkatkan pemahaman siswa. Dengan adanya klasifikasi ini, peneliti dapat menilai sejauh mana peningkatan yang terjadi serta menginterpretasikan hasil penelitian secara lebih jelas, hasil perhitungan N-Gain berdasarkan kriteria pada tabel 3 berikut:

Tabel 3. Kriteria Penilaian N-Gain

Nilai	Kriteria
-------	----------

$N-Gain \geq 0,70$	Tinggi	Total	90%	Sangat Layak
$0,30 \leq N-Gain < 0,70$	Sedang	Revisi 2		
$N-Gain < 0,30$	Rendah	Bahan Ajar	86%	Sangat Layak
		Materi	90%	Sangat Layak
		Manfaat	100%	Sangat Layak
		Total	90%	Sangat Layak

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

Sebanyak 20 siswa kelas III SD Inpres 2 Maria mempelajari materi membaca dan memahami kosakata dalam cerita pertualangan ditaman kota pada matapelajaran Bahasa Indonesia menggunakan model ADDIE, yang mencakup analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi.

Pada tahap analisis, ditemukan bahwa pembelajaran masih terbatas pada penggunaan media pembelajaran digital. Berdasarkan hasil ini, dikembangkan konten media komik interaktif yang telah divalidasi oleh ahli media dan ahli materi, serta disesuaikan dengan masukan dan rekomendasi validator.

Hasil uji kelayakan media dan materi dijelaskan dalam tabel 4 dan 5 dibawah ini:

Tabel 4. Hasil Validasi Ahli Media

Tahapan	Presentase	Kategori
Revisi 1		
Bahan Ajar	86%	Sangat layak
Materi	90%	Sangat Layak
Manfaat	100%	Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel 4 diatas dapat diperhatikan hasil validasi ahli media dari kedua tahapan revisi, pada tanggal 10 Maret 2025, media komik interaktif untuk meningkatkan kemampuan literasi baca siswa dinilai dengan skor 90% disertai dengan saran perbaikan, seperti memperjelas tiap slide dengan gambar, tombol, atau anak panah untuk memudahkan penggunaan mengakses ke halaman selanjutnya. Sehingga media dikategorikan sangat layak tanpa perlu revisi lebih lanjut.

Menurut vanden akker sebagaimana dikutip dalam (Nursy et al., 2023) media pembelajaran dikatakan valid jika memenuhi validitas isi dan validitas konstruk, mencakup aspek isi, visual, dan bahasa. Namun, dalam penelitian ini, peneliti mengelompokkan tampilan dan penyajian sebagai aspek isi, sementara aspek bahasa termasuk dalam validasi materi.

Tabel 5. Hasil Validasi Ahli Materi

Tahapan	Presentase	Kategori
Revisi 1		

Kurikulum	90%	Sangat Layak
Isi	86%	Sangat Layak
Penyajian	95%	Sangat Layak
Total	88%	Sangat Layak
Revisi 2		
Kurikulum	100%	Sangat Layak
Isi	96%	Sangat Layak
Penyajian	100%	Sangat Layak
Total	97%	Sangat Layak

Berdasarkan pada tabel 5 diatas dapat diperhatikan hasil validasi ahli materi dari kedua tahapan revisi, tahap awal pada tanggal 18 Maret 2025 terhadap media komik interaktif menunjukkan skor 88%, dengan saran perbaikan produk harus sesuai dengan penyajian materi yang tepat. Setelah revisi, validasi tahap kedua 10 April 2025 meningkat menjadi 97%, sehingga konten dinyatakan sangat valid tanpa perlu revisi lebih lanjut.

Setelah validasi, dilakukan uji coba kelompok kecil pada 10 siswa (7 Mei 2025) untuk mengidentifikasi kesulitan siswa dan respon terhadap media. Data yang dikumpulkan mencakup tes literasi dan respons siswa. Hasil uji coba kelompok kecil menjadi dasar revisi sebelum uji coba kelompok besar.

Uji coba kelompok besar melibatkan 20 siswa (8 Mei 2025) dalam satu pertemuan, dengan data yang dikumpulkan meliputi respon guru, respon siswa, dan tes literasi

baca siswa. Hasil uji coba ini menjadi bahan evaluasi akhir efektivitas media.

Tabel. 6 Hasil Respon Guru

Skor perolehan	Presentase	Kategori
43	86%	Sangat Praktis

Hasil perhitungan respon guru menunjukkan skor 43 dengan persentase 86 % dalam kategori sangat baik. Hal ini menandakan bahwa rencana pembelajaran dengan media komik interaktif terlaksana dengan baik. Selain itu, terdapat pula penilaian terhadap respon peserta didik.

Tabel.7 Hasil Respon Siswa

Hasil Perolehan	Skor	Presentase	Ket.
Uji Kelompok Kecil			
	650	86%	Sangat Praktis
Uji Kelompok Besar			
	1.300	86%	Sangat Praktis

Hasil uji coba kelompok kecil menunjukkan persentase respon siswa sebesar 86% dalam kategori sangat baik, sehingga media komik interaktif dinyatakan praktis untuk pembelajaran. Uji coba kelompok besar menghasilkan penilaian 1.300 dengan presentase 86% termasuk kategori sangat praktis, (Febriandi et

al., 2020, sebagaimana dikutip dalam Anggriyani Uno & Halim, 2021).

Tabel.8 Hasil Pre Test Dan Pos Test

Pre- Test		Pos- Test	
Skor Perolehan	Skor Maksimal	Skor Perolehan	Skor Maksimal
1.250	2.000	1.875	2.000
Mean 62,5%		Mean 93,75	

Berdasarkan tabel 8 dapat dilihat peningkatan hasil post-test siswa setelah penerapan media komik interaktif dibandingkan dengan hasil pre-test peserta didik sebelum penerapan media komik interaktif. Hasil pre-test peserta didik diperoleh rata-rata 62,5% sedangkan hasil post-test peserta didik diperoleh 93,75%.

Tahap selanjutnya adalah evaluasi untuk mengukur efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan literasi siswa. Evaluasi dilakukan dengan menghitung N-Gain berdasarkan hasil pre-test dan post-test siswa kelas III SD Inpres 2 Maria.

$$g = \frac{\text{Skor posttest} - \text{Skor Pretest}}{\text{Skor maksimal} - \text{Skor Pretest}}$$

$$g = \frac{93,75 - 62,5}{100 - 62,5}$$

$$g = \frac{31,25}{37,5}$$

$$= 0,83333333333333$$

Menurut Kaniawati, (2017, sebagaimana dikutip dalam Jais, 2020) berdasarkan hasil perhitungan N-Gain yang telah dilakukan, didapat nilai sejumlah 0,83 yang tergolong pada kategori Tinggi N-Gain $\geq 0,70$. Maka media komik interaktif dengan mempunyai tingkat efektivitas Tinggi untuk membuat kemampuan literasi baca siswa kelas III di SD Inpres 2 Maria meningkat.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media komik interaktif mampu meningkatkan keterampilan literasi baca siswa kelas III di SD Inpres 2 Maria. Temuan ini sejalan dengan penelitian sebelumnya mengindikasikan bahwa komik digital sebagai alat pengajaran dapat berkontribusi dalam memperbaiki kemampuan baca siswa. Berdasarkan temuan Willya dkk., penggunaan media komik digital terbukti ampuh dalam menambah minat baca, membiasakan siswa untuk membaca, serta melatih mereka dalam menceritakan kembali isi bacaan (Willya et al., 2023). Rasa bosan yang biasanya muncul saat membaca buku biasa tidak dirasakan siswa saat membaca komik digital karena tampilannya

yang menarik. Sementara itu, pada penelitian lain terlihat bahwa terdapat perbedaan nyata dalam pencapaian belajar antara siswa yang memanfaatkan komik digital dan yang tidak. Dimana siswa yang menggunakan komik sebagai media menunjukkan kemampuan memahami bacaan yang lebih baik (Wafa & Wiranti, 2024). Dengan demikian, pengembangan media komik interaktif sebagai media pembelajaran tidak hanya meningkatkan efektivitas proses pembelajaran tetapi juga memperkaya metode pengajaran yang lebih inovatif dan menarik bagi siswa sekolah dasar.

Metode pengembangan ADDIE dalam penelitian ini terbukti efektif dalam menghasilkan media pembelajaran yang valid dan praktis. Temuan ini sejalan dengan penelitian dari Rahmawati et al., (2022) yang menunjukkan bahwa model ADDIE mampu menghasilkan media interaktif yang layak digunakan dalam pembelajaran. Pendekatan ADDIE yang sistematis memastikan bahwa setiap tahapan pengembangan berkontribusi pada peningkatan kualitas media pembelajaran, sehingga mampu meningkatkan

efektivitas pembelajaran dan keterampilan literasi siswa sekolah dasar.

Komik sebagai media pembelajaran dapat menjadi pilihan alternatif dalam pengajaran Bahasa Indonesia karena mampu mendorong motivasi dan minat belajar (Burhani et al., 2024). Komik juga mempermudah siswa dalam memahami materi serta meningkatkan kemampuan membaca, terutama bagi siswa tingkat SD/MI. Meski begitu, efektivitas penggunaan komik akan lebih optimal jika dikombinasikan dengan metode pembelajaran yang sesuai. Melalui komik, siswa dapat menyesuaikan gaya belajarnya dengan cara membaca dan memahami isi materi (Ridzal et al., 2023).

D. Kesimpulan

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik interaktif dapat meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Validasi ahli media pada tahap pertama dan kedua memperoleh 90%, sedangkan validasi ahli materi meningkat dari 88% menjadi 97%, keduanya masuk dalam kategori sangat valid dan layak

digunakan tanpa revisi. Dari aspek praktikalitas, respon guru mencapai 86%, sementara respon siswa pada uji coba kelompok kecil sebesar 86% dan meningkat menjadi 86% pada uji coba kelompok besar, sehingga media ini tergolong sangat praktis untuk digunakan dalam pembelajaran. Dalam aspek efektivitas, hasil N-Gain sebesar 0,83 menunjukkan adanya peningkatan kemampuan literasi baca siswa yang masuk dalam kategori tinggi. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa media komik interaktif efektif, valid, dan praktis dalam meningkatkan kemampuan literasi baca siswa kelas III SD Inpres 2 Maria.

DAFTAR PUSTAKA

- Aggleton, J. (2019). Defining digital comics: a British Library perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>.
- AnggriyaniUno, W., & Halim, I. (2021). Pengembangan media pembelajaran pop up book berbasis kearifan lokal pada pembelajaran tematik tema 5 pengalamanku sub bab pengalamanku di tempat wisata. *Sains Dan Teknologi*, 8(2), 2021–2268. <https://doi.org/10.47668/edusaintek.v8i1.371>
- Burhani, M. A., Sukron, M., & Yasman, L. A. (2024). Pengaruh Media Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Kelas III SDN 19 Sitiung. *Didaktik : Jurnal Ilmiah PGSD STKIP Subang*, 10(04), Article 04. <https://doi.org/10.36989/didaktik.v10i04.5287>
- Fatimah, N., & Ningsyih, S. (2021). Pengembangan Media Komik Interaktif Cerita Mbojo Berbasis Gerakan Literasi Sekolah untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa. *Jurnal Ilmiah Mandala Education*, 7(4).
- Fitriyani, F., & Nugroho, A. T. (2022). Literasi Digital Di Era Pembelajaran Abad 21. *Literasi Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Inovasi*, 2(1), 307-314.
- Jais, E. (2020). Peningkatan Kemampuan Pemecahan Masalah Melalui Pendidikan Matematika Realistik (PMR) pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 1 Tomia. <https://www.ejournal.lppmunidayan.ac.id/index.php/matematika>
- Ningsih, N. P. S. U. E. A. (2020). *Pengaruh Model Discovery Learning Berbantuan Media Kreatif Terhadap Keterampilan Berpikir Kritis Pada Kompetensi Pengetahuan Ipa Siswa Kelas V Gugus Iv Mengwi Tahun Ajaran 2019/2020* (Doctoral dissertation, Universitas Pendidikan Ganesha).
- Nurfadhillah, S., Ningsih, D. A., Ramadhania, P. R., & Sifa, U. N. (2021). Peranan media pembelajaran dalam

-
- | | |
|---|---|
| <p>meningkatkan minat belajar siswa SD Negeri Kohod III. <i>Pensa</i>, 3(2), 243-255.</p> <p>Nursy, A., Wintarti, A., & Prihartiwi, N. R. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar IPS SD. <i>Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD</i>, 4(1), 36-45.</p> <p>Paluvi, I., Mulia, I. T., Audina, M., Sari, N., & Dafit, F. (2023). Pentingnya Pelaksanaan Gerakan Literasi Bagi Guru dan Siswa di Sekolah Dasar 08 Kampung Rempak. <i>Educativo: Jurnal Pendidikan</i>, 2(1), 262-265.</p> <p>Ridzal, D. F. S., Mislikhah, S., & Mu'alimin, M. (2023). Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Yang Menarik Bagi Siswa SD/MI. <i>AULADUNA: Jurnal Pendidikan Dasar Islam</i>, 10(2), 170–178.</p> <p>Rifa Hanifa Mardhiyah, Sekar Nurul Fajriyah Aldriani, Febyana Chitta, & Muhamad Rizal Zulfikar. (2021). Pentingnya Keterampilan Belajar di Abad 21 sebagai Tuntutan dalam Pengembangan Sumber Daya Manusia. <i>Lectura: Jurnal Pendidikan</i>, 12(1), 29-40.</p> <p>Rusli, R. (2021). Peranan Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar Pada Kelas VI SD Negeri 27 Buton. <i>Syattar</i>, 1(2), 123-130.</p> <p>Siregar, Y. S., Darwis, M., Baroroh, R., & Andriyani, W. (2022). Peningkatan Minat Belajar Siswa dengan Menggunakan Media Pembelajaran yang Menarik pada Masa Pandemi Covid 19 di SD Swasta HKBP 1 Padang Sidempuan. <i>Jurnal Ilmiah Kampus Mengajar</i>, 69-75.</p> <p>Suhaemi, A., Asih, E. T., & Handayani, F. (2020). Peranan media</p> | <p>pembelajaran dalam meningkatkan pemahaman konsep belajar IPS SD. <i>Holistika: Jurnal Ilmiah PGSD</i>, 4(1), 36-45.</p> <p>Sukaryanti, D., Nasution, F. N., Indria, S., & Hadi, W. (2021, July). Pentingnya Media Pembelajaran Digital dalam Mensukseskan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Masa Pandemi. In <i>Prosiding Seminar Nasional PBSI-IV Tahun 2021 Tema: Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Berbasis Digital Guna Mendukung Implementasi Merdeka Belajar</i> (pp. 185-190).</p> <p>Wafa, N. M., & Wiranti, D. A. (2024). Efektivitas Media Komik Digital terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 3 Kawak. <i>Jurnal Penelitian Dan Evaluasi Pendidikan</i>, 5, 272–279.</p> <p>Widiarti, N. K., Sudarma, I. K., & Tegeh, I. M. (2021). Meningkatkan Hasil Belajar Matematika Kelas V SD Melalui Media Video Pembelajaran. <i>Jurnal Edutech Undiksha</i>, 9(2), 195-205.</p> <p>Willya, A. R., Luthfiyyah, A., Simbolon, P. C., & Marini, A. (2023). Peran Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Menumbuhkan Minat Baca Siswa Di Sekolah Dasar. <i>Jurnal Pendidikan Dasar Dan Sosial Humaniora</i>, 2(3), 449–454.</p> |
|---|---|
-