

Pengembangan Media Komik Audio Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Larangan 1 Utara

Zahra Salsabil^{a,1}, Rudi Ritonga^{b,2}

^{a,b} Universitas Trilogi, Jl. TMP. Kalibata No.1, Duren Tiga, Kecamatan Pancoran, Kota Jakarta Selatan. Daerah Khusus Ibukota Jakarta, Kode Pos 12760, Indonesia

¹ zahrasalsabil3003@gmail.com; ² rudi ritonga@trilogi.ac.id

INFO ARTIKEL	ABSTRAK
<i>Sejarah Artikel:</i> Diterima: 28 April 2025 Direvisi: 27 Mei 2025 Disetujui: 25 Juni 2025 Tersedia Daring: 31 Juli 2025	Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan media pembelajaran berupa komik audio digital pada materi fakta dan opini dalam pembelajaran Bahasa Indonesia untuk siswa kelas V SDN Larangan 1 Utara. Metode yang digunakan adalah Research and Development (R&D) dengan model pengembangan ADDIE yang terdiri dari lima tahapan: Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Media dikembangkan dengan menggabungkan elemen visual berupa komik digital dan audio narasi untuk meningkatkan keterlibatan serta pemahaman siswa terhadap isi bacaan. Hasil validasi dari ahli media, ahli materi, dan ahli bahasa menunjukkan bahwa media yang dikembangkan layak digunakan. Uji coba skala kecil dan besar menunjukkan peningkatan hasil belajar siswa, dibuktikan melalui perbandingan antara nilai pretest dan posttest. Selain itu, siswa memberikan respon positif terhadap penggunaan media ini, yang dinilai menarik, mudah dipahami, dan membantu mereka membedakan fakta dan opini. Berdasarkan hasil tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik audio digital efektif digunakan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa sekolah dasar.
Keywords: <i>Development, Digital Audio Comic, Reading Comprehension, Facts and Opinions, Indonesian Language.</i>	ABSTRACT <i>This research aims to develop a digital audio comic as a learning media for the topic of facts and opinions in Indonesian language subject for fifth-grade students at SDN Larangan 1 Utara. The method used is Research and Development (R&D) with the ADDIE development model, consisting of five stages: Analyze, Design, Develop, Implement, and Evaluate. The media integrates visual elements in the form of digital comics and audio narration to enhance students' engagement and reading comprehension. Validation results from media experts, material experts, and language experts indicate that the developed media is appropriate for use. Small and large-scale trials show improvements in students' learning outcomes, proven by the comparison of pretest and posttest scores. Additionally, students responded positively to the media, stating it was interesting, easy to understand, and helpful in distinguishing between facts and opinions. Based on these findings, it can be concluded that the digital audio comic media is effective in improving elementary students' reading comprehension skills.</i>

©2025, Zahra Salsabil, Rudi Ritonga
This is an open access article under CC BY-SA license



1. Pendahuluan

Bahasa Indonesia sebagai mata pelajaran memiliki tiga aspek utama, yakni pembentukan karakter, pengembangan peserta didik, dan penciptaan warga negara yang mampu berkomunikasi dengan baik menggunakan bahasa Indonesia (Fuji Pramulia, Mayang Sari Munthe, Yusuf Andreansyah, Syahrial, 2023). Ini adalah mata pelajaran yang harus diikuti oleh setiap siswa di sekolah dasar. Melalui pembelajaran Bahasa Indonesia, siswa dapat mengembangkan rasa cinta terhadap bahasa dan budaya negaranya, memahami aturan dan norma dalam berbahasa Indonesia dengan benar, yang tentunya sangat penting bagi generasi muda. Pendidik dalam proses pembelajaran ini memiliki peran penting dalam mengembangkan kemampuan intelektual siswa, sehingga mereka dapat memahami materi dengan baik dan mengatasi berbagai masalah. Pembelajaran Bahasa Indonesia juga berkaitan erat dengan kehidupan sehari-hari siswa, karena semua materi yang dipelajari memiliki relevansi dengan kegiatan sehari-hari. Dalam proses pembelajaran ini, penggunaan materi yang menarik sangatlah penting untuk membuat siswa aktif dan efektif dalam belajar. Selain itu, keaktifan siswa juga merupakan bagian dari pembelajaran mandiri, di mana mereka belajar dengan inisiatif dan kemampuan mereka sendiri.

Keterampilan membaca adalah salah satu elemen penting dalam kurikulum pembelajaran bahasa (Ahmat & Sukartiningsih, 2021). Keterampilan ini selalu terintegrasi dalam setiap tema yang diajarkan. Istilah membaca pemahaman digunakan untuk menggambarkan keterampilan yang diperlukan untuk memahami dan menggunakan informasi dari teks tertulis. Kemampuan memahami teks sangat dipengaruhi oleh karakteristik bahan bacaan serta kemampuan pembaca itu sendiri. Pemahaman yang baik terhadap bacaan adalah kunci untuk mencapai tujuan membaca. Namun, minat membaca siswa saat ini cenderung menurun, salah satunya karena banyaknya media komunikasi yang menyajikan informasi baru tanpa perlu membaca, seperti media audio visual atau televisi. Di samping itu, kurangnya upaya konkret dari guru untuk mendorong kecintaan siswa terhadap membaca juga berkontribusi terhadap rendahnya minat mereka dalam aktivitas membaca.

Pemahaman membaca adalah keterampilan yang lebih kompleks dibandingkan dengan membaca biasa (Musnar Indra Daulay & Nurminalina, 2021). Ini melibatkan proses kognitif, di mana pembaca tidak hanya membaca, tetapi juga berusaha untuk memahami isi teks. Dengan demikian, pemahaman membaca adalah keterampilan yang kompleks, melibatkan proses kognitif untuk memahami teks. Pembaca harus menggali makna, berinteraksi dengan informasi, serta membuat dan menguji hipotesis. Prinsip-prinsip yang memengaruhi pemahaman mencakup proses sosial, keseimbangan keterampilan dalam kurikulum, pengaruh guru, peran aktif pembaca, konteks yang bermakna, serta pengajaran strategi membaca serta peran guru sangat penting untuk membantu siswa sekolah dasar.

Keterampilan membaca pemahaman adalah fondasi penting untuk memahami berbagai mata pelajaran (Untari & Saputra, 2021). Jika anak di usia sekolah dasar tidak segera mengembangkan kemampuan membaca, mereka akan menghadapi banyak kesulitan dalam belajar di kelas-kelas selanjutnya. Oleh karena itu, anak perlu belajar membaca agar dapat menggunakan keterampilan ini untuk belajar. Salah satu keterampilan penting bagi siswa adalah membaca pemahaman, yang berfokus pada seberapa baik pembaca memahami teks. Untuk membaca dengan pemahaman, pembaca harus dapat berkonsentrasi. Kosakata yang dikuasai juga berpengaruh pada kualitas pemahaman saat membaca. Selain itu, tingkat intelektual pembaca juga menjadi faktor penting. Namun, karena membaca pemahaman adalah keterampilan, kemampuan ini dapat dilatih, dan faktor-faktor yang mempengaruhinya, seperti tingkat intelektual, dapat diatasi.

Berdasarkan penjabaran tersebut, keterampilan membaca pemahaman sangat penting sebagai dasar untuk memahami berbagai mata pelajaran. Anak-anak di usia sekolah dasar perlu segera mengembangkan keterampilan ini agar tidak mengalami kesulitan dalam belajar di masa depan. Membaca pemahaman fokus pada keterampilan pembaca untuk memahami teks, yang memerlukan konsentrasi dan penguasaan kosakata. Selain itu, faktor intelektual juga berperan dalam keterampilan ini. Meskipun ada berbagai faktor yang mempengaruhi, keterampilan membaca pemahaman dapat dilatih, sehingga semua anak memiliki kesempatan untuk meningkatkan keterampilan mereka.

Dari permasalahan yang ditemukan di SDN Larangan 1 Utara, terdapat beberapa siswa yang masih kesulitan dalam membaca pemahaman karena kurangnya minat dalam membaca buku pelajaran. Berdasarkan hasil wawancara bersama guru wali kelas V dan salah satu siswa kelas V, diketahui bahwa minat baca siswa terhadap buku pelajaran tergolong rendah. Guru menyampaikan bahwa banyak siswa kurang antusias saat diminta membaca teks bacaan dari buku pelajaran. Hal ini diperkuat oleh pernyataan siswa yang mengaku lebih menyukai membaca komik karena lebih menarik dan menyenangkan dibandingkan buku pelajaran yang dianggap membosankan. Kurangnya minat baca ini berdampak pada rendahnya kemampuan mereka dalam memahami isi bacaan. Oleh karena itu, peneliti menawarkan solusi berupa pengembangan media pembelajaran komik digital audio visual yang sesuai dengan materi Bahasa Indonesia. Media ini menggabungkan elemen gambar, suara, dan teks sehingga diharapkan dapat meningkatkan minat siswa terhadap aktivitas membaca, serta membantu mereka memahami isi bacaan dengan cara yang lebih efektif, menarik, dan menyenangkan.

Media pembelajaran adalah sebuah alat yang mendukung proses pembelajaran, membantu peserta didik memahami materi, serta mempermudah pendidik dalam proses mengajar (Angga et al., 2020). Penggunaan media pembelajaran yang tepat memiliki dampak besar pada proses belajar mengajar. Dengan memilih media pembelajaran yang tepat dan sesuai, dapat membangun motivasi dan minat belajar peserta didik. media pembelajaran memiliki peran yang sangat penting dalam mendukung keberhasilan proses belajar mengajar. Media pembelajaran tidak hanya membantu pendidik dalam menyampaikan materi secara lebih mudah dan sistematis, tetapi juga memberikan kemudahan bagi peserta didik dalam memahami materi yang disampaikan. Pemilihan media pembelajaran yang tepat dan sesuai dengan kebutuhan peserta didik dapat memberikan dampak positif yang signifikan, seperti meningkatkan motivasi, minat, dan keterlibatan peserta didik dalam proses pembelajaran. Dengan demikian, penggunaan media pembelajaran yang efektif dapat menciptakan suasana belajar yang lebih menarik, menyenangkan, dan mampu membantu peserta didik mencapai tujuan pembelajaran secara optimal. Salah satunya bisa menggunakan media komik. Komik dapat menjadi sarana pembelajaran yang efektif untuk meningkatkan minat baca peserta didik.

Komik merupakan kumpulan gambar berurutan yang digunakan sebagai media komunikasi untuk menyampaikan informasi secara efektif dan memberikan kesan estetis kepada pembacanya (Aisyah et al., 2023). Fungsinya adalah untuk menjelaskan, melengkapi, serta memperdalam penyampaian pesan melalui kombinasi antara gambar dan teks. Biasanya, teks dalam komik disajikan dalam balon-balon dialog yang disesuaikan dengan gambar, sehingga terlihat lebih harmonis dan menarik. Komik bisa menjadi salah satu media yang digunakan untuk membantu membentuk kepribadian anak. Sama seperti genre sastra anak lainnya, komik juga dapat dimanfaatkan sebagai alat komunikasi untuk menyampaikan cerita, pesan, hingga informasi yang berkaitan dengan ilmu pengetahuan atau sejarah (Arisyana Dwi Jaya, 2022). Kesimpulannya, komik adalah media komunikasi yang efektif karena mampu menyampaikan informasi melalui gabungan gambar dan teks yang disusun secara menarik. Selain memberikan kesan estetis, komik juga berfungsi untuk menjelaskan, melengkapi, dan memperdalam pesan yang ingin disampaikan. Dengan penyajian teks dalam balon dialog yang

selaras dengan gambar, komik menjadi lebih harmonis dan mudah dipahami. Tidak hanya sebagai hiburan, komik juga memiliki peran penting dalam membentuk kepribadian anak serta menjadi sarana edukasi yang dapat menyampaikan cerita, pesan, bahkan informasi ilmiah dan sejarah secara kreatif.

Salah satu jenis komik yang sesuai dengan karakteristik siswa yaitu komik audio digital. Komik audio digital merupakan kumpulan gambar atau simbol yang diakses melalui perangkat digital atau elektronik, seperti smartphone, dan disusun secara berurutan sesuai alur bacaan tertentu untuk menyampaikan informasi atau memberikan pengalaman estetis bagi pembaca disertai dengan elemen audio (Payanti, 2022). Komik audio digital dapat dimanfaatkan sebagai media pembelajaran karena dapat dirancang sesuai dengan materi yang akan disampaikan. Dalam konteks ini, komik berfungsi sebagai media penyampai pesan pembelajaran dengan dukungan elemen visual dan audio, sehingga mampu menarik minat siswa untuk belajar. Selain itu, penggunaan animasi berwarna dan efek suara pada komik audio digital juga membuat pembelajaran lebih menarik dan dapat merangsang perkembangan kognitif siswa.

Berdasarkan penjelasan tersebut, penelitian ini dilatarbelakangi oleh kebutuhan akan media pembelajaran yang mampu menumbuhkan minat belajar serta mendorong kreativitas siswa dalam memahami materi, terutama dalam pelajaran Bahasa Indonesia. Media komik audio digital dipilih karena dianggap lebih efektif dalam menarik minat siswa dan membantu mereka memahami isi pembelajaran melalui kombinasi teks, gambar, dan suara. Pengembangan media ini difokuskan pada topik fakta dan opini, mengingat buku teks Bahasa Indonesia yang digunakan saat ini belum menyajikan penjelasan secara mendalam mengenai materi tersebut. Buku hanya memuat beberapa contoh dan latihan soal tanpa penjelasan yang jelas, sehingga siswa mengalami kesulitan dalam memahami konsepnya. Oleh karena itu, komik audio digital dirancang dengan tampilan yang menarik, penggunaan bahasa yang sederhana, serta dilengkapi elemen audio yang mendukung agar dapat membantu siswa meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, khususnya dalam membedakan fakta dan opini.

Selain itu, komik audio digital ini juga dilengkapi dengan tambahan audio suara, sehingga siswa dapat memahami materi melalui media pendukung lainnya yang bersifat visual dan audio. Media komik audio digital ini dirancang sesuai dengan kebutuhan siswa yang cenderung menyukai pembelajaran berbasis digital dengan variasi konten seperti teks, ilustrasi, dan suara. Pendekatan yang lebih interaktif dan menarik ini diharapkan dapat membantu siswa dalam memahami materi pelajaran secara lebih mudah dan menyenangkan. Oleh karena itu, penelitian ini difokuskan pada pengembangan media dengan judul "Pengembangan Media Komik Audio Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Larangan 1 Utara".

2. Metode

Penelitian ini menggunakan pendekatan Research and Development (R&D) dengan paradigma naturalistik, di mana peneliti berperan sebagai instrumen utama. Pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, dan dokumentasi. Untuk mengembangkan media ajar berupa komik, peneliti mengadopsi model ADDIE yang terdiri dari lima langkah sistematis, yaitu *analyze* (analisis), *design* (desain), *develop* (pengembangan), *implement* (penerapan), dan *evaluate* (evaluasi). Pemilihan model pengembangan ini termasuk dalam kategori model pengembangan yang memiliki urutan langkah-langkah yang disusun secara sistematis. Setiap langkah pengembangan dijalankan dengan jelas untuk menciptakan media pembelajaran komik yang bertujuan mengatasi masalah serta memenuhi kebutuhan siswa yang telah diidentifikasi melalui proses analisis kebutuhan.

3. Hasil dan Pembahasan

Hasil

Peneliti melakukan pengembangan media komik audio digital pada kelas V SDN Larangan 1 Utara. Media yang dikembangkan peneliti bertujuan untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman khususnya pada kelas V. Adapun metode yang digunakan peneliti dalam kegiatan penelitian ini adalah Research and Development dengan menggunakan model pengembangan ADDIE. Tahap-tahapan pengembangan yang dilakukan adalah sebagai berikut:

A. Analysis (Analisis)

Tahap pertama yang dilakukan dalam penelitian dan pengembangan adalah tahap analisis kebutuhan dengan melakukan kegiatan observasi di kelas V SDN Larangan 1 Utara. Hasil dari observasi tersebut dijadikan sebagai acuan pengembangan media komik audio digital yang dibuat peneliti. Dari kegiatan observasi tersebut, peneliti menemukan terdapat beberapa siswa masih kesulitan dalam membaca pemahaman, ditambah dengan kurangnya penggunaan media pembelajaran yang digunakan oleh guru kelas sehingga siswa cepat merasa bosan dengan hanya membaca buku paket pelajaran. Sehingga kurangnya alat peraga atau media pembelajaran yang dapat mendukung dan menunjang kegiatan pembelajaran khususnya pada pelajaran bahasa Indonesia kelas V.

B. Design (Desain)

Setelah melakukan tahap analisis, peneliti melakukan tindak lanjut dengan melakukan tahap perencanaan yang akan dilakukan pada media komik audio digital sesuai dengan analisis yang sebelumnya sudah dilakukan. Media pembelajaran yang dikembangkan peneliti mengikuti materi-materi pelajaran yang dipelajari peserta didik di SDN Larangan 1 Utara khususnya pada pelajaran Bahasa Indonesia materi Fakta dan Opini. Adapun desain yang ditampilkan pada media komik audio digital dengan alasan-alasan berikut:

1) Tampilan Media

Media komik audio digital dikembangkan berdasarkan kebutuhan dan karakteristik anak sekolah dasar yaitu suka membaca buku yang lebih berwarna dan penuh gambar. Dimana pada penggunaan media komik audio digital, melibatkan peserta didik secara langsung dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

2) Teknik Penggeraan

Dalam teknik penggerjaannya, peneliti membuat media komik audio digital dengan aplikasi Canva Premium. Gambar Berikut adalah Cover dan Langkah Penggunaan Media Komik Audio Digital.



Gambar 1 Cover dan Langkah Penggunaan

3) Hasil Akhir Media

Berdasarkan proses yang telah dilakukan sebelumnya, yaitu pembuatan cover dan penyusunan langkah-langkah penggunaan media komik audio digital, peneliti kemudian memfokuskan kembali isi komik pada materi *fakta dan opini*. Penambahan elemen audio juga dilakukan untuk menarik perhatian siswa agar lebih fokus saat membaca. Sebagai penutup, peneliti menyisipkan kutipan (quotes) pada akhir komik sebagai sentuhan akhir yang menarik dan inspiratif.

Hasil akhir dari media komik audio digital adalah sebagai berikut :



Gambar 2 Cover Belakang Media Komik

C. Development

Media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman yang sudah selesai dikembangkan, sebelum masuk ke tahap percobaan ada beberapa tahap yang harus dilewati. Salah satunya adalah melakukan pengujian atau validasi ahli. Adapun hasil validasi dari parah validator sebagai berikut:

Tabel 1 Penilaian Validasi Ahli Media Komik Audio Digital

No	Validator Ahli	Skor Penilaian	Percentase	Kategori
1	Bapak Damar Rangga Putra, S.Ds., M.Ds.	43	86%	Layak
2	Ibu Khairun Nisa, M.Pd	36	90%	Sangat Layak
3	Bapak Ahmad Safari Firdaus S.Pd	36	90%	Sangat Layak

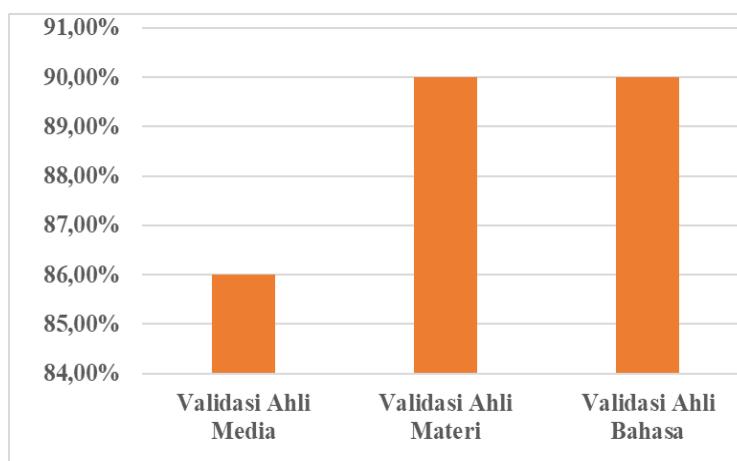
Tabel 2 Validasi Soal Tes Keterampilan Membaca Pemahaman

No	Validator Ahli	Skor Penilaian	Percentase	Kategori
1	Bapak Ahmad Safari Firdaus S.Pd	36	90%	Sangat Layak

Validasi oleh ahli media dilakukan oleh Bapak Damar Rangga Putra, S.Ds., M.Ds., yang merupakan dosen Program Studi Desain Komunikasi Visual Universitas Trilogi. Beliau memberikan skor sebesar 43 dari total skor maksimal 50, yang setara dengan 86%. Berdasarkan kriteria skala Likert, skor tersebut menunjukkan bahwa media komik audio digital yang dikembangkan berada dalam kategori layak untuk digunakan. Penilaian ini mencakup aspek desain visual, tata letak, keterbacaan, dan keterpaduan tampilan media. Validasi dari aspek kebahasaan diberikan oleh Ibu Khairun Nisa, M.Pd., seorang guru di SDN Wadas 01, Kabupaten Karawang Barat. Beliau memberikan skor sebesar 36 dari skor maksimal 40, atau setara dengan 90%. Hasil ini menunjukkan bahwa media komik audio digital dikategorikan sangat layak dari segi kebahasaan. Aspek yang dinilai mencakup kejelasan bahasa, kesesuaian tingkat perkembangan bahasa siswa, dan kerapian struktur kalimat.

Validasi isi atau materi dilakukan oleh Bapak Ahmad Safari Firdaus, S.Pd., guru kelas V di SDN Larangan 1 Utara. Beliau juga memberikan skor sebesar 36 dari skor maksimal 40, yang berarti persentasenya mencapai 90%. Dengan demikian, dari segi isi atau materi, media ini dikategorikan sangat layak. Penilaian ini meliputi kesesuaian materi dengan tujuan pembelajaran, kebenaran informasi, serta keterkaitan isi komik dengan kompetensi dasar yang diajarkan.

Berikut adalah hasil grafik validasi penilaian media komik audio digital :



Gambar 3 Grafik Penilaian Validasi

Berdasarkan hasil validasi dari ketiga ahli tersebut, dapat disimpulkan bahwa media komik audio digital yang dikembangkan sangat layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran. Media ini berpotensi membantu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa, khususnya dalam memahami materi Fakta dan Opini pembelajaran Bahasa Indonesia di tingkat sekolah dasar khusunya di SDN Larangan 1 Utara.

D. Implementation (Uji Coba)

Pada tahap uji coba media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Larangan 1 Utara, peneliti membagi kegiatan uji coba terhadap dua kelompok, yakni kelompok kecil yang berjumlah 7 siswa dan kelompok besar yang berjumlah 21 siswa.

1) Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Pada tahap uji coba kelompok kecil, peneliti melakukan pretest dan posttest kepada kelompok kecil yang bertujuan untuk melihat sejauh mana pemahaman siswa

terhadap materi pembelajaran yang dipahaminya. Hasil yang diperoleh melalui uji kelompok kecil sebelum penggunaan media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman adalah 56, maka dari itu dapat disimpulkan masuk dalam kategori sedang. Setelah mendapatkan hasil awal, peneliti melakukan kegiatan pembelajaran dengan menggunakan media komik audio digital serta mengetahui kelayakan penggunaan media komik audio digital dengan memberikan posttest kepada kelompok kecil.

Hasil yang ditunjukkan pada posttest setelah menggunakan media komik audio digital menurut responden adalah 96. Dan dapat disimpulkan nilai tersebut adalah masuk kedalam kategori sangat tinggi. Terdapat perubahan dari kegiatan pembelajaran sebelum penggunaan media komik audio digital, yaitu adanya peningkatan hasil akhir dari kategori sedang menjadi kategori sangat tinggi.

Tabel 3 Hasil PreTest dan PostTest Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Skor Penilaian	
		Pretest	Posttest
1	Abizar Kurniawan	60	70
2	Qinara Putri	40	60
3	Lizania Khanza	40	70
4	Chika Putri	50	80
5	Zakran Anggara	30	60
6	Gibrani Azcairo Putra	20	70
7	Saad Rifai	40	70
Jumlah Skor		280	480
Skor Maksimal		500	500
$Mx = \frac{\sum x}{N} = \frac{280}{500} =$		$\frac{280}{500}$	$= \frac{460}{500}$
		56	= 96

Selanjutnya, peneliti melakukan angket untuk mengetahui bagaimana respon siswa terhadap media komik audio digital. Peneliti memberikan angket setelah kegiatan pretest dan posttest dilaksanakan oleh siswa. Pada angket yang dibuat peneliti, berisikan pertanyaan-pertanyaan mengenai media komik audio digital dan memungkinkan siswa untuk memberikan tanda ceklis pada pertanyaan yang disediakan peneliti dengan kesesuaian siswa terhadap pertanyaan tersebut. Berikut adalah hasil angket dari responden siswa kelompok kecil:

Tabel 4 Hasil Angket Kelompok Kecil

No	Nama Siswa	Jumlah Skor
1	Abizar Kurniawan	29
2	Qinara Putri	36
3	Lizania Khanza	33
4	Chika Putri	37
5	Zakran Anggara	39
6	Gibrani Azcairo Putra	38
7	Saad Rifai	40
Jumlah Skor		252
Skor Maksimal		280

Berdasarkan tabel diatas, skor angket yang didapat adalah 252 dari skor maksimal 280. Maka presentasi kelayakan yang didapat adalah sebagai berikut :

$$\text{presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\% \\ = \frac{252}{280} \times 100\% \\ = 90\%$$

Dari hasil perhitungan angket kuisioner yang dilakukan peneliti kepada siswa kepada kelompok kecil terhadap media komik audio digital menurut responden adalah 90% dan dapat dinyatakan layak sesuai dengan tabel kelayakan media.

2) Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah dilakukan uji coba skala besar terhadap media komik audio digital, peneliti melaksanakan tes awal (*pretest*) dan tes akhir (*posttest*) kepada 21 siswa kelas V untuk mengetahui efektivitas media dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Hasil pretest dan posttest menunjukkan adanya peningkatan skor setelah penggunaan media. Setiap siswa diberikan 10 soal dengan total skor maksimal 100, sehingga skor maksimal keseluruhan untuk 21 siswa adalah 2100. Berikut disajikan data skor pretest dan posttest siswa setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik audio digital.

Tabel 5 Hasil Pretest dan Posttest Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Skor Penilaian	
		Pretest	Posttest
1	Siti Khalifah	90	90
2	Aqilla Ramadhani	80	80
3	Genandung Safeen	90	90
4	Fabrizia Zafirah	80	80
5	Shafiyah Azarah	80	80
6	Farid Rahmansyah	90	90
7	Muhammad Azrial	90	90
8	Darian Langit	80	80
9	M Rangga	90	90
10	Azna Attala	100	100
11	Farigi Bintang	80	80
12	M Athar	90	90
13	Abdurrahman Sidik	80	80
14	Nadira Azzahra	100	100
15	Nuafar Afkar	90	90
16	Malik Alfarez	100	100
17	Noan Alamsyah	90	90
18	Rasya Athalah	80	80
19	Rabbani Azizan	90	90
20	Alfandy Putra	90	90
21	Xentama Gyasi	80	80
Jumlah Skor		1310	1840
Skor Maksimal		2100	2100
$Mx = \frac{\sum x}{N} =$		$\frac{1310}{2100} = 62$	$\frac{1840}{2100} = 87$

Berdasarkan data pada tabel di atas, jumlah skor keseluruhan siswa pada saat pretest adalah 1310 dari skor maksimal 2100, yang berarti rata-rata nilai pretest adalah 62. Sementara itu, pada posttest, jumlah skor meningkat menjadi 1840 dari skor maksimal yang sama, dengan rata-rata nilai 87. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor sebesar 25 poin rata-rata setelah siswa mengikuti pembelajaran menggunakan media komik audio digital. Peningkatan ini menunjukkan bahwa media yang dikembangkan mampu memberikan dampak positif terhadap pemahaman siswa, khususnya dalam materi yang disampaikan melalui media tersebut. Dengan demikian, media komik audio digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V.

Selanjutnya adalah melakukan angket kepada responden kelompok besar mengenai media komik audio digital. Angket yang diberikan peneliti kepada siswa berisikan pertanyaan-pertanyaan terkait dengan penggunaan media komik audio digital. Tabel dibawah ini hasil angket yang didapatkan peneliti melalui siswa uji coba kelompok besar.

Tabel 6 Hasil Angket Kelompok Besar

No	Nama Siswa	Jumlah Skor
1	Siti Khalifah	37
2	Aqilla Ramadhani	40
3	Genandung Safeen	40
4	Fabrizia Zafirah	40
5	Shafiya Azarah	38
6	Farid Rahmansyah	37
7	Muhammad Azrial	36
8	Darian Langit	34
9	M Rangga	40
10	Azna Attala	37
11	Farigi Bintang	37
12	M Athar	37
13	Abdurrahman Sidik	38
14	Nadira Azzahra	39
15	Nuafar Afkar	37
16	Malik Alfarez	40
17	Noan Alamsyah	40
18	Rasya Athalah	37
19	Rabbani Azizan	37
20	Alfandy Putra	34
21	Xentama Gyasi	35
Jumlah Skor		790
Skor Maksimal		840

Berdasarkan hasil angket uji kelompok besar dari tabel diatas, peneliti mendapatkan skor 790 dari skor maksimal 840 untuk media komik audio digital, maka dapat dihitung hasil persentase kelayakan sebagai berikut :

$$\text{presentase} = \frac{\text{jumlah skor yang diperoleh}}{\text{jumlah skor maksimal}} \times 100\%$$
$$\frac{790}{840} \times 100\% \\ = 94\%$$

Maka dari hasil angket pada kelompok besar, didapati persentase kelayakan media komik audio digital sebesar 94% yang pada tabel masuk ke dalam kategori layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran Fakta dan Opini. Langkah selanjutnya yang dilakukan peneliti dengan mengetahui keefektifan penggunaan media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman dengan menghitung menggunakan rumus *N-Gain* yang dijelaskan pada tabel dibawah ini:

Tabel 7 Nilai N-Gain

No	Nama	Pretest	Posttest	Pos-pre	Skor ideal	N-gain score	N-gain score (%)
1	Abizar Kurniawan	60	70	10	40	0.25	25.00
2	Qinara Putri	40	60	20	60	0.33	33.00
3	Lizania Khanza	40	70	30	60	0.50	50.00
4	Chika Putri	50	80	30	50	0.60	60.00
5	Zakran Anggara	30	60	30	70	0.43	43.00
6	Gibran Azcairo Putra	20	70	50	80	0.62	62.00
7	Saad Rifai	40	70	30	60	0.50	50.00
8	Siti Khalifah	60	90	30	40	0.75	75.00
9	Aqilla Ramadhani	70	80	10	30	0.33	33.00
10	Genandung Safeen	40	90	50	60	0.83	83.00
11	Fabrizia Zafirah	50	80	30	50	0.60	60.00
12	Shafiya Azarah	60	80	20	40	0.50	50.00
13	Farid Rahmansyah	70	90	20	30	0.67	67.00
14	Muhammad Azrial	80	90	10	20	0.50	50.00
15	Darian Langit	70	80	10	30	0.33	33.00
16	M Rangga	60	90	30	40	0.75	75.00
17	Azna Attala	60	100	40	40	1.00	100.00
18	Farigi Bintang	50	80	30	50	0.60	60.00
19	M Athar	70	90	20	30	0.67	67.00
20	Abdurrahman Sidik	70	80	10	30	0.33	33.00
21	Nadira Azzahra	60	100	40	40	1.00	100.00
22	Nuafar Afkar	60	90	30	40	0.75	75.00
23	Malik Alfarez	50	100	50	50	1.00	100.00
24	Noan Alamsyah	70	90	20	30	0.67	67.00

25	Rasya Athalah	60	80	20	40	0.50	50.00
26	Rabbani Azizan	60	90	30	40	0.75	75.00
27	Alfandy Putra	70	90	20	30	0.67	67.00
28	Xentama Gyasi	70	80	10	30	0.33	33.00
	Rata-Rata Keterangan	56.79	82.86	26.07	43.21	0.60	59.86% Sedang Cukup Efektif

Berdasarkan tabel N-Gain diatas, perolehan persentase yang didapatkan adalah sebesar 59,86% yang menurut tabel interpretasi N-Gain masuk kedalam kategori sedang. Sehingga dari data yang diperoleh, dapat disimpulkan bahwa media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Larangan 1 Utara cukup efektif dengan kategori sedang dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman.

E. Evaluation (Evaluasi)

Proses kegiatan penelitian memasuki tahap evaluasi yang dilakukan untuk mengumpulkan data dari seluruh proses atau tahapan yang sudah dilakukan oleh peneliti mengenai pengembangan media komik audio digital. Media komik audio digital juga sudah melewati tahap validator ahli serta tindakan uji coba yang dilakukan langsung didalam kelas dalam kegiatan pembelajaran yang selanjutnya peneliti dapat mengumpulkan data melalui tes formatif dengan memberikan pretest dan *posttest* yang hasilnya menunjukkan adanya kenaikan dalam keterampilan membaca pemahaman sesuai dengan perhitungan menggunakan *N-Gain*.

Pembahasan

A. Langkah Mengembangkan Media Komik Audio Digital Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V

Langkah pengembangan media komik audio digital pada pembelajaran Bahasa Indonesia kelas V dilakukan melalui lima tahapan model ADDIE, yaitu Analyze, Design, Develop, Implement, dan Evaluate. Pada tahap analisis, peneliti mengidentifikasi kebutuhan pembelajaran, karakteristik siswa, serta kondisi lingkungan belajar. Hasil analisis menunjukkan bahwa siswa kurang tertarik membaca buku teks dan cenderung lebih menyukai media digital seperti komik dan video. Selanjutnya, pada tahap perancangan (design), peneliti menyusun isi cerita, naskah dialog, ilustrasi, serta menyiapkan instrumen penilaian dari para ahli dan praktisi. Tahap pengembangan melibatkan pembuatan prototipe media komik digital yang dilengkapi dengan elemen suara, animasi, dan warna-warna menarik yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar.

Setelah media dikembangkan, tahap implementasi dilakukan melalui uji coba skala kecil dan skala besar untuk menilai kepraktisan penggunaan media serta respon siswa terhadap media yang telah dibuat. Terakhir, pada tahap evaluasi, peneliti menganalisis hasil validasi dari para ahli, tanggapan siswa, dan hasil belajar untuk menyempurnakan media. Hasil penelitian ini sejalan dengan temuan (Musnar dan Nurmalina 2021) serta (Salsabila dan Rasyid 2023), yang menyatakan bahwa model ADDIE sangat tepat digunakan dalam pengembangan media pembelajaran karena sistematis, fleksibel, dan fokus pada kebutuhan siswa. Komik digital yang dikembangkan dalam penelitian ini juga mengadopsi pendekatan serupa dengan tambahan unsur audio, sehingga menciptakan pengalaman belajar yang lebih interaktif, menarik, dan multisensori.

B. Kelayakan Media Komik Audio Digital Dalam Kegiatan Pembelajaran Materi Fakta dan Opini Kelas V SDN Larangan 1 Utara

Media komik audio digital yang dikembangkan dinyatakan layak digunakan dalam kegiatan pembelajaran berdasarkan hasil validasi dari ahli materi, ahli media, dan ahli bahasa. Penilaian tersebut mencakup beberapa aspek, seperti kesesuaian materi dengan kurikulum, keterpaduan antara teks dan gambar, kemudahan navigasi, serta penggunaan bahasa yang sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas V. Para ahli menyatakan bahwa materi fakta dan opini telah disajikan secara kontekstual, menarik, dan mudah dipahami oleh siswa. Selain itu, guru yang terlibat dalam uji coba menyampaikan bahwa media ini mempermudah mereka dalam menyampaikan materi dan meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar.

Respon dari siswa juga sangat positif; sebagian besar siswa menyatakan bahwa media ini menyenangkan dan membantu mereka memahami perbedaan antara fakta dan opini. Hasil angket menunjukkan bahwa lebih dari 85% siswa merasa terbantu dengan kehadiran media ini. Temuan ini sejalan dengan penelitian (Aisyah et al 2023) dan (Aditya et al 2023), yang menunjukkan bahwa komik digital merupakan media yang efektif dalam menumbuhkan minat baca siswa karena mampu menyampaikan informasi melalui kombinasi visual dan narasi yang menarik. Penambahan unsur audio dalam penelitian ini menjadi nilai tambah, karena memberikan pengalaman belajar yang lebih menyeluruh melalui stimulasi visual dan auditori secara bersamaan.

C. Efektivitas Pengembangan Media Komik Audio Digital dalam Meningkatkan Keterampilan Memabaca Pemahaman

Penggunaan media komik audio digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V. Hal ini dibuktikan melalui perbandingan antara hasil pretest dan posttest yang menunjukkan adanya peningkatan skor belajar secara signifikan setelah siswa menggunakan media pembelajaran tersebut. Sebelum penggunaan media, banyak siswa yang masih mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan, terutama dalam membedakan fakta dan opini. Namun setelah pembelajaran menggunakan komik audio digital, siswa menunjukkan kemampuan yang lebih baik dalam menjawab pertanyaan berdasarkan isi bacaan, terutama dalam aspek literal, reorganisasi, dan inferensial menurut taksonomi Barrett.

Selain itu, siswa tampak lebih termotivasi dan aktif selama proses pembelajaran berlangsung. Penelitian ini memperkuat temuan Farhan Saefuddin et al. (2021) dan Marliana & Subrata (2023), yang menunjukkan bahwa media komik digital mampu meningkatkan hasil belajar siswa melalui penyampaian materi yang menyenangkan dan mudah dipahami. Penambahan elemen audio dalam media ini tidak hanya membuat materi lebih hidup, tetapi juga membantu siswa dalam mengingat isi bacaan dengan lebih baik. Dengan demikian, media komik audio digital yang dikembangkan dalam penelitian ini terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca pemahaman, sekaligus menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan bermakna bagi siswa sekolah dasar

D. Keterbatasan

Keterbatasan dalam penelitian yang telah dilakukan peneliti adalah :

- 1) Pada penelitian ini materi yang di pelajari hanya terbatas pada materi Fakta dan Opini pada pembelajaran Bahasa Indonesia.
- 2) Pada penelitian ini, media komik dikembangkan selain untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman bagi siswa kelas V SD untuk menyukai mata pelajaran Bahasa Indonesia melalui membaca.

4. Kesimpulan

Berdasarkan dari hasil akhir peneliti dalam melakukan seluruh tahapan penelitian mengenai pengembangan media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman disimpulkan sebagai berikut:

Berdasarkan penelitian dan pengembangan media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SD dapat disimpulkan bahwa kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia khususnya materi Fakta dan Opini dengan penggunaan media komik audio digital, mampu meningkatkan minat siswa terhadap kegiatan membaca yang difasilitasi melalui penggunaan media komik audio digital yang sesuai dengan karakteristik siswa kelas V SD dengan menggunakan model penelitian ADDIE. Yaitu penelitian yang dilakukan dengan 5 tahapan diantara lain : Analysis, Design, Development, Implementation, dan Evaluation.

Pengembangan media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman sudah dilakukan tahap validasi sehingga peneliti berharap dengan adanya media komik audio digital yang sudah divalidasi dapat meningkatkan keterampilan membaca pemahaman. Media komik audio digital ini divalidasi oleh 3 validator yaitu ahli media, ahli bahasa, dan ahli materi. Dari hasil validasi media, media komik audio digital mendapatkan skor sebesar 86% dan dinyatakan valid. Dari validasi bahasa dan materi, media komik audio digital mendapatkan persentase yang sama sebesar 90% dan dinyatakan sangat valid. Sehingga dari perolehan persentase tersebut, dapat dinyatakan bahwa pengembangan media komik audio digital untuk meningkatkan keterampilan membaca pemahaman layak untuk digunakan.

Uji coba pengembangan media komik audio digital dengan melakukan kegiatan pretest dan posttest yang diikuti oleh 28 siswa kelas V SDN Larangan 1 Utara. Dari 28 siswa tersebut, peneliti membagi menjadi dua kelompok yaitu kelompok kecil yang berjumlah 7 siswa dan kelompok besar yang berjumlah 25 siswa. Perolehan rata-rata yang didapat pada tahap pretest dan belum menggunakan media komik audio digital mendapatkan nilai sebesar 64. Setelah menggunakan media komik audio digital, nilai rata-rata posttest yang didapat dari kelompok besar sebesar 84. Selain itu, diperkuat dengan perhitungan menggunakan rumus N-Gain didapat hasil $0 < g < 0,3$ yang masuk dalam kategori sedang dan 59% masuk dalam kategori cukup efektif. Sehingga dapat disimpulkan bahwa media komik audio digital cukup efektif dan mampu meningkatkan keterampilan membaca pemahaman siswa kelas V SDN Larangan 1 Utara.

5. Daftar Pustaka

- Ahmat, J., & Sukartiningsih, W. (2021). Penggunaan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Cerita di Kelas V Sekolah Dasar. *Jpgsd*, 1(2), 1–9. <http://jurnalmahasiswa.unesa.ac.id/index.php/jurnal-penelitian-pgsd/article/view/3025>
- Aisyah, N., Panjaitan, S., & Rasyid, H. Al. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Bahasa Arab Berbasis Canva. *Journal Of Education Research*, Vol.4(No.2), 484.
- Akhir, R. M., & Prihandani, W. M. (2019). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1).
- Ali, M. (2020). Pembelajaran Bahasa Indonesia Dan Sastra (Basastra) Di Sekolah Dasar. *PERNIK : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 3(1), 35–44. <https://doi.org/10.31851/pernik.v3i2.4839>

- Alpian, V. S., & Yatri, I. (2022). Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(4), 5573–5581. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i4.3298>
- Angga, P. M. W., Sudarma, I. K., & Suartama, I. K. (2020). E-Komik Pendidikan Untuk Membentuk Karakter Dan Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas V Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia. *Jurnal Edutech Undiksha*, 8(2), 93. <https://doi.org/10.23887/jeu.v8i2.28920>
- Arisyana Dwi Jaya. (2022). UNIKOM_Dwi Jaya Arisyana_13_BAB II. *Analisis Visual Karakter Hero Komik Digital Nusantara Droid War*, 2008, 14–67. <https://elibrary.unikom.ac.id/id/eprint/5242/>
- Devista, J. R., & Kadafi, T. T. (2021). Pemanfaatan Laman Web Make Beliefs Comix dalam Pembuatan Media Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Komik Digital. *Jurnal Pendidikan*, 30(2), 153. <https://doi.org/10.32585/jp.v30i2.1531>
- Fuji Pramulia, Mayang Sari Munthe, Yusuf Andreansyah, Syahrial, S. N. (2023). Jurnal Pendidikan dan Konseling. *Jurnal Pendidikan Dan Konseling*, 5(1), 4093–4096.
- Handayani, E. S., & Subakti, H. (2020). Pengaruh Disiplin Belajar terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 151–164. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.633>
- Jayanti, D., & Wiratama, N. A. (2020). *Pengembangan Media Pembelajaran Buku Bergambar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Materi Menulis Puisi*. Pengembangan media buku bergambar dilakukan dengan beberapa tahapan yang dimulai dengan penyusunan Media buku bergambar menggunakan PixelLab yang meng. 5(2), 537–542.
- Kholil, M. (2019). *Upaya Peningkatan Pembelajaran Kekuatan Dan Kelincahan Melalui Bermain Siswa Kelas V Sdn Banaran I Grabag Magelang*. 8–23.
- Maulana, M. R., Rusli, C. Y., & Ristiyanah. (2020). Pemanfaatan Multimedia sebagai Media Pembelajaran Matematika Untuk Anak SD Kelas 3 Berbasis Animasi 2D. *IC-Tech*, XII(1), 51–56.
- Musnar Indra Daulay, & Nurmnalina. (2021). Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV SDN 41 Pekanbaru. *Jurnal Onoma: Pendidikan, Bahasa, Dan Sastra*, 7(1), 24–34. <https://doi.org/10.30605/onoma.v7i1.452>
- Payanti, D. A. K. D. (2022). Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif. *Sandibasa I: Seminar Nasional Pendidikan Bahasa Dan Sastra Indonesia I*, 4(April), 464–475. <https://ojs.mahadewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/view/2035%0Ahttps://ojs.maha dewa.ac.id/index.php/sandibasa/article/download/2035/1484>
- Prof. Dr. Sugiono. (2023). Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D. In *Sustainability (Switzerland)* (Vol. 11, Issue 1). http://scioteca.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciurbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484_Sistem_Pembetungan_Terpusat_Strategi_Melestari

Rustandi andi, & Rismayanti. (2021). Penerapan Model ADDIE dalam Pengembangan Media Pembelajaran di SMPN 22 Kota Samarinda. *Jurnal Fasilkom*, 11(2), 57–60. <https://doi.org/10.37859/jf.v11i2.2546>

Septianti, N., & Afiani, R. (2020). Pentingnya Memahami Karakteristik Siswa Sekolah Dasar di SDN Cikokol 2. *As-Sabiqun*, 2(1), 7–17. <https://doi.org/10.36088/assabiqun.v2i1.611>

Sugiyono. (2021). Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D. In *Alvabeta*. CV. https://www.academia.edu/118903676/Metode_Penelitian_Kuantitatif_Kualitatif_dan_R_and_D_Prof_Sugiono

Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.

Untari, M. F. A., & Saputra, A. A. (2021). Keefektifan Media Komik Terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Kelas Iv Sd. *Mimbar Sekolah Dasar*, 3(1), 29–39. <https://doi.org/10.17509/mimbar-sd.v3i1.2354>

Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023).