



# JURNAL BASICEDU

Volume 8 Nomor 5 Tahun 2024 Halaman 3649 - 3657

Research & Learning in Elementary Education

<https://jbasic.org/index.php/basicedu>



## Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD

Dea Miranda<sup>1✉</sup>, Febrina Dafit<sup>2</sup>

Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Universitas Islam Riau, Indonesia<sup>1,2</sup>

E-mail: [deamiranda@student.uir.ac.id](mailto:deamiranda@student.uir.ac.id)<sup>1</sup>, [febrinadafit@edu.uir.ac.id](mailto:febrinadafit@edu.uir.ac.id)<sup>2</sup>

### Abstrak

Media komik merupakan salah satu jenis media yang digunakan untuk mengembangkan dan memudahkan Siswa untuk menerima pemahaman pembelajaran oleh guru. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan dan mendeskripsikan validitas media komik digital untuk membaca pemahaman siswa kelas V. Penelitian ini menggunakan penelitian pengembangan dengan model 4D dengan tahapan definisi, desain, pengembangan dan desiminasi. Dalam penelitian ini hanya sampai pada tahap pengembangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu wawancara dan angket validasi. Teknik analisis data yang digunakan terdiri dari 2 macam yaitu 1) teknik analisis data kualitatif yang diperoleh dari komentar validator dan 2) teknik analisis data kuantitatif yang diperoleh dari skor angket yang diisi oleh validator. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital edukasi untuk membaca pemahaman siswa yang dapat dipakai untuk sekolah dasar sebagai media yang sudah memenuhi kriteria sangat valid, skor rata-rata validasi 1 : materi 75%, bahasa 75,5% dan desain 87,5%. Sedangkan skor rata-rata validasi 2 : materi 88,75%, bahasa 87% dan desain 98,21%. Validasi dilakukan 2 kali karena sudah mendapatkan nilai yang sangat valid dengan persentase kelayakan 91,32 % setelah dilakukannya validasi kedua. Melalui persentase yang diperoleh maka komik edukasi untuk membaca pemahaman siswa ini dikatakan valid dan layak digunakan.

**Kata Kunci:** Komik Digital, Membaca Pemahaman, 4D, Pengembangan

### Abstract

*Comic media is a type of media used to develop and make it easier for students to receive an understanding of learning from teachers. This research aims to develop and describe the validity of digital comic media for reading comprehension for class V students. This research uses development research with a 4D model with stages of definition, design, development, and dissemination. In this research, it only reached the development stage. The data collection techniques used were interviews and questionnaire validation. The data analysis techniques used consist of 2 types, namely 1) qualitative data analysis techniques obtained from validator comments and 2) quantitative data analysis techniques obtained from questionnaire scores filled in by validators. This research produces educational digital comic media for students' reading comprehension which can be used in elementary schools as media that meets the very valid criteria, average validation score 1: material 75%, language 75.5%, and design 87.5%. Meanwhile, the average validation score was 2: material 88.75%, language 87% and design 98.21%. Validation was carried out twice because it obtained a very valid value with a feasibility percentage of 91.32% after the second validation. Through the percentage obtained, this educational comic for students' reading comprehension is said to be valid and suitable for use.*

**Keywords:** Digital Comics, Reading Comprehension, 4D, Development

Copyright (c) 2024 Dea Miranda, Febrina Dafit

✉ Corresponding author :

Email : [deamiranda@student.uir.ac.id](mailto:deamiranda@student.uir.ac.id)

DOI : <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8572>

ISSN 2580-3735 (Media Cetak)

ISSN 2580-1147 (Media Online)

Jurnal Basicedu Vol 8 No 5 Tahun 2024  
p-ISSN 2580-3735 e-ISSN 2580-1147

## PENDAHULUAN

Guru sering menggunakan media pembelajaran untuk membuat kelas yang menyenangkan dan interaktif. Sebagai upaya untuk membangkitkan minat serta motivasi siswa media pembelajaran dapat digunakan oleh guru untuk menyampaikan informasi serta membantu dalam memperjelas materi (Guslinda & Kurnia, 2018). Media memiliki arti yaitu sebagai perantara. *Association for Education and Communication Technology* (AECT) menyatakan media adalah segala bentuk dan saluran yang digunakan untuk menyampaikan informasi (Fadhilaturrahmi et al., 2021). Media pembelajaran adalah segala sesuatu yang dapat menyalurkan pesan sehingga dapat merangsang pikiran, perasaan, perhatian, dan minat peserta didik untuk mengikuti proses pembelajaran (Tafonao, 2018). Media sebagai alat yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada yang menerima pesan (Desiyanti & Ramadan, 2021). Penggunaan media pembelajaran dalam proses pembelajaran memiliki potensi untuk meningkatkan motivasi dan rangsangan dalam kegiatan belajar, bahkan memiliki efek psikologis pada siswa. Dengan adanya media pembelajaran dapat membantu pendidik dalam meraih suksesnya sebuah kegiatan pembelajaran (Ratnasari & Zubaidah, 2019).

Salah satu alat pembelajaran yang dapat digunakan guru adalah komik. Komik merupakan media yang terdiri susunan gambar dengan urutan tertentu, yang di dalamnya terdapat tokoh dengan karakter tertentu dalam rangkaian cerita dengan maksud memberikan komponen yang bersifat mendidik dalam penyampaian pesannya (Riwanto & Wulandari, 2018). Media komik merupakan salah satu jenis media visual yang menuntut siswa menggunakan indra penglihatannya untuk memahami pesan dan cerita guru (Nugraheni, 2017). Komik merupakan proses pembelajaran yang dapat mengaktifkan keseriusan peserta didik dalam pembelajarannya, sifat media komik yang menghibur dan ringan membuat peserta didik cenderung lebih menyenangi bacaan tersebut dibandingkan menggunakan waktu mereka untuk membaca buku Pelajaran sekolah (Ridha et al., 2017). Oleh karena itu, komik dapat dijadikan sebagai media untuk melihat kemampuan membaca pemahaman siswa dengan memahami isi cerita atau pesan dari suatu teks bacaan.

Di Sekolah Dasar kerap dijumpai permasalahan siswa kurang mampu memahami bacaan yang dibaca. Hasilnya menunjukkan bahwa peneliti telah melakukan wawancara dengan wali kelas V SDN 170 Pekanbaru pada tanggal 6 Februari 2024 tentang media pembelajaran yang berkaitan dengan membaca pemahaman teks wacana atau cerita. Dari wawancara diperoleh informasi dari guru kelas bahwa minat baca siswa yang rendah. Hal ini terlihat dari kurangnya antusiasme mereka dalam membaca buku teks, cerita atau media cetak lainnya. Penyebab rendahnya minat baca siswa yaitu: 1) Kurangnya variasi media bacaan yang menarik dan sesuai dengan usia siswa; 2) Kebiasaan menghabiskan waktu dengan gadget dan menonton televisi; 3) Kurangnya motivasi dan kebiasaan membaca di lingkungan keluarga dan sekolah. Selain itu, siswa dengan minat baca yang rendah memiliki kemampuan membaca yang buruk, seperti yang ditunjukkan oleh kesulitan mereka untuk memahami isi bacaan, kesulitan mereka untuk menjawab pertanyaan yang berkaitan dengan isi bacaan, dan ketidakmampuan mereka untuk meringkas dan menceritakan kembali isi bacaan. Media pembelajaran yang ada kurang menarik dan interaktif contohnya buku teks yang kurang menarik dan kontennya tidak sesuai dengan usia siswa sehingga menyebabkan siswa jenuh dan bosan saat belajar. Dalam wawancara ini, dinyatakan biasanya guru menggunakan media berupa buku teks, gambar dan video. Namun berdasarkan hasil observasi, dikelas tersebut tampak guru tidak memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal. Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui dampak dari rendahnya minat baca dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas yaitu siswa sulit memahami materi pelajaran disekolah, rendahnya prestasi belajar siswa, ketidakmampuan siswa dalam mengakses informasi dan pengetahuan baru dan kurangnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan berekspresi dengan baik.

Media pembelajaran yang ada kurang menarik dan interaktif contohnya buku teks yang kurang menarik dan kontennya tidak sesuai dengan usia siswa sehingga menyebabkan siswa jenuh dan bosan saat belajar. Dalam wawancara ini, dinyatakan biasanya guru menggunakan media berupa buku teks, gambar dan video. Namun

berdasarkan hasil observasi, dikelas tersebut tampak guru tidak memanfaatkan media pembelajaran dengan optimal. Berdasarkan hasil wawancara di atas dapat diketahui dampak dari rendahnya minat baca dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas yaitu siswa sulit memahami materi pelajaran disekolah, rendahnya prestasi belajar siswa, ketidakmampuan siswa dalam mengakses informasi dan pengetahuan baru dan kurangnya kemampuan siswa dalam berkomunikasi dan berekspresi dengan baik.

Hasil penelitian Daulay dan Nurmmalina menunjukkan bahwa siswa tidak memiliki minat membaca dan kurang memahami bacaan yang diberikan guru. Kegiatan membaca pemahaman dalam pembelajaran Bahasa Indonesia masih belum mencapai tingkat keberhasilan yang optimal. Siswa tampak tidak bersemangat saat mengikuti pelajaran. Ini terjadi karena media pembelajaran yang tidak cukup digunakan (Daulay & Nurmmalina, 2021). Hasil menunjukkan bahwa guru belum dapat memanfaatkan media secara optimal dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Komik digital adalah alat pembelajaran yang dapat digunakan untuk mengatasi masalah ini. Salah satu jenis komunikasi visual adalah komedi, yang memiliki ilustrasi yang menarik dan alur cerita yang mudah dipahami. Ini membuat informasi menjadi menyenangkan dan mudah dipahami (Murti *et al.*, 2020).

Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan, peneliti mencoba untuk memberikan solusi alternatif dalam menyelesaikan masalah tersebut dengan melakukan pengembangan media komik digital untuk membaca pemahaman siswa kelas V SD. Pengembangan media ini diharapkan dapat membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman yang dikemas lewat bentuk digital dan menyenangkan.

## METODE

Penelitian yang digunakan menggunakan jenis penelitian pengembangan. Menurut pernyataan Sugiyono (2019) penelitian pengembangan adalah kumpulan proses yang digunakan untuk mendapatkan produk yang diharapkan dan produk yang dihasilkan dengan melewati serangkaian proses tersebut. Pada penelitian ini, produk yang akan dikembangkan adalah media komik digital untuk membaca pemahaman siswa kelas V SD sebagai sarana belajar dan teks bacaan siswa. Penelitian ini dilaksanakan di SDN 170 Pekanbaru.

Model penelitian yang digunakan ialah model 4D oleh Thiagajaran. Menurut Sugiyono (2017) model tersebut terdiri dari empat tahapan yaitu *define* (pendefinisian), *design* (perancangan), *development* (pengembangan) dan *dessimination* (penyebaran). Namun, pada penelitian ini peneliti membatasi tahapan pengembangan hingga tahap *development* (pengembangan) saja. Data primer dalam penelitian ini bersumber dari guru dan siswa pada tahap *Define* dan validator ahli/praktisi pada tahap *Development*. Data sekunder dalam penelitian ini yaitu berasal dari jurnal dan buku. Penelitian ini memakai 2 teknik pengumpulan data, yakni wawancara dan angket validasi. Instrumen yang dipakai ialah lembar wawancara dan lembar angket validasi untuk validator. Selain itu, penelitian ini menggunakan 2 teknik analisis yaitu teknik analisis data kuantitatif dan kualitatif. Media komik digital didapat datanya dengan pengisian angket oleh ahli dan praktisi materi, bahasa dan desain. Data yang didapat kemudian diolah dengan skala penilaian data mentah yang berupa bilangan lalu diartikan dalam pengertian kualitatif. Guna mengetahui nilai pada tiap aspek validasi, peneliti mengadopsi formula untuk mengolah data dari (Lestari, 2023):

$$P = \frac{S}{N} \times 100\%$$

Keterangan:

- P : Nilai persentasi
- S : Skor total hasil pengumpulan data
- N : Skor tertinggi

Angka persentase tersebut dikelompokkan berdasarkan skor validitas yang dihitung dengan menggunakan kriteria yang telah diberikan dalam tabel berikut ini:

**Tabel 1. Kriteria Kevalidasian**

Kategori Uji Validasi	
Interval	Kategori kelayakan
84% - 100%	Sangat Valid
64% - 83,9%	Valid
52% - 63,9%	Cukup Valid
36% - 52,9%	Kurang Valid
≤ 35,9%	Tidak Valid

## HASIL DAN PEMBAHASAN

### Tahapan Pengembangan Media Komik Digital

Penelitian yang dilaksanakan peneliti dikategorikan sebagai penelitian pengembangan. Penelitian dan pengembangan merupakan suatu proses atau tahapan untuk mengembangkan dan meningkatkan produk baru atau yang sudah ada dan dapat dipertanggungjawabkan (Sohibun & Ade, 2017). Dalam penelitian ini produk yang dikembangkan berupa komik digital untuk membaca pemahaman siswa. penelitian ini merupakan upaya untuk mengembangkan ilmu pengetahuan dan mendapat temuan-temuan yang baru (Hanafi, 2017). Selain itu, Menurut Harjanto (2022: 4-5) penelitian ini digunakan untuk mengembangkan dan memvalidasi produk pendidikan. Selain itu, model ini merupakan model pengembangan yang cocok dengan syarat-syarat untuk mengembangkan suatu produk.

Pengembangan media komik digital untuk membaca pemahaman siswa kelas V SD menggunakan metode pengembangan 4D (Four-D) dengan tahapan *Define* (pendefinisian), *Design* (perencanaan), *Development* (pengembangan) dan *Dessimination* (penyebaran). Berikut merupakan tahapan-tahapan pengembangan komik digital terdiri dari *Define*. *Define* merupakan Tahap pendefinisian berguna untuk menentukan dan mendefinisikan kebutuhan-kebutuhan di dalam proses pembelajaran serta mengumpulkan berbagai informasi yang berkaitan dengan produk yang akan dikembangkan (Hidayah & Ulva, 2017). Hal tersebut didukung oleh pendapat Dalam Waruwu (2024:1226) memaparkan kelebihan dari model 4D yaitu tahapan dalam model ini tidak memakan waktu lama dan lebih mudah diikuti. Selain itu, model ini melibatkan analisis materi dan analisis tugas dalam penentuan tujuan pembelajaran. Setiap langkah dalam model ini juga dijelaskan dengan rinci dan mudah diimplementasikan oleh peneliti.

Dalam tahap *define* mencakup 4 langkah pokok, yaitu: Analisis guru, bertujuan untuk mengetahui media pembelajaran yang dibutuhkan oleh guru untuk mencapai tujuan pembelajaran dan juga untuk mengetahui kemampuan membaca pemahaman siswa serta media pembelajaran seperti apa yang dapat diharapkan guru, Analisis siswa, dengan melihat karakteristik siswa sehingga relevan dengan desain media yang akan dikembangkan. Kemudian, Analisis kurikulum, untuk menetapkan konsep yang sudah direncanakan, dan mempersiapkan untuk perancangan, mulai dari ide/ gagasan, alur cerita, materi pembelajaran, dan media yang akan digunakan dalam perancangan. Analisis ini dilakukan dengan cara mencari kompetensi inti, kompetensi dasar untuk anak kelas V terkait materi teks ekplanasi dan Perumusan tujuan pembelajaran, digunakan sebagai pedoman tujuan awal dikembangkan media pembelajaran sehingga media dapat digunakan sesuai tujuan.

Selanjutnya, pengembangan media komik digital yaitu *Design* (Perencanaan). Setelah memastikan akar permasalahan dan realita yang dihadapi, maka selanjutnya perlu merumuskan alternatif pemecahan masalah. Tahap perancangan ini bertujuan untuk merancang suatu produk komik digital untuk membaca pemahaman siswa dengan materi yang sudah ditentukan (Pratama *et al.*, 2022). Adapun tahap perancangan ini meliputi yang pertama, Penyusunan alur cerita, merumuskan konsep penulisan komik dan alur cerita yang akan disajikan pada komik dengan membuat skenario cerita dan merangkai setiap cerita dengan dialog yang mudah diterjemahkan oleh pembaca. Kemudian Pemilihan media, disesuaikan dengan tujuannya untuk menyampaikan materi pelajaran dan faktor kemudahan di dalam penyediaan peralatan yang diperlukan sehingga memudahkan tercapainya tujuan pembelajaran. Selanjutnya Pemilihan format, format untuk media komik digital yang

dikembangkan ialah menggunakan pdf dan Rancangan awal, diawali dengan pembuatan naskah, pembuatan sketsa, pewarnaan dan efek balon teks.

Tahapan pengembangan media komik selanjutnya adalah *Development*. Tahap development mengacu pada tahap pengembangan, di mana tujuannya adalah untuk membuat perangkat pembelajaran yang disesuaikan dengan masukan ahli (Kristianti & Julian, 2017). Tahap ini bertujuan untuk menghasilkan komik digital untuk membaca pemahaman siswa kelas V SD yang sudah direvisi berdasarkan masukan ahli dan praktisi media, ahli dan praktisi materi dan ahli dan praktisi bahasa. Terdapat dua langkah dalam tahapan ini yaitu Validasi ahli dan praktisi. Validasi ahli berfungsi untuk memvalidasi konten materi pada bahan ajar komik, sebelum dilakukan uji coba dan hasil validasi akan digunakan untuk melakukan revisi produk awal (Rakasiwi, 2019). Sebelum digunakannya harus melalui tahap validasi ahli yang bertujuan untuk mengetahui kelayakan desain awal tersebut. Validasi dilakukan oleh beberapa ahli dan praktisi yakni ahli dan praktisi materi, ahli dan praktisi bahasa dan ahli dan praktisi media. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan komik yang dikembangkan. Sedangkan, Uji Pengembangan Setelah produk pengembangan diuji kevalidasiannya oleh ahli dan praktisi materi, bahasa dan media, maka langkah selanjutnya adalah uji pengembangan, sesuai dengan masukan yang telah diberikan oleh masing-masing ahli/praktisi. Kekurangan yang ada pada produk pembelajaran ini akan disempurnakan dalam revisi desain agar produk yang dihasilkan layak untuk digunakan pada proses pembelajaran.

### Kelayakan Media Komik Digital

Berdasarkan hasil penelitian diperoleh validasi dilakukan oleh beberapa ahli yakni ahli dan praktisi materi, bahasa, dan media. Hasil dari validasi ini digunakan sebagai bahan perbaikan untuk kesempurnaan

komik digital yang dikembangkan. Hasil penelitian yang dikembangkan adalah komik digital untuk membaca pemahaman siswa pada kelas V SD. Berikut merupakan data hasil validasi kelayakan dan keefektifan pengembangan bahan ajar komik :

1. Ahli dan praktisi materi, isi materi media komik digital untuk membaca pemahaman siswa memperoleh nilai rata-rata 75% dengan kategori valid pada validasi pertama. Setelah media diperbaiki berdasarkan komentar dan saran yang diberikan oleh validator validasi pertama, maka selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata sebesar 88,75% dengan kategori sangat valid.
2. Ahli dan praktisi bahasa, aspek bahasa media komik digital untuk membaca pemahaman siswa memperoleh nilai rata-rata 75,5% dengan kategori valid. Setelah media diperbaiki berdasarkan komentar dan saran validasi pertama, selanjutnya dilakukan validasi kedua dan mendapatkan nilai rata-rata 87% dengan kategori sangat valid.
3. Ahli dan praktisi desain, desain media komik digital ini memperoleh nilai rata-rata 87,5% dengan kategori sangat valid pada validasi pertama. Lalu dilakukan validasi kedua atas dasar penilaian validasi pertama yaitu layak digunakan dengan revisi oleh ahli desain sesuai dengan komentar dan saran yang diberikan. Dan hasil rata-rata validasi kedua yaitu 98,21% dengan kategori sangat valid.

Adapun hasil keseluruhan aspek yang diperoleh dari 6 validator berdasarkan data di atas dapat dilihat dari tabel di bawah ini.

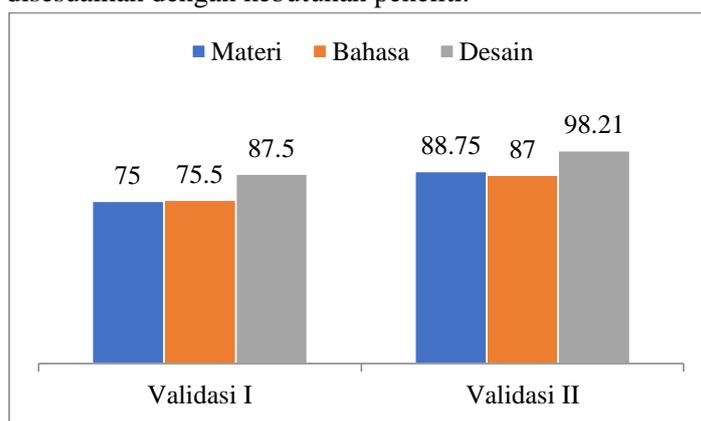
**Tabel 2. Hasil Validasi Seluruh Aspek Media Komik Digital**

Aspek yang Dinilai	Validitas I		Validitas II	
	Persentase	Kategori	Persentase	Kategori
Materi	75%	Valid	87,75%	Sangat Valid
Bahasa	75,5%	Valid	87%	Sangat Valid
Desain	87,5%	Sangat valid	98,21%	Sangat Valid
<b>Rata rata</b>	<b>79,33%</b>	<b>Valid</b>	<b>91,32%</b>	<b>Sangat Valid</b>

Berdasarkan Tabel 2, hasil validasi dari keseluruhan aspek media komik digital untuk membaca pemahaman yaitu aspek materi, bahasa dan aspek desain yang diperoleh dari 6 validator untuk dua kali validasi.

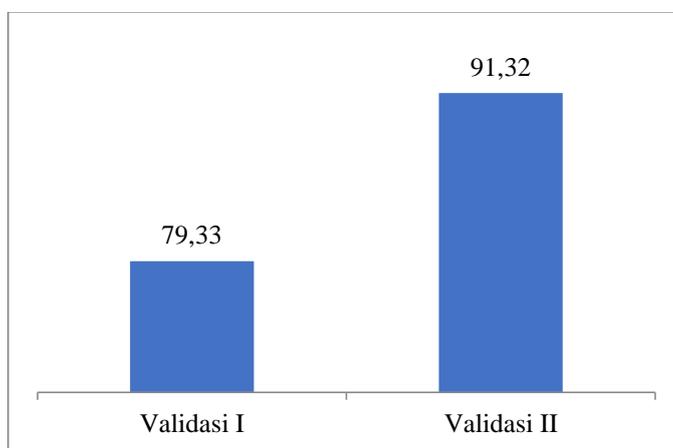
Dapat dilihat pada validitas I, perolehan data rata-rata terendah terdapat pada aspek materi dan bahasa dengan persentase 75% berkategori valid dan data rata-rata tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 87,5% berkategori sangat valid. Sedangkan pada validitas II, perolehan data rata-rata terendah terdapat pada aspek bahasa dengan persentase 87% berkategori sangat valid dan data rata-rata tertinggi terdapat pada aspek desain dengan persentase 98,21% berkategori sangat valid.

Dengan melakukan validasi, maka peneliti dapat melihat dimana saja letak kekeliruan dan ketidakakuratan dalam proses pembuatan media pembelajaran ataupun saran perbaikan oleh validator yang dapat digunakan untuk menghasilkan media pembelajaran yang lebih baik. Kevalidan media komik yang dibuat, ditentukan oleh hasil dari skala diberikan validator ahli dan praktisi materi, desain dan bahasa (Suwarti, dkk, 2020: 146). Hal tersebut didukung oleh pendapat Nafsiah, *et. al* (2019: 29) menyatakan bahwa lembar validasi terdiri dari tiga yaitu validasi konteks bahasa, materi dan desain/penyajian. Berdasarkan teori di atas, peneliti membuat instrumen validasi berupa lembar validasi media pembelajaran yang meliputi 3 aspek di atas yang setiap butir penilaiannya disesuaikan dengan kebutuhan peneliti.



**Gambar 1. Diagram Hasil Penilaian Seluruh Aspek**

Selanjutnya, perbandingan hasil penilaian media komik digital untuk membaca pemahaman siswa pada validasi pertama dan kedua dapat disajikan dalam bentuk gambar diagram berikut ini.



**Gambar 2. Diagram Perbandingan Hasil Penilaian**

Berdasarkan diagram pada Gambar 1 dan 2 dapat dilihat bahwa nilai rata-rata pada validasi pertama adalah 79,33% dengan kategori valid dan pada validasi kedua adalah 91,32% dengan kategori sangat valid. Selanjutnya dapat dilihat bahwasanya terjadi peningkatan yang signifikan dari validasi pertama ke validasi kedua sebanyak 11,99%. Peningkatan ini bisa terjadi dikarenakan proses pengembangan media komik digital untuk membaca pemahaman siswa yang valid dilakukan melalui serangkaian revisi dari para validator.

Berdasarkan pemaparan di atas, dapat disimpulkan bahwa produk yang dikembangkan oleh peneliti yaitu media komik digital untuk membaca pemahaman siswa memperoleh nilai rata-rata validitas media komik digital untuk membaca pemahaman siswa adalah 91,32%. Dengan demikian, media komik digital untuk membaca pemahaman siswa yang dikembangkan sudah termasuk sangat valid tanpa revisi sehingga media komik ini dapat meningkatkan daya ingat karena siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui cara mereka sendiri dengan imajinasi yang diarahkan dari pemberian materi yang ada di dalam komik.

Menurut (Fahyuni & Fauji, 2017) anak-anak dapat memperoleh pemahaman yang lebih baik tentang hubungan antara cerita dan gambar melalui komik yang dapat membangkitkan imajinasi mereka. Salah satu cara agar pembelajaran menjadi lebih menyenangkan adalah dengan menggunakan komik sebagai media pembelajaran. Hal ini senada dengan pendapat Pandanwangi, dkk (2019) bahwa komik lebih efektif dari pada media buku teks yang tidak bergambar dan tidak memiliki ilustrasi yang menarik, untuk membangkitkan minat belajar siswa dan meningkatkan hasil belajar. Menggunakan media komik sebagai media pembelajaran adalah salah satu cara agar membuat pembelajaran menjadi lebih menyenangkan. Selain itu menurut Santoso (Rijal, 2021) yang menegaskan bahwa komik memiliki kapasitas untuk membangkitkan minat siswa dalam belajar dan memudahkan mereka untuk menyimpan informasi yang mereka peroleh. Komik sangat membantu siswa dalam belajar di sekolah Selain itu, Winarni & Hidayat (2018) menyebutkan bahwa komik sangat membantu siswa dalam belajar di sekolah. Penggunaan media pembelajaran komik digital dalam proses belajar mengajar memudahkan siswa dalam memahami materi dan membantu mereka mengikuti pembelajaran dengan lebih baik (Narestuti et al., 2021).

## KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang dilakukan peneliti, diperoleh kesimpulan bahwa media komik digital yang dikembangkan dengan model 4D mampu dan layak digunakan pada siswa kelas V sebagai bahan bacaan untuk membaca pemahaman siswa. kelayakan didapat setelah diujikan oleh validator ahli dan praktisi materi, desain dan bahasa. Dengan demikian, media komik digital untuk membaca pemahaman siswa yang dikembangkan sudah termasuk sangat valid tanpa revisi sehingga media komik ini dapat meningkatkan daya ingat karena siswa belajar dengan cara yang menyenangkan melalui cara mereka sendiri dengan imajinasi yang diarahkan dari pemberian materi yang ada di dalam komik.

## DAFTAR PUSTAKA

- Azizah, N., Karma, I. N., & Syazali, M. (2024). Pengaruh Model Pembelajaran Contextual Teaching and Learning terhadap Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas III SDN 3 Meninting. *Pendas : Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 9(1), 4049.
- Dafit, F. (2017). Implementasi Model Multiliterasi pada Proses Pembelajaran Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. *JS (Jurnal Sekolah)*, 1(2), 53. <https://doi.org/10.24114/js.v1i2.7338>
- Desiyanti, V., & Ramadan, Z. H. (2021). Pengembangan Media Pembelajaran Tematik Berbasis Video Animasi di Kelas IV SD Negeri 17 Pekanbaru. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5, 10375–10382. <https://jptam.org/index.php/jptam/article/view/2637%0Ahttps://jptam.org/index.php/jptam/article/download/2637/2293>
- Dewi, S. M., Prawiyogi, A. G., Anwar, A. S., & Wahyuni, C. S. (2021). Efektivitas Strategi Direct Reading Thingking Activities terhadap Peningkatan Kemampuan Membaca Pemahaman di Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 5(1), 453–455. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i1.786>
- Fadhilaturrahmi, F., Ananda, R., & Yolanda, S. (2021). Persepsi Guru Sekolah Dasar terhadap Pembelajaran Jarak Jauh di Masa Pandemi Covid 19. *Jurnal Basicedu*, 5(3), 1683–1688. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v5i3.1187>
- Fahyuni, E. F., & Fauji, I. (2017). Pengembangan Komik Akidah Akhlak untuk Meningkatkan Minat Baca dan

- 3656 *Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD – Dea Miranda, Febrina Dafit*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8572>
- Prestasi Belajar Siswa di Sekolah Dasar. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 1(1), 17–26.  
<https://doi.org/10.21070/halaqa.v1i1.817>
- Fatmasari, R. K., & Fitriyah, H. (2018). *Ketrampilan Membaca*. STKIP PGRI Bangkalan.
- Guslinda, & Kurnia, R. (2018). Media Pembelajaran Anak Usia Dini. In *CV. Jakad Publishing Surabaya*. j
- Hanafi. (2017). Konsep Penelitian R&D dalam Bidang Pendidikan Pengembangan. *Jurnal Kajian Keislaman* (Volume 4 No 2, Juli - November 2017).
- Harjanto. (2020). Implementasi Model Pengembangan 4D dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Online pada Mata Pelajaran Pemrograman Web di SMK Negeri 7 Samarinda. *Jurnal Simada* (Sistem Informasi dan Manajemen Basis Data), 5(2), 4-5.
- Heryantu, Y. (2020). *Strategi Membaca Text Bahasa Kedua*. LP2M UIN SMH Banten.
- Hidayah, N., & Ulva, R. K. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas IV MI Nurul Hidayah Roworejo Negerikaton Pesawaran. *Jurnal Pendidikan Dan Pembelajaran Dasar*, 4(1), 34–46.
- Kristianti, D., & Julian, S. (2017). Pengembangan Perangkat Pembelajaran Matematika Model 4D untuk Kelas Inklusi sebagai Upaya Meningkatkan Minat Belajar Siswa. *Jurnal Maju*, 4(1), 38–50.  
<http://ejournal.stkipbbm.ac.id/index.php/mtk/article/view/71/61>
- Lestari, Y. D. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Hasil Belajar di Sekolah Dasar. *Lentera: Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 16(1), 73–80. <https://doi.org/10.52217/lentera.v16i1.1081>
- Nugraheni, N. (2017). Penerapan Media Komik pada Pembelajaran Matematika di Sekolah Dasar. *Refleksi Edukatika : Jurnal Ilmiah Kependidikan*, 7(2), 111–117. <https://doi.org/10.24176/re.v7i2.1587>
- Pandanwangi, N. A., Kristin, F., & Anugraheni, I. (2019). Jurnal Cakrawala Pendas Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Kompetensi Berbahasa pada Siswa Kelas 3 SD. *Firosalia Kristin, Indri Anugraheni Jurnal Cakrawala Pendas*, 5(2), 124.
- Pratama, E., Sari, P., & Purwanto, S. (2022). Pengembangan Komik Online Mengenai Operasi Penjumlahan dan Pengurangan Bilangan Bulat dengan Model Neutralization on A Number Line. *Griya Journal of Mathematics Education and Application*, 2(1), 169–182. <https://doi.org/10.29303/griya.v2i1.126>
- Rakasiwi, N. (2019). Pengembangan Media Komik dengan Metode Picture and Picture untuk Meningkatkan Keterampilan Literasi Matematika Kelas IV. *Aksioma : Jurnal Matematika dan Pendidikan Matematika*, 10(1), 60–70. <https://doi.org/10.26877/aks.v10i1.3741>
- Ratnasari, E. M., & Zubaidah, E. (2019). Pengaruh Penggunaan Buku Cerita Bergambar terhadap Kemampuan Berbicara Anak. *Scholaria: Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan*, 9(3), 267–275.  
<https://doi.org/10.24246/j.js.2019.v9.i3.p267-275>
- Ridha, A., Pradana, T. D., & Mayarestya, N. P. (2017). Pengaruh Media Komik terhadap Pengetahuan Kesehatan Mata pada Anak. *Jurnal Vokasi Kesehatan*, 3(2), 1–6
- Rijal, A. (2021). Pengembangan Komik sebagai Media Pembelajaran Matematika untuk Siswa Kelas V Sekolah Dasar. *Caruban: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan Dasar*, 4(2), 79.  
<https://doi.org/10.33603/caruban.v4i2.5322>
- Riwanto, M. A., & Wulandari, M. P. (2018). Efektivitas Penggunaan Media Komik Digital (Cartoon Story Maker) dalam pembelajaran Tema Selalu Berhemat Energi. *Jurnal Pancar*, 2(1), 14-18
- Sohibun, S., & Ade, F. Y. (2017). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Virtual Class Berbantuan Google Drive. *Tadris: Jurnal Keguruan dan Ilmu Tarbiyah*, 2(2), 121.  
<https://doi.org/10.24042/tadris.v2i2.2177>
- Sugiyono. (2017). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Research and Development/R & D)*. Bandung : Alfabeta.

- 3657 *Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD – Dea Miranda, Febrina Dafit*  
DOI: <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8572>
- Sugiyono. (2019). *Metode Penelitian Pendidikan dan Pengembangan (Research and Development/R & D)*. Bandung : Alfabeta.
- Tafonao, T. (2018). Peranan Media Pembelajaran dalam Meningkatkan Minat Belajar Mahasiswa. *Jurnal Komunikasi Pendidikan*, 2(2), 103. <https://doi.org/10.32585/jkp.v2i2.113>