

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
BERBASIS KOMIK EDUKASI DIGITAL
UNTUK MENINGKATKAN MINAT
DAN PEMAHAMAN MEMBACA
SISWA KELAS IV SEKOLAH
DASAR**

SKRIPSI

Disusun untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh

DWIGIA MARDIA DALPEN
NIM. 22129265

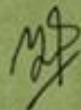
**DEPARTEMEN PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI PADANG
2026**

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI

Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis
Komik Edukasi Digital Untuk Meningkatkan
Minat dan Pemahaman Membaca Siswa
Kelas IV Sekolah Dasar

Nama : Dwigia Mardia Dalpen
Nim : 22129265
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Universitas : Universitas Negeri Padang

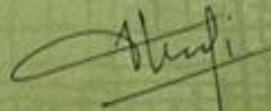
Mengetahui,
Kepala Departemen PGSD,



Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd.
NIP. 197605202008012020

Padang, 2 Juni 2026

Disetujui oleh:
Dosen Pembimbing,



Drs. Muhammadi, S.Pd., M.St., Ph.D
NIP. 196109061986021001

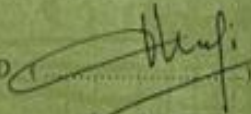
PENGESAHAN TIM PENGUJI

Dinyatakan lulus setelah dipertahankan di depan Tim Penguji Skripsi
Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Padang

Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Edukasi Digital untuk
Meningkatkan Minat dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV Sekolah
Dasar
Nama : Dwigia Mardia Dalpen
NIM/BP : 22129265/2022
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Instansi : Universitas Negeri Padang

Padang, 17 Juni 2026

Tim Penguji

No	Jabatan	Nama Dosen	Tanda Tangan
1.	Ketua	Drs. Muhammadi, S.Pd., M.Si., Ph.D.	
2.	Anggota	Dr. Chandra, M.Pd.	
3.	Anggota	Inggria Kharisma, M.Pd.	

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Dwigia Mardia Dalpen
NIM : 22129265
Departemen : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Fakultas : Ilmu Pendidikan
Judul : Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Edukasi Digital
Untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi yang saya buat ini merupakan hasil karya saya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata dikemudian hari penulisan skripsi ini merupakan hasil plagiat atau penjiplakan, maka saya bersedia bertanggungjawab, sekaligus bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan yang berlaku.

Demikian pernyataan ini saya buat dalam keadaan sadar dan tidak ada paksaan.

Padang, 2 Juni 2026

Saya yang menyatakan,



Dwigia Mardia Dalpen

NIM. 22129265

ABSTRAK

Dwigia Mardia Dalpen. 2026. Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar. Skripsi. Fakultas Ilmu Pendidikan. Universitas Negeri Padang.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya minat baca siswa sekolah dasar, khususnya pada siswa kelas IV, serta belum optimalnya penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif dalam proses pembelajaran bahasa Indonesia. Pada pembelajaran guru masih jarang menggunakan media pembelajaran dalam kegiatan belajar mengajar. Pembelajaran cenderung menggunakan metode ceramah dan buku teks sehingga siswa mudah merasa bosan, kurang fokus, serta mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan. Selain itu, guru juga mengalami keterbatasan dalam menciptakan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan perkembangan teknologi.

Jenis penelitian yang digunakan adalah pengembangan (*Research and Development/R&D*) dengan menggunakan model ADDIE yang terdiri atas lima tahapan, yaitu *analysis*, *design*, *development*, *implementation*, dan *evaluation*. Pendekatan penelitian yang digunakan adalah mixed method. Subjek penelitian ini adalah siswa kelas IV SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur dan SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur. Teknik pengumpulan data dilakukan melalui observasi, wawancara, angket, dokumentasi, serta tes *pretest* dan *posttest*. Instrumen penelitian meliputi lembar validasi ahli materi, ahli bahasa, ahli media, angket praktikalitas guru dan siswa, angket minat baca, serta instrumen tes *pretest* dan *posttest* untuk mengukur pemahaman siswa terhadap materi kosakata baru terkait lalu lintas dan transportasi.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik edukasi digital yang dikembangkan memperoleh kategori sangat valid berdasarkan hasil validasi ahli materi, ahli bahasa, dan ahli media. Media yang dikembangkan juga dinyatakan sangat praktis berdasarkan hasil angket respon guru dan siswa karena mudah digunakan, menarik dan membantu siswa memahami materi pembelajaran. Selain itu, hasil uji efektivitas menunjukkan adanya peningkatan nilai *pretest* dan *posttest* siswa pada kedua sekolah tempat penelitian dilakukan. Penggunaan media komik edukasi digital mampu menciptakan suasana belajar yang lebih menyenangkan, meningkatkan perhatian siswa terhadap bacaan, serta mendorong siswa untuk lebih aktif dalam kegiatan membaca. Oleh karena itu, media komik edukasi digital layak digunakan sebagai media pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar karena telah memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

Kata Kunci: Media Pembelajaran, Komik Edukasi Digital, Minat Baca, pemahaman membaca

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Alhamdulillahirabbil'alamin, puji Syukur atas kehadiran Allah Swt yang telah melimpahkan rahmat dan karunia-nya, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Edukasi Digital Untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”. Selanjutnya shalawat beserta salam peneliti ucapkan kepada Nabi Muhammad SAW yang telah membawa umat manusia dari zaman jahiliyah ke zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan, moral dan etika. Berkat perjuangan dan pengorbanan beliau kita dapat merasakan nikmat dan pengetahuan seperti sekarang ini.

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi Sebagian persyaratan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang. Dalam pelaksanaan penelitian dan penulisan skripsi ini, peneliti menerima banyak masukan, bantuan, dan bimbingan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, dalam hal ini peneliti menyampaikan ungkapan terima kasih yang setulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Yanti Fitria, S.Pd., M.Pd. selaku Kepala Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan izin kepada peneliti untuk melakukan penelitian.

2. Ibu Masniladevi, S.Pd., M.Pd. selaku Koordinator UPP 1 PGSD FIP UNP yang telah memberikan izin untuk menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak Drs. Muhammadi, S.Pd., M.Si., Ph.D. selaku Dosen Pembimbing yang senantiasa meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, arahan, motivasi, serta saran kepada peneliti dalam penelitian dan penulisan skripsi ini.
4. Bapak Dr. Chandra, M.Pd. selaku dosen penguji I dan Ibu Inggria Kharisma, M.Pd. selaku dosen penguji II yang telah memberikan ilmu, arahan, dan saran untuk kesempurnaan penulisan skripsi ini.
5. Ibu Yesni Yenti, M.Pd. selaku validator ahli materi, Ibu Dr. Nur Azmi Alwi, S.S., M.Pd. selaku validator ahli bahasa, Ibu Dr. Etri Wahyuni, M.Pd. selaku validator ahli media, yang telah memberikan masukan dan saran perbaikan terhadap produk media interaktif yang dikembangkan pada penelitian ini.
6. Bapak dan Ibu dosen Departemen Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Padang yang telah memberikan arahan dan motivasi kepada peneliti dalam penelitian dan penyusunan skripsi ini.
7. Ibu Astiwati, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur, Ibu Darmayanti, S.Pd. selaku guru pamong saat peneliti melaksanakan PLK, Ibu Siska Nurhayati, S.Pd. selaku wali kelas IV, dan seluruh staf di SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur yang telah memberikan izin, kesempatan, masukan, serta fasilitas untuk peneliti dalam melaksanakan penelitian.
8. Bapak Ishak, S.Pd. selaku kepala sekolah SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur, Bapak Angki Gunawan Fitri, S.Pd. selaku wali kelas IV, dan seluruh staf di SD

Negeri 13 Tanjung Bonai Aur yang telah memberikan izin, kesempatan, masukan, serta fasilitas untuk peneliti dalam melaksanakan penelitian.

9. Teristimewa ucapan terima kasih kepada ibunda tercinta Rice yang senantiasa dengan tulus mendoakan, memberikan kasih sayang, serta nasihat untuk peneliti. Beliau yang selalu mengusahakan apa pun untuk peneliti. Doa dan kasih sayang ibu adalah energi yang tak tergantikan.
10. Terima kasih yang tak terhingga kepada ayahanda tercinta Dalpen idris, yang selalu mengusahakan itu semua, sehingga penulis bisa merasakan semua kebahagiaan sampai saat ini. Ucapan terima kasih untuk abangku tersayang Irvan Krismon Dalpen yang selalu menjadi support system dalam hal apa pun di kehidupan penulis. Terima kasih untuk cinta dan kasih sayangnya.

Kepada semua pihak di atas, peneliti do'akan kepada Allah Swt semoga mendapatkan balasan berupa limpahan Rahmat, karunia, dan pahala di sisi-nya. *Aamiin ya Rabbal'alamin*. Dalam penyusunan skripsi ini mungkin terdapat kesalahan dan kekurangan. Oleh karena itu, peneliti mengharapkan saran dan masukan yang bersifat membangun demi kesempurnaan skripsi ini dari pembaca. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, *Aamiin ya Rabbal'alamin*.

Padang, 2 Juni 2026

Peneliti,

Dwigia Mardia Dalpen

NIM. 22129265

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
KATA PENGANTAR.....	ii
DAFTAR ISI	v
DAFTAR TABEL.....	vii
DAFTAR GAMBAR	viii
DAFTAR LAMPIRAN	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah Penelitian.....	1
B. Rumusan Masalah Penelitian	11
C. Tujuan Penelitian Pengembangan	11
D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan	12
E. Manfaat Penelitian Pengembangan	13
F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan	14
BAB II KAJIAN PUSTAKA	16
A. Landasan Teori	16
B. Kajian Penelitian yang Relevan	39
C. Kerangka Berpikir.....	46
D. Pembatasan Penelitian.....	49
BAB III METODE PENELITIAN.....	50
A. Model Penelitian Pengembangan.....	50
B. Prosedur Penelitian Pengembangan	54
C. Uji Coba Produk.....	66
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	80
A. Hasil Penelitian	80
B. Pembahasan Penelitian.....	117
C. Keterbatasan Penelitian	123
BAB V SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI PENELITIAN	124

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi	124
B. Saran Pemanfaatan, Deseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut	125
DAFTAR PUSTAKA	128

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Skala Penskoran Validitas Media Pembelajaran	74
Tabel 2. Kategori Kevalidan Media Pembelajaran	75
Tabel 3. Skala Penilaian Angket Guru dan Siswa	76
Tabel 4. Kategori Skor Praktikalitas	76
Tabel 5. Skor Jawaban Angket	77
Tabel 6. Kategori Skor Minat Baca	77
Tabel 7. Skala Ketercapaian Tujuan Pembelajaran	79
Tabel 8. Kategori N-Gain	79
Tabel 9. Dosen Ahli Materi, Ahli Bahasa, Ahli Media	93
Tabel 10. Hasil validasi materi sebelum dan sesudah revisi	95
Tabel 11. Hasil validasi bahasa	96
Tabel 12. Hasil validasi media	98
Tabel 13. Hasil keseluruhan validasi media pembelajaran	99
Tabel 14. Hasil praktikalitas respon guru SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur	102
Tabel 15. Hasil praktikalitas repon siswa SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur	103
Tabel 16. Hasil Angket Minat Baca Siswa	104
Tabel 17. Nilai pretest dan posttest siswa SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur	106
Tabel 18. Hasil praktikalitas respon guru SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur	110
Tabel 19. Hasil praktikalitas respon siswa SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur	111
Tabel 20. Hasil Angket Minat Baca Siswa	112
Tabel 21. Nilai pretest dan posttest siswa SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur	114

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Tampilan storyboard alur cerita Komik.....	29
Gambar 2. Tampilan Aplikasi Canva	30
Gambar 3. Tampilan contoh template yang ada di canva	30
Gambar 4. Tampilan salah satu contoh template.....	30
Gambar 5. Tampilan contoh desain canva	31
Gambar 6. Tampilan komik untuk diunduh	32
Gambar 7. Kerangka berfikir pengembangan media pembelajaran berbasis komik edukasi digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas IV sekolah dasar	48
Gambar 8. Langkah-langkah Model ADDIE	53
Gambar 9. Tampilan softwere canva.....	58
Gambar 10. Tampilan awal software canva	58
Gambar 11. Tampilan mencari <i>template</i> komik	59
Gambar 12. Tampilan design template canva	59
Gambar 13. Tampilan design awal komik.....	60
Gambar 14. Tampilan penggunaan elemen dan teks yang digunakan untuk mengedit	60
Gambar 15. Tampilan akhir design	61
Gambar 16. Tampilan komik siap untuk diunduh.....	61
Gambar 17. Tampilan utama	88
Gambar 18. Tampilan materi komik edukasi digital	91
Gambar 19. Tampilan kesimpulan materi dan penutup.....	92

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Media Komik Edukasi Digital	134
Lampiran 2. Surat izin observasi.....	137
Lampiran 3. Surat balasan izin observasi.....	141
Lampiran 4. Hasil Observasi dan Wawancara	145
Lampiran 5. Angket minat baca siswa	161
Lampiran 6. Rancangan Media Komik Edukasi Digital	165
Lampiran 7. Dokumentasi Observasi	168
Lampiran 8. Modul Ajar.....	171
Lampiran 9. Surat Permohonan Validator	192
Lampiran 10. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Materi	193
Lampiran 11. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Bahasa.....	201
Lampiran 12. Hasil Validasi Media Pembelajaran Aspek Media.....	205
Lampiran 13. Surat Izin Penelitian.....	213
Lampiran 14. Hasil Media Komik Edukasi Digital Setelah Di Validasi.....	215
Lampiran 15. Hasil Angket Respon Guru	221
Lampiran 16. Hasil angket respon siswa.....	227
Lampiran 17. Lembar Pretest dan Posttest Siswa SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur	233
Lampiran 18. Lembar Prestest Dan Posttest Siswa SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur	239
Lampiran 19. Dokumentasi Penelitian	245
Lampiran 20. Surat Keterangan Telah Melaksanakan Penelitian	248

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah Penelitian

Pendidik memiliki peran yang sangat penting dalam proses pembelajaran, khususnya dalam membantu siswa mengembangkan kemampuan berpikir, membaca, dan menulis. Keberhasilan siswa dalam memahami materi pelajaran sangat dipengaruhi oleh bagaimana guru merancang dan melaksanakan pembelajaran di kelas. Penggunaan materi pembelajaran yang menarik menjadi salah satu faktor yang dapat mendorong siswa untuk belajar secara aktif dan mandiri. Keaktifan siswa dalam belajar menunjukkan adanya inisiatif dan keterlibatan langsung dalam proses pembelajaran, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara optimal. Keaktifan siswa merupakan bagian dari belajar mandiri, dimana siswa belajar dengan inisiatif serta memanfaatkan kemampuan yang dimiliki (Salsabil et al., 2025).

Kemampuan membaca merupakan salah satu keterampilan dasar yang sangat penting untuk dimiliki oleh siswa sejak usia dini. Keterampilan membaca tidak muncul secara instan, melainkan perlu dilatih secara bertahap melalui proses pembelajaran yang berkesinambungan. Pada jenjang sekolah dasar, khususnya kelas awal, siswa mulai dikenalkan pada kegiatan membaca sebagai fondasi untuk memahami berbagai materi pembelajaran. Membaca permulaan menjadi tahap awal yang harus dikuasai siswa agar mampu memahami isi bacaan dengan baik. Membaca permulaan

merupakan tahapan proses belajar membaca bagi siswa sekolah dasar fase B yang bertujuan untuk menguasai teknik membaca dan memahami isi bacaan (Silvia et al., 2024).

Literasi membaca memiliki peran yang sangat penting dalam menunjang keberhasilan belajar siswa, baik dari aspek akademik maupun sosial. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memperluas wawasan, menambah kosakata, serta meningkatkan kemampuan berpikir kritis. Namun, pada kenyataannya, minat membaca siswa di era sekarang masih tergolong rendah. Kurangnya minat membaca dapat berdampak pada rendahnya kemampuan siswa dalam memahami teks, menyusun kalimat, serta mengolah informasi, khususnya dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Kondisi ini berpotensi menghambat perkembangan kemampuan akademik siswa secara keseluruhan. Rendahnya minat membaca dapat memengaruhi kualitas belajar siswa, terutama dalam memahami teks, memperluas kosakata, dan menyusun kalimat yang baik (Fanza & Yufita, 2025).

Keterampilan membaca menjadi keterampilan dasar yang wajib dikuasai oleh siswa sekolah dasar karena membaca merupakan kunci utama dalam proses belajar. Melalui kegiatan membaca, siswa dapat memahami berbagai informasi yang terdapat dalam buku pelajaran maupun sumber belajar lainnya. Tanpa kemampuan membaca yang memadai, siswa akan mengalami kesulitan dalam memahami materi pembelajaran serta menyelesaikan tugas yang diberikan guru. Hal ini dapat menghambat proses

belajar siswa secara keseluruhan. Keterampilan membaca sangat penting bagi siswa karena digunakan untuk mendukung pelaksanaan pembelajaran dan membantu siswa memahami informasi yang disampaikan melalui teks tertulis (Irnawati et al., 2024).

Guru memiliki peran strategis dalam menumbuhkan dan meningkatkan minat baca dan pemahaman membaca siswa. Keberhasilan siswa dalam meningkatkan minat membaca sangat bergantung pada peran guru sebagai fasilitator dan motivator dalam pembelajaran. Guru dituntut untuk mampu menyesuaikan strategi pembelajaran dengan karakteristik siswa agar mampu menciptakan suasana belajar yang menyenangkan dan memotivasi siswa untuk gemar membaca. Guru merupakan figur yang memegang peran penting dalam Pendidikan dan menjadi salah satu faktor penentu keberhasilan siswa dalam meningkatkan minat baca dan pemahaman membaca siswa (Amalia Rahmi & Febrina Dafit, 2022).

Seiring dengan perkembangan zaman, dunia pendidikan dituntut untuk terus melakukan pembaruan dan inovasi dalam proses pembelajaran. Guru diharapkan mampu menghadirkan berbagai strategi dan media pembelajaran yang kreatif, menarik, dan sesuai dengan perkembangan teknologi. Penggunaan media pembelajaran yang inovatif dapat membantu meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar serta memberikan pengalaman belajar yang bermakna. Salah satu alternatif yang dapat digunakan adalah media pembelajaran yang menarik dan relevan dengan dunia siswa. Penggunaan media pembelajaran yang berkembang dan

inovatif dapat meningkatkan efektivitas serta kreativitas dalam proses pembelajaran (Aminah & Masniladevi, 2020).

Pada proses pembelajaran, siswa diharapkan tidak hanya menerima materi secara pasif, tetapi juga mampu memperoleh pengetahuan, keterampilan, serta nilai-nilai positif melalui berbagai sumber belajar yang tersedia. Oleh karena itu, guru perlu merancang pembelajaran secara terstruktur dan terencana agar materi dapat dipahami dengan baik oleh siswa. Salah satu unsur penting yang mendukung keberhasilan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran yang tepat, karena media berperan sebagai perantara dalam menyampaikan materi agar proses belajar menjadi lebih efektif dan efisien. Hal ini sejalan dengan pendapat Gagne yang menyatakan bahwa media merupakan komponen dalam lingkungan belajar siswa yang dapat merangsang terjadinya proses belajar. Selain itu, media pembelajaran segala benda atau perangkat yang digunakan guru dalam proses belajar-mengajar untuk memudahkan pencapaian tujuan pembelajaran (Dwi Rahayu & Firdaus, 2025).

Media pembelajaran memiliki peran penting dalam meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Penggunaan media yang menarik dan sesuai dengan karakteristik perkembangan siswa dapat menumbuhkan rasa ingin tahu, perhatian, serta ketertarikan siswa terhadap kegiatan membaca. Melalui media pembelajaran, informasi yang disajikan menjadi lebih konkret, mudah dipahami, dan tidak membosankan sehingga siswa lebih termotivasi untuk membaca dan memahami isi bacaan. Selain

itu, media pembelajaran juga membantu siswa menghubungkan informasi baru dengan pengalaman yang telah dimiliki, sehingga proses memahami teks menjadi lebih efektif. Penggunaan media pembelajaran yang tepat terbukti dapat meningkatkan minat baca sekaligus membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih baik dibandingkan pembelajaran yang hanya mengandalkan metode ceramah dan buku teks (Febriana, 2022). Media pembelajaran mampu meningkatkan keterlibatan siswa dalam proses belajar, memudahkan pemahaman materi, serta menumbuhkan motivasi belajar yang berdampak pada peningkatan kemampuan literasi membaca siswa sekolah dasar (Yusnaldi, 2025).

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, penggunaan media pembelajaran yang menarik sangat diperlukan untuk menumbuhkan kebiasaan membaca pada siswa sekolah dasar. Siswa cenderung lebih tertarik membaca apabila materi disajikan dalam bentuk visual, berwarna, dan dekat dengan kehidupan mereka sehari-hari. Ketertarikan tersebut dapat mendorong siswa untuk lebih sering berinteraksi dengan bacaan sehingga secara bertahap meningkatkan minat baca dan kemampuan memahami informasi yang terdapat dalam teks. Oleh karena itu, pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi salah satu faktor penting dalam upaya meningkatkan kualitas literasi membaca siswa di sekolah dasar.

Berdasarkan kondisi tersebut, diperlukan media pembelajaran yang mampu membantu siswa dalam meningkatkan kemampuan membaca serta memahami isi teks. Media yang digunakan harus sesuai dengan

karakteristik siswa sekolah dasar yang cenderung menyukai tampilan visual dan cerita yang menarik. Salah satu media yang dapat dimanfaatkan adalah komik digital, karena menyajikan materi dalam bentuk gambar dan alur cerita yang menyenangkan. Komik digital dapat dikembangkan menjadi komik edukatif yang tidak hanya menghibur, tetapi juga mengandung muatan pembelajaran sehingga dapat meningkatkan keterampilan membaca dan pemahaman siswa. Selain itu, penggunaan media komik juga dapat meningkatkan motivasi belajar siswa melalui tampilan visual yang berwarna dan menarik. Media komik dapat memotivasi siswa dalam pembelajaran serta meningkatkan keterampilan membaca pemahaman (Lestari et al., 2025).

Komik digital adalah salah satu alat pembelajaran yang bisa membuat siswa lebih tertarik, karena bentuknya elektronik dan berisi cerita dengan gambar yang menarik serta karakter-karakter tertentu yang menyampaikan pesan atau informasi. Komik digital memudahkan proses belajar dan memberi pengalaman yang menarik bagi siswa, tidak hanya menggunakan bahan ajar cetak seperti buku. Komik digital bisa mengurangi rasa bosan saat belajar karena tidak hanya bergantung pada metode ceramah, sehingga bisa meningkatkan hasil belajar. Selain itu, komik digital juga mampu mengatasi keterbatasan waktu dalam pembelajaran dan meningkatkan semangat serta motivasi belajar siswa. Pendapat para ahli menyatakan bahwa komik digital bisa digunakan sebagai sarana pendidikan

yang efektif oleh guru untuk membangkitkan minat baca siswa di sekolah, sehingga hasil belajarnya meningkat (Pramesti et al., 2024).

Supaya dapat mengetahui apakah pembelajaran yang dilaksanakan di sekolah telah sesuai dengan harapan pelaksanaan pembelajaran pada era digital ini, maka penulis melakukan studi pendahuluan berupa observasi, wawancara guru, dan wawancara siswa di empat sekolah di antaranya SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur, SD Negeri 11 Tanjung Bonai Aur Selatan, SD Negeri 8 Tanjung Bonai Aur, dan SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur.

Studi pendahuluan di kelas IV SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur pada tanggal 10 Oktober 2025. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan mendapatkan hasil bahwa penggunaan media pembelajaran belum interaktif dan inovatif, bahkan sama sekali tidak menggunakan media dalam proses pembelajaran, dampaknya siswa bosan dan tidak fokus dalam pembelajaran seperti melamun, bercerita dengan teman, dan memainkan benda-benda yang ada di atas mejanya, serta siswa sulit memahami materi pembelajaran. Guru belum pernah menggunakan media pembelajaran komik edukasi digital.

Studi pendahuluan selanjutnya dilakukan di kelas IV SD Negeri 11 Tanjung Bonai Aur Selatan pada tanggal 14 Oktober 2025. Berdasarkan observasi dan wawancara yang dilakukan mendapatkan hasil yang serupa dengan sekolah yang sebelumnya penulis lakukan studi pendahuluan. Media pembelajaran yang digunakan tidak interaktif dan inovatif, hanya berupa media pajangan. Hal ini karena keterbatasan pengetahuan dan

keaktivitas guru dalam menciptakan media pembelajaran yang interaktif, sehingga siswa bosan dan sulit memahami materi pembelajaran. Disini komik edukasi digital belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran.

Studi pendahuluan berikutnya dilakukan di kelas IV SD Negeri 8 Tanjung Bonai Aur pada tanggal 21 Oktober 2025. Berdasarkan observasi dan wawancara, mendapatkan hasil yang sama dengan studi pendahuluan yang dilakukan di dua sekolah sebelumnya. Pembelajaran yang dilaksanakan jarang menggunakan media, baik itu media digital ataupun media konkret. Dampaknya peserta siswa tidak fokus mendengarkan guru menyampaikan materi pembelajaran seperti merenung, bercerita dengan teman, bahkan berkeliaran berjalan di dalam kelas. Guru memiliki keterbatasan pengetahuan dalam menciptakan media pembelajaran yang lebih interaktif dan inovatif. Komik edukasi digital belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran.

Studi pendahuluan terakhir dilakukan di kelas IV SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur pada tanggal 22 Oktober 2025. Berdasarkan observasi dan wawancara, mendapatkan hasil yang serupa dengan studi pendahuluan pada sekolah sebelumnya. Guru jarang menggunakan media dalam proses pembelajaran baik itu media konkret ataupun media digital. Dampaknya siswa tidak fokus dan susah memahami materi yang dijelaskan guru, hal ini dapat dilihat dari pertanyaan-pertanyaan guru yang sulit dijawab oleh siswa

padahal baru saja dijelaskan oleh guru. Komik edukasi digital belum pernah digunakan sebagai media pembelajaran.

Berdasarkan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara di empat sekolah tersebut, di antaranya SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur, SD Negeri 11 Tanjung Bonai Aur Selatan, SD Negeri 8 Tanjung Bonai Aur, dan SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur ditemukan permasalahan di antaranya: (1) Dari sudut pandang kurikulum, cara pelaksanaan pembelajaran semacam ini jelas tidak memenuhi ekspektasi dari kurikulum merdeka. Kurikulum merdeka menuntut pembelajaran yang lebih kreatif dan inovatif agar dapat memberikan pemahaman dan pengalaman yang berarti bagi siswa dalam proses belajar; (2) Dari sudut pandang pengajar, mereka memiliki batasan dalam pengetahuan tentang cara membuat alat bantu belajar yang interaktif dan kreatif. Pengajar hanya memanfaatkan gambar sebagai media saat mengajar dan tidak menggunakan alat bantu lain sama sekali dalam proses belajar; (3) Dari sudut pandang siswa, mereka merasa bosan saat belajar dan mengalami kesulitan dalam memahami materi yang diajarkan. Penyebabnya adalah minimnya pemanfaatan media pembelajaran yang menarik, sehingga membuat perhatian siswa menurun dan tidak memberikan cukup bantuan untuk memahami materi.

Berdasarkan kondisi dan permasalahan yang ditemukan setelah dilakukan studi pendahuluan berupa observasi dan wawancara di empat sekolah tersebut, maka penulis melakukan inovasi dalam proses pembelajaran, terutama inovasi dalam penggunaan media pembelajaran.

Solusi yang dilakukan adalah melaksanakan pembelajaran menggunakan media komik edukasi digital.

Selain rendahnya minat baca, siswa juga mengalami kesulitan dalam memahami isi bacaan dan kosakata baru yang terdapat dalam materi pembelajaran bahasa Indonesia. Kondisi tersebut terlihat dari masih rendahnya kemampuan siswa dalam menjelaskan kosakata baru dalam konteks yang tepat. Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang tidak hanya mampu meningkatkan minat baca siswa, tetapi juga membantu meningkatkan pemahaman membaca siswa sekolah dasar. Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik edukasi digital karena menyajikan materi melalui perpaduan teks, gambar, dan alur cerita yang menarik sehingga dapat membantu siswa memahami isi bacaan dengan lebih mudah.

Tujuan memakai media komik edukasi digital dalam menumbuhkan minat baca adalah untuk menggabungkan elemen-elemen visual yang menarik dengan narasi yang kuat, sehingga menjadi pengalaman lebih membaca interaktif dan menyenangkan. Komik digital bisa dipakai untuk alat bantu belajar yang efektif dalam menumbuhkan keterlibatan dan minat siswa dalam membaca. Perkembangan teknologi komputer dan internet telah mempermudah akses terhadap berbagai *template* media pembelajaran yang lebih menarik (P. Gunawan, 2022). Saat ini, teknologi digital menyediakan beragam karakter komik yang dapat dimanfaatkan sebagai sarana edukasi. Dari sisi siswa, mereka tidak lagi terikat pada metode pembelajaran tradisional yang terkesan monoton (Zakiyah et al., 2022).

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Edukasi Digital untuk Meningkatkan Minat dan Pemahaman Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar”.

B. Rumusan Masalah Penelitian

Berdasarkan latar belakang yang sudah dikemukakan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana pengembangan media komik edukasi digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas IV sekolah dasar yang valid?
2. Bagaimana pengembangan media komik edukasi digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas IV sekolah dasar yang praktis?
3. Bagaimana pengembangan media komik edukasi digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas IV sekolah dasar yang efektif?

C. Tujuan Penelitian Pengembangan

Berdasarkan rumusan masalah yang dikemukakan, maka tujuan penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan media interaktif komik edukasi digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas IV sekolah dasar yang valid.

2. Mengembangkan media interaktif komik edukasi digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas IV sekolah dasar yang praktis.
3. Mengembangkan media interaktif komik edukasi digital untuk meningkatkan minat dan pemahaman membaca siswa kelas IV sekolah dasar yang efektif.

D. Spesifikasi Produk yang Diharapkan

Sebuah media yang dikembangkan dalam penelitian berupa komik edukasi digital yang dirancang secara khusus untuk siswa kelas IV sekolah dasar. Komik disusun dalam format digital (PDF/E-Book) sehingga dapat diakses melalui perangkat elektronik seperti laptop, tablet, maupun smartphone serta bisa menggunakan proyektor. Media dirancang agar dapat digunakan baik dalam pembelajaran dikelas maupun secara mandiri oleh siswa.

Komik edukasi digital memuat cerita edukatif yang relevan dengan konteks kehidupan sehari-hari siswa, terutama yang berkaitan dengan materi kosakata baru tentang lalu lintas dan transportasi sesuai dengan Kurikulum Merdeka Fase B. Penyajian materi tidak hanya berupa definisi kosakata, tetapi diintegrasikan ke dalam alur cerita sehingga siswa dapat memahami makna kosakata dalam konteks yang bermakna dan kontekstual.

Secara visual, komik digital didesain dengan ilustrasi yang menarik, berwarna, dan disesuaikan dengan karakteristik serta minat siswa usia sekolah dasar. Bahasa yang digunakan bersifat sederhana, komunikatif, dan

sesuai dengan tingkat perkembangan kognitif siswa kelas IV. Teks dalam komik menggunakan jenis huruf (font) yang ramah anak dengan ukuran yang memadai untuk mendukung kenyamanan membaca. Komik terdiri dari 10-20 halaman dengan alur cerita yang mencakup tahap pengenalan, konflik, dan penyelesaian, serta diakhiri dengan pesan edukatif yang berkaitan dengan keselamatan berlalu lintas dengan penggunaan transportasi.

Penggunaan komik edukasi digital mengacu pada Capaian Pembelajaran (CP) Fase B Bahasa Indonesia, yaitu siswa mampu memahami dan menggunakan kosakata baru dalam konteks kalimat sederhana. Adapun Tujuan Pembelajaran (TP) yang diharapkan adalah siswa mampu menyebutkan, memahami, dan menggunakan kosakata baru terkait lalu lintas dan transportasi melalui media komik.

Produk yang dikembangkan direncanakan untuk divalidasi oleh ahli materi, ahli media, ahli bahasa. Secara umum, pengembangan media ini bertujuan untuk menciptakan pengalaman membaca yang menyenangkan dan menarik sehingga mampu meningkatkan minat membaca siswa kelas IV sekolah dasar secara optimal.

E. Manfaat Penelitian Pengembangan

Penelitian ini dapat memberikan manfaat terhadap pelaksanaan Pendidikan. Manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi peneliti, sebagai acuan dalam menghasilkan ide-ide baru untuk mengembangkan media interaktif pada pembelajaran di sekolah dasar terutama pada pembelajaran Bahasa Indonesia khususnya menggunakan komik edukasi digital.
2. Bagi sekolah, sebagai pertimbangan untuk menerapkan media interaktif dan juga sebagai inovasi penggunaan media pembelajaran.
3. Bagi pendidik, sebagai sarana atau alternatif yang dapat digunakan dalam proses pembelajaran sehingga terciptanya suasana belajar yang menarik dan menyenangkan.
4. Bagi siswa, sebagai sarana pembelajaran yang menarik dan menyenangkan, sehingga tidak ada lagi siswa yang merasa bosan dan malas membaca selama proses pembelajaran berlangsung dan dapat memahami materi bacaan dengan baik.

F. Asumsi dan Keterbatasan Pengembangan

Asumsi dari penelitian pengembangan ini adalah menghasilkan produk media pembelajaran berupa media interaktif menggunakan komik edukasi digital yang di standarisasi melalui uji validitas, uji praktikalitas, dan uji eektivitas sehingga layak digunakan sebagai media pembelajaran terutama dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Uji validitas dilakukan untuk mengetahui kevalidan media interaktif komik edukasi digital sebagai media pembelajaran, uji praktikalitas dilakukan untuk mengetahui kepraktisan penggunaan media interaktif komik edukasi digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, dan uji efektivitas dilakukan untuk

mengetahui keefektifan pelaksanaan pembelajaran menggunakan media interaktif komik edukasi digital sebagai media pembelajaran.

Materi yang dikembangkan pada penelitian ini khususnya pada pembelajaran Bahasa Indonesia fase B kelas IV sekolah dasar elemen membaca. Penggunaan media komik edukasi digital dalam proses pembelajaran, dikarenakan terbatasnya biaya, waktu, serta sarana dan prasarana, maka pada tahap implementation (Implementasi) dilakukan pada sekolah terbatas yaitu di kelas IV SD Negeri 21 Tanjung Bonai Aur dan kelas IV SD Negeri 13 Tanjung Bonai Aur.

BAB V

SIMPULAN, IMPLIKASI DAN REKOMENDASI PENELITIAN

A. Kajian Produk yang Telah Direvisi

Produk media komik edukasi digital yang dikembangkan untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman membaca siswa pada mata pelajaran bahasa Indonesia, khususnya materi kosakata baru terkait lalu lintas dan transportasi, telah mengalami proses revisi yang mendalam berdasarkan masukan dari ahli materi, ahli bahasa, ahli media, serta hasil uji praktikalitas dan uji efektivitas. Setelah revisi, produk akhir menunjukkan kualitas yang semakin baik dari segi penyampaian materi, interaktivitas, serta kesesuaian dengan karakteristik siswa.

Kelebihan produk ini terletak pada tampilan yang menarik serta kemampuannya mengaitkan dengan kehidupan sehari-hari yang mudah dikenali. Media ini mendukung pembelajaran mandiri maupun kelompok kecil, sesuai dengan pendekatan pembelajaran aktif yang di anjurkan dalam kurikulum. Diantara berbagai keunggulan, produk ini juga memiliki kelemahan salah satunya ketergantungan pada perangkat digital serta perlunya pendampingan awal bagi guru atau siswa yang belum terbiasa dengan teknologi. Potensi permasalahan teknis seperti kesalahan instalasi atau keterbatasan perangkat juga perlu di antisipasi.

Secara umum, penggunaan produk ini berpotensi mendukung pemahaman siswa terhadap materi kosakata baru terkait lalu lintas dan

transportasi pada pembelajaran bahasa Indonesia menjadi lebih interaktif, menyenangkan dan bermakna.

Media komik edukasi digital juga mendukung peningkatan minat baca siswa berdasarkan hasil angket minat baca yang menunjukkan kondisi awal siswa dan didukung oleh antusiasme siswa selama proses pembelajaran.

B. Saran Pemanfaatan, Deseminasi, dan Pengembangan Produk Lebih Lanjut

1. Saran Pemanfaatan Produk

- a. Bagi guru, media interaktif komik edukasi digital untuk meningkatkan minat baca dan pemahaman membaca siswa dapat digunakan pada pembelajaran bahasa Indonesia di kelas IV Sekolah Dasar untuk membuat pembelajaran lebih menyenangkan serta dapat meningkatkan fokus dan pemahaman siswa dalam proses pembelajaran.
- b. Bagi sekolah, diharapkan dengan adanya pengembangan media interaktif komik edukasi digital ini, sekolah dapat memfasilitasi dan memaksimalkan penggunaan teknologi di sekolah untuk meningkatkan kualitas pembelajaran.
- c. Bagi peneliti, diharapkan dapat menjadikan penelitian ini sebagai rujukan dalam mengembangkan media pembelajaran interkatif lebih lanjut serta dapat diteliti ruang lingkup yang lebih luas dan kondisi yang berbeda.

2. Saran Deseminasi Produk

Media pembelajaran komik edukasi digital yang dikembangkan ini dirancang untuk peserta didik kelas IV sekolah dasar, khususnya pada materi kosakata baru terkait lalu lintas dan transportasi pada pembelajaran bahasa Indonesia. Meskipun ditujukan untuk konteks tertentu, produk ini diharapkan dapat diterapkan lebih luas di berbagai sekolah. Oleh karena itu, diseminasi produk perlu dilakukan dengan memperhatikan kondisi dilapangan, guna memastikan penyebarannya tepat sasaran dan memberikan manfaat optimal. Peneliti juga menyarankan agar setiap tahapan dalam penelitian dan pengembangan media pembelajaran diperhatikan dengan cermat. Penyebaran produk ini juga penting untuk memperoleh masukan dan saran guna penyempurnaan lebih lanjut.

3. Saran Pengembangan Produk Lebih Lanjut

Berdasarkan keterbatasan penelitian yang hanya memuat materi kosakata baru terkait lalu lintas dan transportasi, pengembangan produk lebih lanjut dapat dilakukan dengan memperluas cakupan materi. Selaian itu media pembelajaran ini juga dapat dikembangkan untuk mata pelajaran lainnya seperti IPAS, PKN, Matematika dan lainnya. Pengembangan dapat dilakukan oleh pihak yang tertarik mengembangkan produk ini lebih lanjut baik guru maupun praktisi Pendidikan. Dengan pemahaman materi yang lebih variative, produk

ini diharapkan dapat memberikan manfaat yang lebih luas bagi guru dan siswa, serta mendukung proses pembelajaran yang lebih efektif.

DAFTAR PUSTAKA

- Afdhari, F. B., & Kurniawardhani, A. (2024). Aplikasi Edukasi Sejarah Candi Kalasan Menggunakan Augmented Reality Berbasis Android Dengan Metode ADDIE. *ILKOMNIKA: Journal of Computer Science and Applied Informatics*, 6(2), 43–52. <https://doi.org/10.28926/ilkomnika.v6i2.647>
- Ali, A., Fenica, S. D., Aini, W., Hidayat, A. F., & Jambi, U. (2025). *Efektivitas Media Pembelajaran Interaktif dalam Meningkatkan Minat dan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar*. 3(1), 1–6.
- Amalia Rahmi, A., & Febrina Dafit. (2022). Peran Guru dalam Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru*, 5(2), 415–423. <https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.51363>
- Anggriani, M., Hairunisa, H., Akbar, Muh. R., Mulyadi, M., & Widayati, U. (2022). Pengembangan Buku Cerita Bergambar Interaktif Berorientasi Literasi dan Pendidikan Karakter Siswa untuk Meningkatkan Kemampuan dan Minat Membaca Kelas V SDN 63 Dodu Kota Bima. *JURNAL PENDIDIKAN BAHASA*, 12(2), 31–40. <https://doi.org/10.37630/jpb.v12i2.833>
- Ayu, D., & Payanti, K. D. (n.d.). *SANDIBASA I (Seminar Nasional Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia I) “INOVASI PEMBELAJARAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA” Peran Komik Digital sebagai Media Pembelajaran Bahasa yang Inovatif*.
- Azizah, R. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Komik Digital Muatan Bahasa Indonesia Terhadap Minat Baca Siswa. *Sangkalemo: The Elementary School Teacher Education Journal*, 4(1), 37–46. <https://doi.org/10.37304/sangkalemo.v4i1.18831>
- Cahyadi, R. A. H. (2019). Pengembangan Bahan Ajar Berbasis Addie Model. *Halaqa: Islamic Education Journal*, 3(1), 35–42. <https://doi.org/10.21070/halaqa.v3i1.2124>
- Dwi Rahayu, T., & Firdaus, H. (2025). *Inspirasi Edukatif: Jurnal Pembelajaran Aktif PENERAPAN MEDIA KOMIK UNTUK MENINGKATKAN MINAT BELAJAR SISWA PADA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA KELAS IV DI SEKOLAH DASAR NEGERI 76/IX MENDALO DARAT* (Vol. 6, Number 2). <https://ejournals.com/ojs/index.php/>
- Fatah Efendi, A., & Astriani, L. (n.d.). *Upaya Meningkatkan Minat Membaca Siswa Kelas IV SDN Benda Baru 03 melalui Media Power Point*.
- Fawaid, A., & Damayanti, A. D. (2024). Pendekatan Pengajaran Bahasa Komunikatif Untuk Meningkatkan Keterampilan Berbicara Siswa pada Materi Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *Al-Madrasah: Jurnal Pendidikan Madrasah Ibtidaiyah*, 8(1), 145. <https://doi.org/10.35931/am.v8i1.2914>

- Febriana, R., Rizkika, R., Emra, R., Reza, W., Fitria, Y., Media, A., Guru, P., Dasar, S., & Padang, U. N. (n.d.). *Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Pembelajaran Guna Meningkatkan Hasil Belajar*.
- Frialdo, D., Sukmawati, M., & Irfan, D. (2023). Pengembangan Media Pembelajaran Komik Online Untuk Siswa Sekolah Dasar Based Android. *JAVIT : Jurnal Vokasi Informatika*, 11–20. <https://doi.org/10.24036/javit.v3i1.136>
- Hairani Ananda Putri, Anggi Annisa Pohan, Nita Hayati, Rahmania Hasibuan, & Nabila Dwirizki Handayani. (2024). Strategi Pengembangan Kemampuan Membaca Permulaan di Ra Al-Kamal. *Inovasi Pendidikan Dan Anak Usia Dini*, 2(1), 01–13. <https://doi.org/10.61132/inpaud.v2i1.61>
- Handayani, P., & Koeswanti, H. D. (2020). *Pengembangan Media Komik Untuk Meningkatkan Minat Membaca Siswa Sekolah Dasar* (Vol. 4, Number 2). <https://jbasic.org/index.php/basicedu>
- Hasibuan, A. L., Sipayung, R., Tanjung, D. S., Lumbanraja, B., & Juliana. (2023). Pengaruh Minat Baca Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Peserta Didik Kelas IV SD Negeri 107967 Pelintahan. *JURNAL MUTIARA PENDIDIKAN INDONESIA*, 8(1), 1–11. <https://doi.org/10.51544/mutiarapendidik.v8i1.3973>
- Hidayat SMP Negeri, F., Jl Cihanjuang No, P., Rahayu, C., Parongpong, K., Bandung Barat, K., Nizar SMAN, M., Jl Ir Juanda Jl Dago Pojok, B. H., Coblong, K., Bandung, K., & Barat, J. (n.d.). *MODEL ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) DALAM PEMBELAJARAN PENDIDIKAN AGAMA ISLAM ADDIE (ANALYSIS, DESIGN, DEVELOPMENT, IMPLEMENTATION AND EVALUATION) MODEL IN ISLAMIC EDUCATION LEARNING*.
- Hukum, J., Keagamaan, S., Partisipasi Peserta Didik, M., Qurrota Akyuna, R., Dwi Wahyuni, A., Mintasih, D., Yogyakarta Wonosari Indonesia, S., & koresponden, P. (2025). *A S A S W A T A N D H I M Peran Media Pembelajaran Interaktif Dalam*.
- Irmawan, M., Dosen, J., Pada Stai-Ma'arif, T., & Ngawi, K. (2018). Peran Media Pembelajaran dalam Pendidikan Islam. In *JURNAL PIWULANG: I* (Number 1). www.wordpress.com
- Irnawati, I., Uswatun, D. A., & Nurmeta, I. K. (2024). Penerapan Media Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemula Siswa Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3960–3971. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8699>
- Lestari, T., Ni'am, A. U., & Kholidin, N. (2025). Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran di SD Negeri 03 Gumawang. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(2), 193–202. <https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i2.5069>
- Mariani, R., Novita, R., & Sari, S. M. (2023). Pemanfaatan Komik Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Meningkatkan Motivasi dan Hasil Belajar Siswa Sekolah Dasar. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4(3), 2881–2887. <https://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.664>

- Marsela Yulianti, Divana Leli Anggraini, Siti Nurfaizah, & Anjani Putri Belawati Pandiangan. (2022). PERAN GURU DALAM MENGEMBANGAN KURIKULUM MERDEKA. *Jurnal Ilmu Pendidikan Dan Sosial*, 1(3), 290–298. <https://doi.org/10.58540/jipsi.v1i3.53>
- Maulidya Damarpuri, M., Taufik, M., Keguruan dan Ilmu Pendidikan, F., PGRI Palembang, U., Jend Yani Lorong Gotong Royong, J. A., Seberang Ulu, K. I., Palembang, K., & Selatan, S. (n.d.). Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang. *Journal on Education*, 07(01), 6052–6060.
- Meilani, N., & Erita, Y. (n.d.). *Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Digital Menggunakan Canva Pada Pembelajaran IPAS di Kelas IV Sekolah Dasar*.
- Miranda, D., & Dafit, F. (2024). Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD. *Jurnal Basicedu*, 8(5), 3649–3657. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v8i5.8572>
- Muqdamien, B., Puji Raraswaty, D., & Sultan Maulana Hasanuddin Banten, U. (2021). TAHAP DEFINISI DALAM FOUR-D MODEL PADA PENELITIAN RESEARCH & DEVELOPMENT (R&D) ALAT PERAGA EDUKASI ULAR TANGGA UNTUK MENINGKATKAN PENGETAHUAN SAINS DAN MATEMATIKA ANAK USIA 5-6 TAHUN 1*. *Jurnal*, 6(1).
- My Love Fanza, A., & Yufita, A. (2025). *Faktor yang Mempengaruhi Kurangnya Minat Baca Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 24 Kalumbuk*. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15756165>
- Navida, I., Rasiman, Prasetyowati, D., & Nuriafuri, R. (2023). Kemampuan Literasi Membaca Peserta Didik Pada Muatan Bahasa Indonesia Kelas 3 di Sekolah Dasar. *Jurnal Educatio FKIP UNMA*, 9(2), 1034–1039. <https://doi.org/10.31949/educatio.v9i2.4901>
- Nisa', R. (2022). *At-Thullab: Jurnal Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Baca Peserta Didik Kelas III Madrasah Ibtidaiyah Development of Digital Comic Media to Increase Reading Interest of Third-Grade Primary School Students*. <http://journalfai.unisla.ac.id/index.php/at-thulab/index>
- Noveliana, J., & Rahman Ghani, A. A. (2022). *Literasi Membaca dan Dampaknya Terhadap Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Sekolah Dasar*. 10(3), 469–475. <https://doi.org/10.23887/jjpgsd.v10i3>
- Pambudiyatno, N., Susila, I. W., & Sutiadiningsih, A. (2021). Peran reading interest dalam peningkatan reading comprehension pada Perguruan Tinggi Vokasi Penerbangan Kementerian Perhubungan. *Jurnal Pembangunan Pendidikan: Fondasi Dan Aplikasi*, 9(1). <https://doi.org/10.21831/jppfa.v9i1.37462>
- Pramesti, N. P. I., Kristiantari, M. G. R., & Sujana, I. W. (2024). Komik Digital Berbasis Kontekstual Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Siswa Kelas II

- Sekolah Dasar. *Jurnal Media Dan Teknologi Pendidikan*, 4(2), 285–294.
<https://doi.org/10.23887/jmt.v4i2.80447>
- Qosyim, A., & Korespondensi, A. (2017). *PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN INTERAKTIF MENGGUNAKAN FLASH UNTUK MATERI SISTEM GERAK PADA MANUSIA KELAS VIII*. <http://journal.unesa.ac.id/index.php/jppipa>
- Rande, R., & Amaliyah, N. (2024). *KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA INOVATIF UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA SEKOLAH DASAR* (Vol. 2, Number 3).
- Ratna Dianuri, S. (2025). *853 PROBLEMATIKA PEMBELAJARAN BAHASA INDONESIA MEMBACA PEMAHAMAN DI SEKOLAH DASAR: SEBUAH TELAAH PUSTAKA*.
- Salsabil, Z., Ritonga, R., Trilogi, U., TMP Kalibata No, J., Tiga, D., Pancoran, K., & Jakarta Selatan Daerah, K. (2025). Pengembangan Media Komik Audio Digital Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas V SDN Larangan 1 Utara. In *Academy of Education Journal* (Vol. 16, Number 2). Online.
- Silvia, O. :, Wisuda, S., Dosen, L., Tarbiyah, F., Keguruan, D., & Ar-Raniry, U. (n.d.). *PENGEMBANGAN METODE SAS DALAM MENINGKATKAN KETERAMPILAN MEMBACA PERMULAAN SISWA*.
- Sitepu, E. N. (n.d.). *PROSIDING PENDIDIKAN DASAR URL: https://journal.mahesacenter.org/index.php/ppd/index Media Pembelajaran Berbasis Digital*. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Susanti, F., Fahreza, F., & Mohd Hadiid Thaariq STKIP Bina Bangsa Meulaboh Jl Nasional Meulaboh -Tapaktuan Peunaga Cut Ujong Kec Meureubo Kab Aceh Barat, S. (2021). ANALISIS MINAT MEMBACA SISWA KELAS IV DI PERPUSTAKAAN SD NEGERI UJONG PATIHAH KECAMATAN KUALA KABUPATEN NAGAN RAYA. In *Maret* (Vol. 8, Number 1).
- Sutomo, S., & Kusmaryono, I. (2025). LITERATURE REVIEW: PENGGUNAAN KOMIK DIGITAL SEBAGAI MEDIA PEMBELAJARAN UNTUK MENINGKATKAN KEMANDIRIAN BELAJAR DAN BERPIKIR KRITIS. *Jurnal Riset Madrasah Ibtidaiyah (JURMIA)*, 5(1), 101–112.
<https://doi.org/10.32665/jurmia.v5i1.4074>
- Syahfitri, D. M., & Saragih, M. (2025). Pengaruh Penggunaan Media Pembelajaran Komik Digital terhadap Keterampilan Membaca Siswa Usia Sekolah Dasar. *SITTAH: Journal of Primary Education*, 6(1), 45–58.
<https://doi.org/10.30762/sittah.v6i1.4926>
- Wahyudi, A. E., Sunarni, S., & Ulfatin, N. (2023). Implementasi Kurikulum Merdeka Berorientasi Pembentukan Karakter Profil Pelajar Pancasila di Sekolah Dasar. *Jurnal Moral Kemasyarakatan*, 8(2), 179–190.
<https://doi.org/10.21067/jmk.v8i2.8532>

- Waruwu, M. (2024). Metode Penelitian dan Pengembangan (R&D): Konsep, Jenis, Tahapan dan Kelebihan. *Jurnal Ilmiah Profesi Pendidikan*, 9(2), 1220–1230. <https://doi.org/10.29303/jipp.v9i2.2141>
- Yuliani, W., Banjarnahor, N., kunci, K., Penelitian Pengembangan, M., & dan Konseling, B. (2021). *METODE PENELITIAN PENGEMBANGAN (RND) DALAM BIMBINGAN DAN KONSELING*. 5(3). <https://doi.org/10.22460/q.v2i1p21-30.642>
- Yusnaldi, E., Sihotang, A. S., Rizqi, I. H., Anggraini, N., Daulay, N. H., & Wulandari, Y. (2025). *Peran Media Pembelajaran Dalam Meningkatkan Minat Belajar Siswa Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial*. 5(1), 80–89. <https://jurnal.permapendis-sumut.org/index.php/pema>