

Novi Ernayanti, and Retno Winarni. (2026). Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Peserta Didik Kelas I di Sekolah Dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 14 (1), 371-378. : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.1.371-378>

Didaktika Dwija Indria

Jurnal Ilmiah Pendidikan

ISSN 2337-8786 (Print) | ISSN 2775-2917 (Online)

Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Nyaring Peserta Didik Kelas I di Sekolah Dasar

Novi Ernayanti¹, Retno Winarni²

¹ Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

² Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan, Universitas Sebelas Maret, Surakarta, Indonesia

Email penulis korespondensi: noviernayanti@student.uns.ac.id

Dikirim: 1 Oktober 2025

DOI: <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1>

Direvisi: 1 November 2025

Diterima: 1 Desember 2025

Kata Kunci:	Abstrak
digital comics; elementary school; learning media; reading aloud	<i>This study aims to analyze the application of digital comics as a learning medium to improve the reading aloud skills of first-grade students at SDN 1 Dengkeng. The background of this study is the low reading aloud ability of students and the limited use of technology-based learning media. This study used a classroom action research design modeled after Kemmis & McTaggart, with four main steps: planning, implementation, observation, and reflection. Data were collected using interview, observation, and test techniques. The study involved 10 students and the first-grade teacher at SDN 1 Dengkeng. Data validation used content validity tests in the form of test questions assessed by expert lecturers as validators, data source triangulation, and technical triangulation. The results showed that digital comics contributed significantly to improving students' reading aloud skills. This result was seen in the percentage of students completing the reading aloud, which increased from 40% to 80% of the total number of students. Furthermore, this media was also able to motivate and foster interest in learning to read, expand vocabulary, and encourage active student participation in learning. Thus, the use of digital comics as an effective and innovative learning medium to support the improvement of reading aloud skills at the</i>

Jurnal Didaktika Dwija Indria Vol. 14, No. 1, Februari, 2026, Halaman. 371-378

doi : <https://doi.org/10.20961/ddi.v14i1.14.1.371-378>

© Penulis(i). 2026



Karya ini dilisensikan di bawah [Creative Commons - Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/)

elementary school level.

PENDAHULUAN

Latar Belakang Penelitian

Peserta didik perlu menguasai keterampilan berbahasa, salah satunya keterampilan membaca. Membaca ialah kegiatan berpikir yang pembaca lakukan dengan tujuan menemukan pesan yang ingin penulis sampaikan menggunakan media kata-kata maupun tulisan dengan cara memberi makna pada tulisan (Utami, 2019). Keterampilan membaca dianggap sebagai kunci utama untuk membuka akses ke dunia pendidikan dan ilmu pengetahuan yang lebih luas (Candra Dewi et al., 2023). Keterampilan membaca dan menulis di sekolah dasar (SD) khususnya di kelas rendah merupakan prioritas utama dibandingkan dengan keterampilan lainnya (Prasetyaningsih et al., 2022). Rendahnya keterampilan membaca berpotensi menghambat keterlibatan aktif peserta didik dan memperlambat penguasaan konsep-konsep yang diajarkan selama pembelajaran berlangsung. Pendalaman keterampilan membaca menjadi sangat penting, terutama bagi peserta didik di kelas-kelas awal atau kelas rendah, karena tahap ini merupakan fondasi utama bagi perkembangan belajar mereka di jenjang pendidikan berikutnya. Rancangan pembelajaran keterampilan membaca harus menggunakan media pembelajaran yang menarik perhatian peserta didik (Shomad & Rahayu, 2022). Media pembelajaran ialah alat yang berfungsi untuk meningkatkan efektivitas dan optimalitas proses pembelajaran (Fadilah et al., 2023). Media pembelajaran adalah seperangkat alat bantu yang digunakan dalam proses pembelajaran untuk menyampaikan materi sekaligus mendorong aktivasi kemampuan berpikir, sikap, dan keterampilan peserta didik (Novelina Santoso et al., 2022).

Masalah Penelitian

Berdasarkan hasil observasi dan tes pra siklus, ditemukan beberapa masalah dalam keterampilan membaca di kelas I SDN 1 Dengkeng. Dari 10 peserta didik masih 40% yang dapat menguasai 5 indikator keterampilan membaca nyaring. Hal ini terlihat ketika mereka membaca bergiliran dari buku cetak dengan intonasi yang datar. Saat menemui tanda titik atau koma, sebagian peserta didik langsung melanjutkan membaca kalimat berikutnya tanpa jeda, kurang terlibat aktif dalam pembelajaran, dan memiliki keterampilan membaca yang rendah. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih konvensional dan belum bervariasi, hal ini berpengaruh terhadap pemahaman mereka terhadap bacaan, karena intonasi dan tanda baca memiliki peran penting dalam menyampaikan makna sebuah teks. Oleh karena itu, diperlukan bimbingan lebih lanjut agar peserta didik dapat membaca dengan lebih baik.

Kedaaan Terkini Penelitian

Perkembangan teknologi di sisi lain memberikan peluang besar dalam inovasi pembelajaran, termasuk dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring. Media pembelajaran yang interaktif berkontribusi dalam memfasilitasi pemahaman peserta didik terhadap isi teks, mendorong peningkatan minat membaca, serta menciptakan suasana belajar yang lebih menarik dan

menyenangkan. Salah satu media yang sesuai untuk keterampilan membaca nyaring yakni komik digital. Komik digital adalah bentuk adaptasi elektronik dari komik tradisional yang disebarluaskan dan diakses secara langsung menggunakan perangkat berbasis teknologi (Budianti & Indri Wardhani, 2023). Komik digital merupakan representasi gambar atau simbol yang dapat diakses melalui media digital atau elektronik, seperti perangkat gawai (Fauzia, 2021). komik digital dapat menarik perhatian pembaca karena visualnya yang kuat. Penyajian ini juga berpotensi untuk meningkatkan kemampuan membaca serta memperluas perbendaharaan kosa kata pembaca. Komik memberikan elemen hiburan yang membantu siswa memahami dan mengingat materi dengan lebih baik, terutama jika dibuat dalam format digital yang mudah diakses (Arya Fahreizy et al., 2024).

Beberapa penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa media komik digital efektif untuk meningkatkan keterampilan membaca. Juliandari et al (2023), menggunakan strategi Know-Want to Know-Learned (KWL) berbantuan komik digital untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman, dengan hasil ketuntasan klasikal mencapai 94,11%. Penelitian Zahro & Sukartiningsih juga membuktikan bahwa komik digital berbasis android dapat meningkatkan keterampilan membaca nyaring peserta didik kelas II SD. Hasilnya, media tersebut layak, praktis, dan efektif digunakan sebagai sarana pembelajaran. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini berfokus pada peningkatan keterampilan membaca nyaring peserta didik kelas I sekolah dasar.

Kebaruan, Kesenjangan Penelitian & Tujuan

Kebaruan penelitian ini terletak pada penggunaan komik digital interaktif yang dilengkapi elemen visual dan auditif untuk melatih ketepatan lafal, intonasi, dan ekspresi membaca sejak dini. Pendekatan ini juga disesuaikan dengan kebutuhan Kurikulum Merdeka, sehingga diharapkan mampu menghadirkan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna, dan kontekstual.

Tujuan penelitian ini adalah menganalisis penerapan media komik digital dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring peserta didik kelas I SDN 1 Dengkeng Tahun Ajaran 2024/2025. Dengan demikian, hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi alternatif solusi inovatif bagi guru dalam mengajarkan keterampilan membaca di kelas rendah sekolah dasar.

METODE

Penelitian ini menggunakan penelitian tindakan kelas (PTK) model Kemmis dan McTaggart yang dilaksanakan dalam dua siklus. Setiap siklus meliputi tahap perencanaan, pelaksanaan tindakan, observasi, dan refleksi dengan tujuan memperbaiki proses pembelajaran sekaligus meningkatkan keterampilan membaca nyaring melalui media komik digital. Subjek penelitian adalah seluruh peserta didik kelas I SD Negeri 1 Dengkeng tahun ajaran 2024/2025 yang berjumlah 10 orang, terdiri dari lima siswa laki-laki dan lima siswa perempuan. Guru kelas I berperan sebagai kolaborator dalam melaksanakan tindakan, memberikan pendampingan, serta terlibat dalam proses refleksi bersama peneliti.

Data dikumpulkan melalui wawancara dengan guru dan siswa, observasi yang dilakukan melalui pengamatan langsung terhadap kegiatan pembelajaran untuk memperoleh informasi empiris (Hasibuan et al., 2023), serta tes membaca nyaring

yang berfungsi sebagai instrumen evaluatif guna mengukur kemampuan individu maupun kelompok berdasarkan kriteria yang objektif (Juanda, 2016). Instrumen tes digunakan untuk menilai aspek ketepatan ucapan, lafal, intonasi, penguasaan tanda baca, serta kejelasan dan ekspresi suara siswa. Analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yang terdiri atas reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan (Arikunto et al., 2019). Validitas data diperkuat dengan uji validitas isi melalui penilaian ahli terhadap instrumen, serta triangulasi sumber dan triangulasi teknik untuk membandingkan hasil tes, observasi, dan wawancara. Indikator keberhasilan penelitian ditetapkan apabila minimal 80% dari jumlah peserta didik (8 dari 10 siswa) mencapai ketuntasan keterampilan membaca nyaring, serta keterlibatan guru dan siswa dalam penggunaan media komik digital mencapai kategori baik dengan persentase sekurang-kurangnya 80%.

HASIL

Pratindakan merupakan tahap awal yang dilakukan sebelum pelaksanaan tindakan penelitian, kegiatan yang dilaksanakan meliputi pengamatan terhadap kinerja guru, wawancara mengenai objek penelitian, serta tes keterampilan membaca nyaring. Berdasarkan wawancara tersebut diperoleh hasil jika keterampilan membaca nyaring kelas I masih rendah, diketahui bahwa peserta didik masih kesulitan dalam membaca dengan intonasi yang tepat, membaca dengan nada yang monoton, masih ditemukan kesalahan dalam penggunaan tanda baca. Hal ini dikarenakan pembelajaran masih konvensional dan belum bervariasi, hal ini berpengaruh terhadap pemahaman mereka terhadap bacaan, karena intonasi dan tanda baca memiliki peran penting dalam menyampaikan makna sebuah teks. Setelah memperoleh informasi melalui wawancara yang telah dilaksanakan, peneliti melanjutkan pencarian informasi melalui observasi dan tes terhadap peserta didik mengenai keterampilan membaca nyaring, menunjukkan bahwa nilai keterampilan membaca nyaring masih rendah. Hal itu ditunjukkan dengan nilai rata-rata keterampilan membaca nyaring pratindakan.

Tabel 3.1 Nilai Keterampilan Membaca Nyaring Pratindakan

Interval	Frekuensi (fi)	Presentase (%)
30 – 41	4	40
42 – 53	1	30
54 – 65	1	10
66 – 77	4	40
Jumlah	10	100
Nilai Rata-rata Kelas = 55		
Ketuntasan Klasikal = 40%		
Ketidaktuntasan Klasikal = 60 %		
Nilai Tertinggi = 75		
Nilai Terendah = 30		

Tabel 3.1 dapat dijelaskan bahwa hanya 4 peserta didik atau sebesar 40% dari jumlah seluruhnya yang nilainya mampu memenuhi KKM, sedangkan sisanya sebanyak 6 peserta didik atau 60% dari jumlah peserta didik keseluruhannya belum

memenuhi KKM. Hasil pretes tersebut menunjukkan bahwa keterampilan membaca nyaring pada peserta didik kelas I SDN 1 Dengkeng perlu ditingkatkan. penggunaan media pembelajaran yang inovatif memiliki fungsi tidak hanya sebagai alat bantu, tetapi juga sebagai motivator dan pendorong partisipasi aktif peserta didik (Sitepu, 2021).

Tabel 3.2 Perbandingan Nilai Pratindakan, Siklus I, dan Siklus II

Keterangan	Pratindakan	Siklus I	Siklus II
Nilai Rata-rata	55	66,5	74,75
Presentase Ketuntasan	40%	50%	80%

Tabel 3.2 mengilustrasikan adanya perkembangan yang signifikan pada rata-rata skor hasil tes keterampilan membaca nyaring peserta didik selama tahap pratindakan hingga Siklus II. Pada tahap pratindakan, rata-rata nilai yang diperoleh peserta didik adalah 55, dengan tingkat ketuntasan sebesar 40%, yang menunjukkan bahwa hanya empat orang peserta didik yang berhasil mencapai standar ketuntasan minimal. Setelah implementasi tindakan pada Siklus I, terjadi peningkatan rata-rata nilai menjadi 66,5 dengan persentase ketuntasan sebesar 50%, atau lima peserta didik yang memenuhi kriteria ketuntasan. Peningkatan lebih lanjut terjadi pada Siklus II, di mana rata-rata nilai peserta didik naik menjadi 74,75 dan persentase ketuntasan mencapai 80%, yang berarti delapan peserta didik telah berhasil mencapai kriteria yang ditetapkan. Komik digital dapat meningkatkan daya tarik dan kemampuan membaca peserta didik melalui visualisasi yang kuat. peserta didik juga menunjukkan perbaikan dalam aspek lafal, intonasi, dan penggunaan tanda baca sesuai indikator membaca nyaring (Wulandari et al., 2019). Selain itu, pembelajaran menjadi lebih interaktif dan menarik, membuat siswa lebih bersemangat dan percaya diri membaca nyaring di depan kelas.

Berdasarkan indikator kinerja yang telah ditentukan sebelumnya, yakni minimal 80% peserta didik diharapkan mencapai nilai ≥ 75 sesuai dengan Kriteria Ketuntasan Minimal (KKM), maka pelaksanaan penelitian dihentikan pada pelaksanaan Siklus II. Pada siklus tersebut, diperoleh rata-rata nilai kelas sebesar 78,75 dengan tingkat ketuntasan secara klasikal mencapai 80%. Penerapan media ini dinilai cocok untuk mengatasi kejenuhan dan kesulitan yang sebelumnya dirasakan oleh peserta didik saat membaca (Masyithah et al., 2024).

Tabel 3.3 Rata-rata Nilai Observasi

Keterangan	Siklus I	Siklus II
Observasi kinerja guru	71,5	81,8
Observasi aktivitas peserta didik	82,5	92,5

Tabel 3.3 terlihat adanya peningkatan yang cukup signifikan baik dalam hal kinerja guru maupun aktivitas peserta didik dari Siklus I ke Siklus II. Pada aspek kinerja guru, skor yang diperoleh mengalami kenaikan dari 71,5 pada Siklus I menjadi 81,8 pada Siklus II. Kenaikan ini mencerminkan peningkatan kemampuan guru dalam melaksanakan proses pembelajaran secara lebih efektif dan sesuai dengan indikator keberhasilan yang telah ditentukan. Di sisi lain, hasil observasi terhadap aktivitas peserta didik juga menunjukkan adanya perbaikan, dengan skor yang meningkat dari 82,5 pada Siklus I menjadi 92,5 pada Siklus II. Kondisi ini memperlihatkan bahwa tingkat partisipasi, motivasi, dan keterlibatan peserta didik dalam pembelajaran meningkat secara optimal seiring dengan perbaikan pembelajaran yang dilakukan. Dengan demikian, data tersebut mencerminkan adanya perbaikan kualitas proses pembelajaran, baik dari sisi guru maupun peserta didik, sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai secara lebih efektif dan efisien.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa media komik digital efektif meningkatkan keterampilan membaca nyaring. Peningkatan keterampilan pada siklus I hingga II membuktikan bahwa media visual yang dipadukan dengan teks mampu menarik perhatian peserta didik sehingga mereka lebih mudah memahami alur bacaan dan termotivasi untuk membacanya dengan lantang. Temuan ini sejalan dengan teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya scaffolding dalam proses pembelajaran. Guru berperan sebagai fasilitator yang memberikan bimbingan ketika peserta didik membaca komik, misalnya dalam memperbaiki intonasi atau tanda baca, hingga peserta didik mampu membaca secara mandiri. Hal ini sesuai dengan konsep Zone of Proximal Development (ZPD), di mana bantuan guru memungkinkan peserta didik mencapai kemampuan yang semula belum dikuasai.

Temuan penelitian ini memberikan beberapa implikasi penting. Pertama, integrasi media digital dalam pembelajaran terbukti mampu menjawab tantangan rendahnya minat baca di kelas awal sekolah dasar. Komik digital tidak hanya menjadi sarana hiburan, melainkan juga alat edukasi yang efektif untuk menumbuhkan motivasi belajar.

Kedua, keberhasilan pembelajaran dengan komik digital sangat bergantung pada peran guru. Tanpa bimbingan yang tepat, peserta didik cenderung lebih fokus pada gambar dibanding teks. Oleh karena itu, guru perlu melakukan pendampingan, misalnya dengan meminta peserta didik membaca teks dalam balon kata, memberi contoh intonasi, serta mengarahkan ekspresi sesuai isi cerita.

Ketiga, penelitian ini menunjukkan bahwa penggunaan media digital relevan dengan tuntutan Kurikulum Merdeka yang mendorong pembelajaran berbasis teknologi dan pengalaman bermakna. Komik digital dapat diintegrasikan ke dalam program literasi sekolah, sekaligus mendukung pembentukan budaya membaca sejak dini.

Namun, penelitian ini memiliki keterbatasan, yakni jumlah peserta didik yang relatif kecil (10 orang) dan ruang lingkup hanya satu sekolah. Oleh karena itu,

penelitian lanjutan disarankan dilakukan dengan subjek lebih luas dan pada berbagai mata pelajaran untuk melihat konsistensi efektivitas media komik digital.

KESIMPULAN

Penelitian ini menunjukkan bahwa penerapan media pembelajaran komik digital terbukti efektif dalam meningkatkan keterampilan membaca nyaring peserta didik kelas I sekolah dasar. Peningkatan tampak pada ketepatan lafal, intonasi, penggunaan tanda baca, serta ekspresi membaca yang lebih baik dari setiap siklus pembelajaran. Penggunaan komik digital juga mampu menumbuhkan motivasi, memperluas kosakata, dan menumbuhkan rasa percaya diri peserta didik dalam membaca lantang. Visualisasi cerita yang menarik menjadikan proses belajar lebih menyenangkan, interaktif, sesuai dengan kurikulum Merdeka yang menekankan pembelajaran berbasis teknologi dan pengalaman bermakna.

Secara teoretis, hasil penelitian ini memperkuat teori konstruktivisme Vygotsky yang menekankan pentingnya media kontekstual dan interaksi sosial dalam membangun pengetahuan, serta memperkaya literatur tentang pemanfaatan media digital untuk literasi dasar. Secara praktis, komik digital dapat menjadi strategi kreatif bagi guru, acuan pengembangan program literasi berbasis teknologi bagi sekolah, serta sarana latihan membaca yang terstruktur dan menarik bagi peserta didik. Penelitian ini juga membuka peluang kajian lanjutan pada jenjang dan mata pelajaran lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Arikunto, S., et al. (2019). *Penelitian tindakan kelas* (3rd ed.). Bumi Aksara.
- Arya Fahreizy, D., Karsono, & Rintayati, P. (2024). Pengaruh media komik digital terhadap pemahaman keragaman musik Nusantara pada siswa kelas IV sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 13(2), 191–195.
- Budianti, Y., & Wardhani, F. I. (2023). Analisis penerapan metode silaba untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan siswa sekolah dasar. *Pedagogik: Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 5(2), 7–12. <https://doi.org/10.33558/pedagogik.v11i2.7956>
- Candra Dewi, A., et al. (2023). Peran kemajuan teknologi dalam dunia pendidikan. *Jurnal Education*, 9(1), 9725–9734.
- Fadilah, A., Nurzakiyah, K. R., Kanya, N. A., Hidayat, S. P., & Setiawan, U. (2023). Pengertian media, tujuan, fungsi, manfaat dan urgensi media pembelajaran. *Jurnal Student Research*, 1(2), 1–17.
- Fauzia, F. E. A. (2021). *Pengaruh media komik digital terhadap keterampilan berpikir kritis siswa pada materi sistem reproduksi manusia kelas XI MA Zumrotul Wildan Jepara tahun ajaran 2020/2021*. Perpustakaan IAIN Kudus.
- Hasibuan, P., Azmi, R., Arjuna, D. B., & Rahayu, S. U. (2023). Analisis pengukuran temperatur udara dengan metode observasi. *Abdimas: Jurnal Garuda Pengabdian kepada Masyarakat*, 1(1), 8–15.
- Juanda, A. (2016). *Penelitian tindakan kelas*. Deepublish.
- Juliandari, A. D., Ruswan, A., Tiara, N., & Sari, A. (2023). Penerapan strategi know-want to know-learned (KWL) berbantuan komik digital dalam

- meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa sekolah dasar, 637–646.
- Masyithah, M., Halidjah, S., & Vilda, D. A. (2024). Deskripsi keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar negeri 31 Pontianak Barat. *Jurnal Review Pendidikan dan Pengajaran*, 7, 4036–4041.
- Novelina Santoso, A., Salsabila, E., & Haeruman, L. D. (2022). Pengembangan media pembelajaran interaktif berbasis Android dengan model discovery learning pada materi teorema Pythagoras kelas VIII SMP Negeri 20 Jakarta. *Jurnal Riset Pembelajaran Matematika Sekolah*, 6(2), 39–50. <https://doi.org/10.21009/jrpms.062.06>
- Prasetyaningsih, R., Poerwanti, J. I. S., & Sularmi, S. (2022). Analisis keterampilan membaca dan menulis permulaan pada siswa kelas 1 sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 10(1), 48–53. <https://doi.org/10.20961/ddi.v10i1.63393>
- Shomad, M. A., & Rahayu, S. (2022). Efektivitas komik sebagai media pembelajaran matematika. *Journal of Technology Mathematics and Social Science*, 2(2), 2829–3363.
- Sitepu, E. N. (2021). Media pembelajaran berbasis digital. *Mahesa*, 1(1), 242–248. <https://doi.org/10.34007/ppd.v1i1.195>
- Utami, T. (2019). Penerapan media pembelajaran big book untuk meningkatkan keterampilan membaca permulaan peserta didik kelas 1 sekolah dasar. *Didaktika Dwija Indria*, 7(2), 43–48.
- Wulandari, N., et al. (2019). Meningkatkan keterampilan membaca nyaring melalui model pembelajaran cooperative script di sekolah dasar. *Attadib: Journal of Elementary Education*, 3(2).
- Zahro, L. M., & Sukartiningsih, W. (2022). Pengembangan media komik digital berbasis Android untuk keterampilan membaca nyaring siswa kelas II sekolah dasar. *Jurnal Penelitian Pendidikan Guru Sekolah Dasar*, 10(7), 1425–1438.