

Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Dongeng Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Siswa Kelas II Sekolah Dasar

Maya Urva¹, Bunga Mulyahati², Ronald Fransyaigu³

^{1,2,3} Universitas Samudra, Langsa, Indonesia

Penulis Korespondensi:

Maya Urva

mayaaurva66@gmail.com

Abstract

This research examines the creation, validation, practicality, and effectiveness digital comic media designed to improve reading skills in second-grade students. Employing the ADDIE-based Research and Development (R&D) approach, the study involved one teacher, 23 students from SD Negeri Suka Jadi, and experts in materials, language, media, and assessment. Data were obtained through observations, interviews, questionnaires, and tests, and analyzed qualitatively. The development process involved five consecutive stages: analysis, design, development, implementation, and evaluation. The results demonstrate that. (1) validity achieved 90.18% ("very valid"), (2) practicality reached 85.33% ("very practical"), and (3) effectiveness testing showed a significant improvement ($p < 0.05$) Between the pretest and posttest, the average N-Gain was 0.5529 (moderate), indicating that the media is valid, practical, and moderately effective in improving reading proficiency.

Keywords: Digital Comics, Reading Skills, Folktales

Pendahuluan

Sebuah proses atau usaha yang terencana untuk mengembangkan potensi seseorang secara menyeluruh, mencakup aspek intelektual, emosional, sosial, dan fisik disebut dengan pendidikan (Asnawi et al., 2024). Pendidikan dapat menambah wawasan dan ilmu pengetahuan seorang manusia (Juliati et al., 2024). Pendidikan dapat dimaknai sebagai proses memperoleh pemahaman dan keterampilan melalui kegiatan penelaahan (Aprilia et al., 2022). Dalam mengembangkan pengetahuan serta membentuk watak dan peradaban manusia yang bermartabat, diperlukan pendidikan formal dan nonformal pada sistem pendidikan nasional. Pendidikan formal dimulai sejak usia dasar, menuju jenjang menengah pertama, hingga menengah atas (Syaadah et al., 2023). Sementara itu, pendidikan nonformal dapat diperoleh melalui lembaga yang berjenjang maupun melalui majelis atau lembaga nonformal lainnya (Mildawati & Tangngareng, 2023). Untuk memaksimalkan potensi peserta didik melalui pembelajaran yang terstruktur dan bertahap, diperlukan keberadaan sekolah sebagai lembaga pendidikan formal yang berpengaruh untuk kemampuan, membentuk karakter dan dapat membangun bangsa demi mencerdaskan kehidupan bangsa.

Sekolah merupakan institusi formal yang dibentuk agar dapat melaksanakan proses pembelajaran secara terorganisasi dan sistematis (Ideswal et al., 2021). Pendidikan formal pertama yang disusun untuk melaksanakan proses pembelajaran secara terstruktur dan sistematis adalah sekolah dasar, yang merupakan tingkat pertama

dalam jenjang pendidikan formal di Indonesia. (Yanto, 2021). Untuk memastikan bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan dasar yang mencakup berbagai mata pelajaran diperlukan sebuah kurikulum.

Kurikulum sebagai upaya untuk mencapai tujuan dalam mencerdaskan kehidupan bangsa melalui pendidikan, sekaligus memastikan kesempatan belajar bagi seluruh warga negara. (Faiz et al., 2022). Perubahan kurikulum dilakukan untuk meningkatkan mutu dan mencapai jenjang pendidikan yang lebih baik. Sejak Kurikulum 1994 hingga Kurikulum Merdeka saat ini, berbagai modifikasi telah dilakukan. Kurikulum Merdeka merupakan upaya pemerintah untuk menghadirkan sebuah proses pembelajaran yang relevan, fleksibel, dan berpusat pada peserta (Ripandi, 2023). Guru memiliki keleluasaan dalam berbagai macam perangkat ajar, dan proses belajar dapat disesuaikan pada kebutuhan dan minat belajar siswa pada setiap jenjang pendidikan. (Asnawi et al., 2024). Kurikulum dirancang untuk memastikan bahwa peserta didik memperoleh pengetahuan dasar yang mencakup berbagai mata pelajaran seperti salah satunya bahasa Indonesia.

Dalam pembelajaran Bahasa Indonesia dapat disebut sebagai suatu proses untuk membimbing siswa untuk menggunakan bahasa Indonesia secara benar dan tepat (Amelia, 2024). Kegiatan ini mencakup keterampilan berbahasa, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Pada tahap awal, salah satu yang diajarkan adalah membaca permulaan. Indikator membaca permulaan meliputi kemampuan mengenali rangkaian huruf menjadi bunyi, ketepatan melafalkan tulisan, penggunaan pelafalan dan intonasi yang tepat, serta kelancaran dan kejelasan suara (Muamar, 2021).

Salah satu materi yang diajarkan adalah membaca cerita dongeng. Dongeng adalah cerita fantasi, bukan kenyataan. Dongeng digunakan sebagai bahan ajar untuk membantu anak mengembangkan kepribadiannya. Melalui dongeng anak sangat mudah memahami baik buruknya sifat, watak, dan sikap (Zein Rismala & Nuroh, 2023). Materi cerita dongeng bertujuan untuk melatih siswa dalam meningkatkan keterampilan membaca, serta menanamkan nilai-nilai moral dalam cerita dongeng (Puspitasari et al., 2021). Dalam hal ini penyajian cerita dongeng yang menarik dapat meningkatkan keterampilan membaca siswa.

Berdasarkan hasil observasi, guru mengajarkan materi cerita dongeng menggunakan buku siswa. Buku siswa yang digunakan hanya menyajikan jenis cerita yang terbatas sehingga pilihan bacaan bagi siswa menjadi kurang beragam. Hal ini mengakibatkan siswa kesulitan saat diminta untuk menceritakan kembali isi dongeng, siswa terlihat kurang antusias dengan cerita yang dibacakan dan cenderung kehilangan fokus. Maka diperlukan inovasi dalam media pembelajaran agar lebih sesuai dengan karakter siswa. Penggunaan media pembelajaran berbasis teknologi mampu memperluas pengalaman belajar dengan menghadirkan suasana yang lebih menarik, dengan demikian dapat memperkuat daya ingat peserta didik terhadap materi (Mulyahati et al., 2025). Oleh karena itu, pembelajaran bahasa Indonesia, tepatnya pada materi membaca dongeng, memerlukan media yang selaras dengan karakteristik siswa, misalnya komik.

Komik adalah gabungan dari seni gambar dan seni menulis, terdiri dari beberapa panel yang berurutan dan memiliki gambar yang saling terkait, serta karakter-karakter yang digunakan untuk menceritakan sebuah cerita (Nurmana, 2022). Tokoh-tokoh dalam komik bukan hanya membuat cerita lebih jelas, akan tetapi juga membantu pembaca memahami pesan yang ingin disampaikan melalui gambar yang menarik dan mudah dipahami. Seiring perkembangan zaman dan kemajuan teknologi digital, komik turut bertransformasi dengan menghadirkan pengalaman baru bagi pembaca serta membuka peluang lebih luas bagi para kreatornya melalui kehadiran komik digital. Komik digital

sebagai salah satu bentuk cerita yang memadukan gambar, tokoh dengan karakter khas, dan alur yang disampaikan melalui media elektronik (Ramadhani et al., 2022). Penyajiannya yang menarik menjadikan komik digital sebagai salah satu alternatif dalam pembelajaran untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa (Harismawan, 2021).

Berdasarkan uraian sebelumnya, hal bertujuan untuk mengetahui proses pengembangan, validitas, kepraktisan, dan efektivitas komik digital sebagai media pembelajaran berbasis teknologi visual dalam pembelajaran Bahasa Indonesia, tepatnya keterampilan membaca pada materi dongeng di kelas II SD Negeri Suka Jadi. Penelitian ini mencakup dua manfaat utama, yaitu manfaat teoritis dan praktis. Manfaat teoritis berfungsi memperkaya teori dan pengetahuan terkait media pembelajaran komik digital dalam pembelajaran Bahasa Indonesia. Sementara itu, manfaat praktis meliputi peningkatan keterampilan membaca siswa, pemberian inovasi pembelajaran bagi guru, menjadi pengalaman berharga bagi peneliti, serta menyediakan referensi bagi penelitian selanjutnya.

Metode

Metode penelitian ini yaitu pengembangan (*Research and Development*), yaitu proses merancang dan memvalidasi produk pembelajaran, materi ajar, media, soal, dan sistem manajemen pembelajaran. (Fayrus, 2022). Dengan model ADDIE yang diantaranya analisis, desain, pengembangan, implementasi, dan evaluasi. Penelitian ini dilaksanakan pada tanggal 10 sampai 12 Juni 2025. Lokasi penelitian dilakukan di SD Negeri Suka Jadi, subjek penelitian berupa peserta didik kelas II yang jumlahnya sebanyak 23 orang.

Teknik pengumpulan data meliputi observasi, wawancara, dokumentasi, angket, dan tes. Observasi untuk mengamati secara langsung proses, aktivitas, atau fenomena yang terjadi di kelas II SD Negeri Suka Jadi dalam pembelajaran. Wawancara dilakukan dengan bertanya dan menjawab kepada wali kelas serta guru kelas terkait media yang digunakan guru saat proses pembelajaran Bahasa Indonesia. Dokumentasi dilakukan dengan mengumpulkan data dari dokumen tertulis, gambar, atau rekaman lain yang relevan untuk melengkapi informasi yang tidak diperoleh melalui observasi atau wawancara. Angket berisi sejumlah pertanyaan dan pernyataan yang akan dijawab oleh subjek dalam penelitian. Angket dalam penelitian ini dipakai untuk memvalidasi produk yang telah dikembangkan, angket untuk guru berupa pertanyaan untuk mengetahui tingkat kepraktisan produk tersebut, serta lembar observasi untuk mengamati respons siswa. Tes digunakan untuk mengetahui efektivitas media komik digital terhadap keterampilan membaca siswa yaitu pretest dan posttest.

Tes Pretest di berikan saat sebelum menggunakan media komik digital, sedangkan posttest dilakukan setelah pembelajaran menggunakan media komik digital selesai. Teknik analisis kualitatif dan kuantitatif. Analisis kualitatif dilakukan dengan menggunakan data hasil observasi, wawancara guru, serta angket yang berisi saran, masukan, dan tanggapan dari validator. Data tersebut kemudian dianalisis oleh peneliti sebagai bahan referensi untuk memperbaiki media, disusun secara logis, dan ditulis dalam bentuk kalimat. Sementara itu, analisis data kuantitatif digunakan untuk mengevaluasi hasil angket guna mengetahui efektivitas penerapan media pembelajaran yang telah dikembangkan. Teknik yang digunakan dalam analisis kuantitatif meliputi analisis kelayakan media, praktikalitas media, dan efektifitas media, seperti uji normalitas, uji hipotesis, serta uji N-Gain.

Cara mengetahui kelayakan produk yang dikembangkan dengan menggunakan skala likert dengan 5 jawaban kriteria penilaian pada angket dijelaskan oleh tabel berikut. Skala pedoman penilaian dan kriteria N-Gain score sebagai berikut:

Tabel 1. Kepraktisan Media

Skor	Kualitas
81% - 100%	Sangat Praktis
61% - 80%	Praktis
41% - 60%	Cukup Praktis
21% - 40%	Kurang Praktis
20% - 0%	Sangat Kurang Praktis

(Sumber: Hendriani et al., (2023))

Tabel 2. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang
$0,00 < g < 0,30$	Rendah
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan

(Sumber: Sukarelawan et al., (2024))

Hasil dan Pembahasan

Penelitian ini menghasilkan media pembelajaran berupa komik digital untuk materi dongeng guna meningkatkan kemampuan membaca siswa kelas II SD. Kehandalan media dinilai oleh ahli media, bahasa, dan materi. Tes terverifikasi digunakan untuk mengukur kemampuan membaca awal siswa, sedangkan kemudahan penggunaan dievaluasi melalui tanggapan siswa dan guru. Penelitian dengan model ADDIE yang terdiri dari beberapa tahap diantaranya: *Analyze, Design, Development, Implementation, dan Evaluation*.

1. Tahap analisis (*Analyze*)

Peneliti melakukan analisis terhadap kurikulum, materi pembelajaran, dan kebutuhan siswa. Dari hasil analisis kebutuhan yang dilakukan, terdapat beberapa solusi yang perlu diterapkan untuk mengatasi masalah yang terjadi di kelas II SD Negeri Suka Jadi. Salah satu solusi yang dapat diberikan yaitu dengan menggunakan media pembelajaran yang sesuai dengan tingkat berpikir siswa, menarik, inovatif, fleksibel, serta sesuai dengan perkembangan zaman, namun tetap mematuhi kurikulum yang berlaku yaitu Kurikulum Merdeka. Komik digital pada materi dongeng menggabungkan elemen visual yang menarik dan teks cerita yang membantu menyederhanakan isi cerita, sehingga dapat dipahami oleh siswa usia dini. Komik memudahkan belajar dan membantu meningkatkan kemampuan membaca siswa (Tania & Masniladevi, 2025).

2. Tahap desain (*Design*)

Pada tahap desain peneliti menyusun instrumen penelitian produk pada tahap ini, dilakukan dengan berbagai sumber untuk menentukan kisi-kisi hingga indikator atau aspek, kriteria hingga pedoman skor yang digunakan dalam penilaian produk. Instrumen yang digunakan diantaranya yaitu instrumen penilaian bahasa, media, materi, soal, instrumen penilaian pengguna, hingga instrumen pengujian peningkatan keterampilan membaca permulaan. Perancangan produk dengan membuat alur cerita, karakter tokoh, dan skenario dalam cerita.

Tabel 3. Rancangan Produk

Halaman	Isi / Komponen
1	Cover Depan & Belakang - Judul Komik - Gambar Karakter Utama - Nama Penulis & Kelas
2	Prakata & Identitas Media - Latar belakang - Prakata - Identitas media komik digital
3	Capaian & Tujuan Pembelajaran - Latar belakang - Capaian Pembelajaran - Tujuan Pembelajaran
4	Pengenalan Tokoh - Gambar dan nama-nama tokoh utama - Deskripsi singkat tokoh
5	Panel Cerita 1–2 - Latar belakang - Ilustrasi awal cerita - Dialog balon kata - Karakter
6	Panel Cerita 3–4 - Ilustrasi lanjutan - Karakter & Balon Kata
7	Panel Cerita 5–6 - Ilustrasi aksi - Karakter & Balon Kata
8	Panel Cerita 7–8 - Lanjutan cerita - Interaksi antar tokoh
9	Panel Cerita 9–10 - Konflik muncul - Dialog & emosi tokoh
10	Panel Cerita 11–12 - Puncak cerita - Ilustrasi kuat & emosi
11	Panel Cerita 13–14 - Menuju penyelesaian - Balon kata & ilustrasi
12	Panel Cerita 15–16 - Penyelesaian cerita - Dialog penutup
13	Tamat & Pesan Moral - Ilustrasi akhir - Pesan moral untuk pembaca
14	Biografi Penulis - Foto (opsional) - Nama, asal sekolah, motivasi menulis

3. Tahap Pengembangan (*Development*)

Pada tahap ini pembuatan komik pada materi dongeng dikembangkan dengan tampilan gambar warna yang menarik serta panel yang berukuran 25 x 20 cm dengan *orientation landscape*. Terdapat beberapa perangkat yang mendukung pembuatan komik ini yaitu diantaranya laptop dan mouse. Pembuatan komik pada materi dengeng menggunakan aplikasi *canva.com*, langkah awal yaitu dengan mengatur ukuran kertas yaitu 25 x 20 cm, hingga website untuk menciptakan komik dengan tampilan *flip* seperti buku digital yaitu *website fliphtml5*. Selanjutnya yaitu validasi produk. Validasi produk untuk mendapatkan saran dan masukan oleh para ahli dari produk yang dikembangkan sebelum diuji cobakan kepada siswa. Berikut tampilan awal komik digital pada materi dongeng dibawah ini.



Gambar 1. Bentuk Komik Digital Pada Materi Dongeng

4. Tahap Pelaksanaan (*Implementation*)

Tahap pelaksanaan ini merupakan bagian dari kegiatan penelitian dalam menggunakan produk yang sudah dikembangkan dan telah dianggap valid oleh semua validator. Pada tahap ini, produk tersebut diterapkan dengan tujuan mengevaluasi kepraktisan. Evaluasi dilakukan dengan mengisi lembar observasi untuk mengamati respons siswa saat menggunakan media komik digital, serta menilai praktikalitas respons

guru setelah menggunakan media tersebut. Evaluasi ini bermaksud untuk melihat kemampuan membaca siswa pada materi dongeng sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran berupa komik digital, melalui hasil tes pra dan pasca. Produk yang sudah dikembangkan dan dianggap valid kemudian diuji coba pada siswa dan guru kelas II SD Negeri Suka Jadi.

5. Tahap Evaluasi (*Evaluation*)

Komik digital pada materi dongeng yang telah dinilai dan dianalisis oleh para ahli seperti ahli materi, ahli media, ahli bahasa, ahli soal, praktisi pendidikan, serta melalui uji coba lapangan. Hasil dari penilaian tersebut kemudian disajikan dalam bentuk paparan mengenai kelayakan media pembelajaran tersebut.

Tabel 4. Validitas Media

No.	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1	Ahli Materi	51	92,72%	Sangat Valid
2	Ahli Media	72	90%	Sangat Valid
3	Ahli Bahasa	44	88%	Sangat Valid
4	Ahli Soal	45	90%	Sangat Valid
	Rata-rata	53	90,18%	Sangat Valid

Tabel 5. Praktikalitas Media

No.	Tahapan Penilaian	Jumlah Skor	Persentase	Kriteria
1	Observasi Guru	42	84%	Sangat Praktis
2	Praktisi	52	86,66%%	Sangat Praktis
	Rata-rata	47	85,33%	Sangat Praktis

Untuk menguji efektivitas media pembelajaran, peneliti menganalisis hasil pretest dan posttest siswa. Selisih skor keduanya dihitung, lalu diuji normalitas. Jika data berdistribusi normal, maka dapat menggunakan *Paired Sample T-Test*; dan jika tidak normal, maka digunakan uji non-parametrik. untuk mengetahui peningkatan hasil belajar dihitung menggunakan N-Gain. Normalitas data melalui histogram, normal P plot, nilai skewness, kurtosis, atau uji Kolmogorov-Smirnov.

Tabel 6. Nilai Hasil Uji Normalitas

Tests of Normality						
	Kolmogorov-Smirnov ^a			Shapiro-Wilk		
	Statistic	df	Sig.	Statistic	df	Sig.
Pretets	.194	23	.025	.904	23	.031
Posttest	.161	23	.127	.926	23	.088
a. Lilliefors Significance Correction						

(Sumber: Dianalisis menggunakan SPSS versi 25 (2025))

Berdasarkan uji normalitas, nilai signifikansi pretest sebesar 0,031 ($< 0,05$) menunjukkan data tidak berdistribusi normal, sedangkan posttest sebesar 0,088 ($> 0,05$) menunjukkan data berdistribusi normal. Pengujian hipotesis dilakukan untuk melihat pengaruh metode proyek terhadap kemampuan berpikir anak. Kriteria penerimaan: sig $< 0,05$ berarti metode berpengaruh, sig $> 0,05$ berarti tidak berpengaruh. Analisis posttest kelas eksperimen dan kontrol menggunakan uji- hipotesis, dengan hasil tercantum pada tabel dibawah ini:

Tabel 7. Hasil Uji Paired Sampel

		Paired Differences		95% Interval Difference Lower	Confidence of the Upper	t	Sig. (2- df tailed)
		Mean	Std. Deviation				
Pair 1	Sebelum diberikan perlakuan - Setelah diberikan perlakuan	22.609	8.643	-26.346	-18.871	-12.545	.000

(Sumber: Dianalisis menggunakan SPSS versi 25 (2025))

Hasil uji ini mendapatkan nilai signifikansi $0,000 < 0,05$ dan t hitung $-12,545 < -t$ tabel $-2,086$, sehingga H_0 ditolak dan H_a diterima. Menunjukkan perbedaan signifikan dengan sebelum dan sesudah memakai media pembelajaran, yang berpengaruh positif terhadap meningkatnya keterampilan membaca siswa. Media pembelajaran ini efektif digunakan untuk meningkatkan pemahaman materi.

Tabel 8. Paired Sampel Statistics

	Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1 Sebelum diberikan perlakuan	58.70	23	11.403	2.378
Setelah diberikan perlakuan	81.30	23	11.795	2.460

(Sumber: Dianalisis menggunakan SPSS versi 25 (2025))

Berdasarkan hasil analisis data statistik sampel berpasangan, diperoleh bahwa rata-rata skor sebelum media pembelajaran digunakan (X_1) adalah 58,70, sedangkan rata-rata skor setelah media pembelajaran digunakan (X_2) adalah 81,30. Hal ini menunjukkan adanya peningkatan skor cukup signifikan sebelum dan setelah penerapan media pembelajaran dalam penelitian ini

Untuk menentukan hasil penilaian N-Gain, dibutuhkan nilai total dari setiap tes sebelum dan sesudah menggunakan media pembelajaran berupa komik digital, serta nilai rata-ratanya. Uji ini dilakukan menggunakan program Smart Apps Creator versi 25. Dalam uji N-Gain, diperlukan rumus dibawah ini:

$$N-Gain = \frac{\text{Posttest} - \text{Pretest}}{\text{Skor Maksimal} - \text{Pretest}}$$

Berdasarkan rumus dan kriteria diatas, didapati hasil data N-Gain dari penelitian ini yaitu:

Tabel 9. Kriteria Gain Ternormalisasi

Nilai N-Gain	Interpretasi	Jumlah	Persentase
$0,70 \leq g \leq 1,00$	Tinggi	6	26%
$0,30 \leq g < 0,70$	Sedang	16	70%
$0,00 < g < 0,30$	Rendah	1	4%
$g = 0,00$	Tidak terjadi peningkatan	0	0
$-1,00 \leq g < 0,00$	Terjadi penurunan	0	0
Jumlah		23	100%

(Sumber: Sukarelawan et al., (2024:11))

Berdasarkan data yang diperoleh, sebanyak 26% siswa mencapai skor N-Gain tinggi, 70% dengan kategori sedang, dan 4% masuk dalam kategori rendah. Rincian rata-rata N-Gain pada tabel berikut.

Tabel 10. Hasil Uji N-Gain
Descriptive Static

	N	Minimum	Maximum	Mean	Std. Deviation
NGain	23	.25	1.00	.5529	.23158
Valid N (listwise)	23				

Sumber : (Diolah dengan menggunakan SPSS versi 25,2025)

Berdasarkan hasil analisis, memperoleh nilai minimum, maksimum, rata-rata, dan standar deviasi. Nilai rata-rata N-Gain Score yang dicapai adalah 0,5529. Mengacu pada kriteria klasifikasi N-Gain Score, angka tersebut berada pada kategori sedang, yang menandakan tingkat efektivitasnya cukup baik. Oleh karena itu, disimpulkan media pembelajaran berbentuk komik digital pada materi dongeng mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri Suka Jadi, sehingga dinilai efektif dan layak digunakan dalam proses belajar dikelas.

Simpulan

Dapat disimpulkan bahwa pengembangan media komik digital materi dongeng dilakukan melalui lima tahap, yaitu *Analyze* (analisis kurikulum, materi, dan kebutuhan siswa), *Design* (perancangan instrumen, alur cerita, karakter, dan naskah komik), *Development* (pembuatan media, persiapan alat dan bahan, validasi, serta revisi), *Implementation* (uji coba pada 23 siswa kelas II SD Negeri Suka Jadi), dan *Evaluation* (perbandingan hasil uji coba, kevalidan, kepraktisan, serta peningkatan keterampilan membaca). Hasil dari validasi menunjukkan kategori sangat valid, dengan persentase ahli materi 92,72%, ahli bahasa 88%, ahli media 90%, dan ahli soal 90%. Kepraktisan juga berada pada kategori sangat praktis, yaitu 84% berdasarkan observasi dan 86,66% dari praktisi pembelajaran. Uji normalitas menunjukkan berdistribusi normal, sedangkan uji *Paired Sample T-Test* memperoleh *sig.* (2-tailed) $0,000 < 0,05$, menunjukkan adanya perbedaan signifikan skor sebelum (58,70) dan sesudah (81,30) penggunaan media. Uji *N-Gain* menunjukkan rata-rata 0,5529 (kategori sedang), dengan 26% siswa berkategori tinggi, 70% sedang, dan 4% rendah. Dengan demikian, media pembelajaran komik digital pada materi dongeng dinyatakan kategori valid, praktis, dan efektif. Dalam meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II SD Negeri Suka Jadi.

Berdasarkan dari hasil penelitian, media komik digital pada materi dongeng masih memiliki kekurangan sehingga memerlukan pengembangan lebih lanjut. Disarankan agar praktisi dan peserta didik memanfaatkannya untuk meningkatkan keterampilan membaca siswa kelas II, guru menjadikannya penunjang pembelajaran yang efektif, inovatif, dan menarik, serta pengembangannya digunakan untuk penelitian lebih mendalam terkait keterampilan membaca peserta didik.

Referensi

- Amelia, D. (2024). Pengembangan Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. In *Jurnal Keperawatan Malang* (Vol. 1, Issue 1). <https://doi.org/10.36916/jkm.v1i1.45>
- Ani, C. (2022). Pengembangan Media dan Sumber Belajar: Teori dan Prosedur. *Laksita Indonesia*.

- Aprilia, R., Filma, E. D., & Sahudra, T. M. (2022). Penerapan Model Guided Discovery Learning Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV. A Sd Negeri 2 Kebun Lama Tahun Pelajaran 2021 / 2022. *Journal of Basic Education Studies*, 5(2), 1502–1516.
- Asnawi, Mulyahati, B., Ayudia, I., Fransyaigu, R., & Kenedi, A. K. (2024). Pemanfaatan kearifan lokal Aceh melalui penyusunan modul ajar Kurikulum Merdeka. *Journal of Human and Education*, 4(5), 863–869. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/article/view/1633>
- Branch, R. M. (2009). Prologue. In *Instructional Design: The ADDIE Approach*. https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6_1
- Faiz, A., Parhan, M., & Ananda, R. (2022). Paradigma Baru dalam Kurikulum Prototipe. *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan*, 4(1), 1544–1550. <https://doi.org/10.31004/edukatif.v4i1.2410>
- Fayrus. (2022). *Model Penelitian Pengembangan (R n D)*.
- Fransyaigu, R., Ayudia, I., Arpilina, R., Mulyahati, B., & Kiswanto Kenedi, A. (2024). Inovasi media augmented reality dalam mengoptimalkan pendidikan inklusi di sekolah dasar. *Journal of Human and Education*, 4(5), 878–885. <https://jahe.or.id/index.php/jahe/index>
- Harismawan, W. (2021). Penggunaan Komik Berbasis Web pada Mata Pelajaran Sejarah Siswa SMA. *Indonesian Journal of Instructional Media and Model*, 2(1), 40. <https://doi.org/10.32585/ijimm.v2i1.634>
- Hendriani, M., Parwines, Z., & Wulandari, S. (2023). Validitas dan Praktikalitas Buku Ajar Berbasis Literasi Numerasi Lintas Kurikulum untuk Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 7(1), 621–630. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v7i1.4717>
- Ideswal, I., Yahya, Y., & Alkadri, H. (2021). Kontribusi Iklim Sekolah dan Kepemimpinan Kepala Sekolah terhadap Kinerja Guru Sekolah Dasar. *Jurnal Basicedu*, 4(2), 460–466. <https://doi.org/10.31004/basicedu.v4i2.381>
- Indriani, F. F., & Sakti, N. C. (2022). Pengembangan e-LKPD Berbasis Komik untuk Meningkatkan Kemampuan Berpikir Kritis Peserta Didik Kelas XI IPS SMA. *Jurnal PTK Dan Pendidikan*, 8(1), 65–77. <https://doi.org/10.18592/ptk.v8i1.6414>
- Juliati, Akbar, M. R., & Hairunnis, M. N. (2025). 1, 2 3. 10, 306–317.
- Juliati, Dewi, I. P., & Fransyaigu, R. (2024). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Augmented Reality Untuk Membantu Membaca Pemahaman Kelas IV SD Negeri 1 LANGSA. *Pendas: Jurnal Ilmiah Pendidikan Dasar*, 09(9(3)), 578–597. <https://doi.org/10.23969/jp.v9i3.19204>
- Mildawati, T., & Tangngareng, T. (2023). *Jenis-Jenis Pendidikan (Formal , Nonformal Dan Informal) Dalam Perspektif Islam*. 1(2), 1–28.
- Muamar. (2021). Membaca Permulaan Di Sekolah Dasar. In *Proceedings of the National Academy of Sciences* (Vol. 3, Issue 1).
- Mulyahati, B., Ayudia, I., & Fransyaigu, R. (2025). Profil Kemampuan Guru Sekolah Dasar dalam Penggunaan Chroomebook di Kota Langsa. *Journal of Social Science Research*, 5, 999–1008.
- Nurmana, A. (2022). *Cara Mudah Merancang Buku Komik* (E. Jogatma (ed.); Vol. 140). YAYASAN PRIMA AGUS TEKNIK.
- Puspitasari, N. A., Jupri, A. R., & Hidayatullah, S. (2021). Keterampilan Mendongeng. *Keterampilan Mendongeng*, 2–96.
- Ramadhani, A., Tambunan, M. A., Saragih, V. R., Sirait, J., & Sitanggang Gusar, M. R. (2022). Pengaruh Media Komik Digital untuk Meningkatkan Kemampuan Menulis Cerita

- Pendek. *JBSI: Jurnal Bahasa Dan Sastra Indonesia*, 2(02), 251–260. <https://doi.org/10.47709/jbsi.v2i02.1870>
- Ripandi, A. J. (2023). Hakikat Kurikulum Dalam Pendidikan. *Jurnal Al Wahyu*, 1(2), 123–133. <https://doi.org/10.62214/jayu.v1i2.129>
- Sukarelawan, M. I., Indratno, T. K., & Ayu, S. M. (2024). *N-Gain vs Stacking*.
- Syaadah, R., Ary, M. H. A. A., Silitonga, N., & Rangcuty, S. F. (2023). Pendidikan Formal, Pendidikan Non Formal Dan Pendidikan Informal. *Pema (Jurnal Pendidikan Dan Pengabdian Kepada Masyarakat)*, 2(2), 125–131. <https://doi.org/10.56832/pema.v2i2.298>
- Tania, V., & Masniladevi. (2025). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Genially Pada Pembelajaran Pendidikan Pancasila Materi Gotong Royong Di Lingkungan Sekitar Kelas V Sekolah Dasar. 5, 3186–3198.
- Wulandari, A. P., Salsabila, A. A., Cahyani, K., Nurazizah, T. S., & Ulfiah, Z. (2023). Pentingnya Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar. *Journal on Education*, 5(2), 3928–3936. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i2.1074>
- Yanto, M. (2021). Manajemen Sekolah dalam Pengelolaan Kegiatan Guru Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar. *ESTETIK: Jurnal Bahasa Indonesia*, 3(1), 15. <https://doi.org/10.29240/estetik.v3i1.1479>
- Zahro, L. M. (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.
- Zein Rismala, B., & Nuroh, E. Z. (2023). Penggunaan Video Animasi Pada Keterampilan Menyimak Cerita Dongeng Siswa Kelas II Sekolah Dasar. *Kurikula: Jurnal Pendidikan*, 7(2), 85–97. <https://doi.org/10.56997/kurikula.v7i2.810>