

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BAHASA  
INDONESIA (KOMDIBA) UNTUK MENINGKATKAN  
LITERASI MEMBACA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**OLEH :  
JAZILATUS SAHNIDAH  
NIM : 21862061039**



**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT  
MEI 2025**



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL BAHASA  
INDONESIA (KOMDIBA) UNTUK MENINGKATKAN  
LITERASI MEMBACA SISWA KELAS IV SEKOLAH DASAR**

**SKRIPSI**

**Diajukan Kepada**

**Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang Untuk  
Memenuhi Salah Satu Persyaratan Dalam Menyelesaikan Program Sarjana  
Pendidikan Guru Sekolah Dasar**

**Oleh:**

**JAZILATUS SAHNIDAH**

**NIM: 21862061039**



**UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT  
PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH  
DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
MEI 2025**

## HALAMAN PERSETUJUAN

**PENGEMBANGAN MEDIA KOMIK DIGITAL UNTUK  
MENINGKATKAN LITERASI MEMBACA SISWA KELAS IV PADA  
MATA PELAJARAN BAHASA INDONESIA**

### SKRIPSI

Oleh:  
**Jazilatus Sahnidah**  
**NIM. 21862061039**

Telah diperiksa dan disetujui untuk diuji  
Malang, 30 April 2025

Dosen Pembimbing



(Dr. Adzimatnur Muslihasari, S.Si. M.Pd)  
**NIDN. 0704068702**

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH  
DASAR FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS ISLAM RADEN RAHMAT MALANG  
MEI 2025**

UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## HALAMAN PENGESAHAN

Skripsi ini telah dipertahankan di depan dewan penguji skripsi Universitas Islam Raden Rahmat Malang dan telah diterima sebagai salah satu persyaratan untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan (S. Pd).

Pada hari : Rabu

Tanggal : 21 Mei 2025

Anggota I

(Dr. Yulia Eka Yanti, M.Pd)

NIDN. 0729078802

Anggota II

(Wuli Oktiningrum, M.Pd)

NIDN. 0730108803

Ketua Penguji,

(Dr. Adzimatnur Muslihasari, S.Si M.Pd)

NIDN. 0704068702

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Universitas Islam Raden Rahmat Malang



(Dr. Hanuadi Rasyid, M.Pd)

NIDN. 0721068801

UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Jazilatus Sahnidah

NIM : 21862061039

Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar

Fakultas : Ilmu Pendidikan

Menyatakan dengan sebenarnya bahwa skripsi yang saya tulis ini benar – benar merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pikiran orang lain yang saya aku sebagai hasil tulisan atau pikiran saya sendiri. Apabila di kemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan skripsi ini hasil jiplakan, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Malang, 30 April 2025

Yang membuat pernyataan,

  
Jazilatus Sahnidah

UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

## KATA PENGANTAR

Dengan memanjatkan puji syukur kehadirat Allah SWT atas kelimpahan rahmat dan hidayah-Nya penulis dapat menyajikan Proposal Skripsi yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital Bahasa Indonesia (KOMDIBA) Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar” sebagai persyaratan kelulusan program sarjana Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Sholawat serta salam tetap tercurahkan kepada Baginda Rasulullah SAW, yang telah menunjukkan kita semua dari zaman yang penuh dengan keberkahan dan kebahagiaan, yakni ilmu yang bermanfaat.

Penulis Menyusun Rancangan proposal Skripsi ini ini disusun untuk menyelesaikan studi program (S1) dan memperoleh gelar Sarjana Pendidikan pada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang. Penulis menyadari sepenuhnya proposal skripsi ini tidak akan terwujud tanpa adanya bantuan serta bimbingan, fasilitas, dan kesempatan yang penulis dapatkan selama ini, untuk itu penulis sampaikan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan saya kemudahan dan pertolongan sehingga saya dapat menyelesaikan proposal skripsi ini dengan baik.
2. Dr. KH. Imron Rosyadi Hamid, S.E., M.Si, Phd selaku Rektor Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
3. Dr. Hamidi Rasyid, M.Pd selaku Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
4. Dr. Diana Kusumaningrum, M.Pd selaku ketua program studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Malang, yang telah memberikan izin penelitian.

5. Dr. Adzimatnur Muslihasari S.Si M.Pd selaku dosen pembimbing yang tidak hanya membagikan ilmunya, tetapi juga membimbing dengan kesabaran yang tiada batasnya, Terima kasih atas setiap kritik yang membangun, setiap saran yang jernih, dan setiap motivasi yang Ibu berikan telah menjadi obor penyemangat dalam setiap langkah penulis menyelesaikan skripsi ini. Menjadi bagian dari anak-anak yang kau bimbing adalah anugerah besar yang selalu saya syukuri Semoga segala usaha dan ketulusanmu dibalas dengan limpahan kesehatan dan kebahagiaan
6. Bapak/ Ibu Dosen Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) Universitas Islam Raden Rahmat Malang.
7. Muhammad Ridhoi S.Pd. I selaku Kepala Sekolah SDN 04 Wonokerto yang telah mengizinkan penulis untuk melakukan penelitian.
8. Choiriyah Nikma S.pd selaku guru kelas IV SDN 04 Wonokerto yang telah mendampingi dan memberikan kemudahan dalam melakukan kegiatan penelitian.
9. Surgaku, Ibu Horidah Perempuan hebat yang telah menjadi sumber kekuatan, doa, dan kasih sayang tanpa batas sepanjang perjalanan hidup ini, termasuk dalam proses penyusunan skripsi ini. Dengan segala ketulusan, Ibu selalu mendampingi setiap langkah dengan doa yang tidak pernah putus, memberikan semangat di saat penulis merasa lelah, serta menjadi tempat berlabuh ketika penulis menghadapi berbagai tantangan. Kesabaran, keteguhan, dan kasih sayang Ibu menjadi cahaya yang menuntun penulis untuk terus melangkah hingga akhirnya dapat menyelesaikan skripsi ini. Segala pencapaian ini tidak lepas dari pengorbanan, dukungan, dan doa tulus yang Ibu panjatkan setiap

waktu. Semoga Allah SWT senantiasa melimpahkan kesehatan, kebahagiaan, dan keberkahan kepada Ibu. Terima kasih, Ibu, atas cinta yang tak ternilai dan dukungan tanpa akhir.

10. Muhammad, seseorang yang saya sebut ayah, terima kasih meskipun dalam perjalanan ini penulis sering merasa berjalan sendiri tanpa dukungan penuh, penulis tetap meyakini bahwa setiap pengalaman, baik suka maupun duka, telah menempa penulis menjadi pribadi yang lebih kuat dan mandiri. Penulis bersyukur atas segala pelajaran hidup yang secara tidak langsung diberikan, yang mengajarkan pentingnya keteguhan hati, kesabaran, dan keberanian untuk berdiri di atas kaki sendiri. Semoga Allah SWT senantiasa memberikan kebaikan, kesehatan, dan kebahagiaan kepada Ayah. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan hidup ini.

11. Penulis ingin mengucapkan terima kasih yang tulus kepada teman-teman PGSD angkatan 2021, terutama kepada sahabat tercinta, “Orang 7”, yang telah menjadi bagian yang tak terpisahkan dalam perjalanan ini. Kepada sahabat-sahabatku yang luar biasa, kalian adalah sumber kekuatan, tawa, dan semangat sepanjang masa-masa yang penuh tantangan ini. Terima kasih atas kebersamaan, dukungan, dan persahabatan yang selalu ada. Setiap momen yang kita lewati bersama menjadi kenangan indah yang tak akan terlupakan. Semangat kita untuk terus maju bersama-sama menjadi kekuatan yang luar biasa dalam mewujudkan impian menjadi seorang pendidik. Dengan bismillah, kita semua kini melangkah menuju dunia yang lebih luas. Semoga perjalanan kita sebagai calon guru ini diberkahi, dan semoga kita semua dapat

memberikan kontribusi terbaik bagi pendidikan. Terima kasih telah menjadi bagian dari perjalanan yang penuh makna ini.

Penulis menyadari bahwa dalam penyusunan skripsi ini masih terdapat berbagai kelemahan dan kekurangan. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang konstruktif sebagai pedoman perbaikan penyusunan proposal skripsi.

Malang, 30 April 2025

Jazilatus Sahnidah



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	v
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	vi
<b>PERNYATAAN KEASLIAN TULISAN</b> .....	vii
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vi
<b>DAFTAR ISI</b> .....	x
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	xii
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	xiii
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	xiii
<b>ABSTRAK</b> .....	xv
<b>ABSTRACT</b> .....	xvi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Identifikasi Masalah .....	5
C. Batasan Masalah .....	6
D. Rumusan Masalah .....	6
E. Tujuan Pengembangan .....	6
F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan .....	7
G. Manfaat Pengembangan .....	8
H. Definisi Operasional .....	9
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA</b> .....	10
A. Kajian Teori .....	10
1. Komik Digital .....	10
2. Literasi Membaca .....	19
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	28
A. Jenis Penelitian .....	28
B. Prosedur Pengembangan .....	28
C. <i>Story Board</i> .....	33
D. Rancangan Uji Coba Produk .....	36
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PENGEMBANGAN</b> .....	43
A. Studi Pendahuluan .....	43

B. Pengembangan Produk Awal .....	47
C. Hasil Uji Coba Produk.....	73
D. Revisi Produk .....	75
E. Kajian Produk Akhir .....	78
F. Keterbatasan Penelitian .....	87
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>88</b>
A. Kesimpulan.....	88
B. Saran .....	89
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>91</b>
Lampiran .....	96
Riwayat Hidup .....	184



UNIVERSITAS ISLAM  
**RADEN RAHMAT**

## DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Indikator Literasi Membaca .....	21
Tabel 2. 2 Indikator Literasi Membaca .....	21
Tabel 2. 3 Pengembangan Literasi Sekolah Dalam Skema Tahap 3 .....	24
Tabel 2. 4 CP dan Indikator Pembelajaran .....	24
Tabel 2. 5 Penelitian Terkait.....	25
Tabel.3 1 Rancangan Storyboard .....	33
Tabel.3 2 Aturan Pemberian Skor .....	41
Tabel.3 3 Kriteria Validasi Produk .....	41
Tabel.3 4 Kriteria N-Gain .....	42
Tabel 4. 1 CP Dan Indikator Pembelajaran .....	45
Tabel 4. 2 Hasil Validasi Materi .....	71
Tabel 4. 3 Hasil Validasi Media .....	73
Tabel 4. 4 Hasil Lembar Penilaian .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 5 Hasil Validasi Modul Ajar .....	<b>Error! Bookmark not defined.</b>
Tabel 4. 6 Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil .....	74
Tabel 4. 7 Hasil Uji Coba Kelompok Besar .....	74
Tabel 4. 8 Hasil Respon Siswa Kelompok Besar .....	75
Tabel 4. 9 Tabel Revisi Ahli Materi .....	76
Tabel 4. 10 Revisi Ahli Media.....	78



UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2. 1 Kerangka Berpikir .....	27
Gambar 3. 1 siklus penelitian pengembangan ADDIE .....	28
Gambar 4. 1 Sampul Komik Digital .....	50
Gambar 4. 2 Bagian menu utama komik digital .....	51
Gambar 4. 3 CP, Indikator & Tujuan .....	52
Gambar 4. 4 Halaman Materi.....	53
Gambar 4. 5 Pengertian teks narasi.....	54
Gambar 4. 6 Tujuan & Fungsi teks narasi.....	54
Gambar 4. 7 Ciri – ciri teks narasi .....	55
Gambar 4. 8 Struktur teks narasi.....	55
Gambar 4. 9 Jenis-jenis teks narasi.....	56
Gambar 4. 10 contoh teks narasi .....	56
Gambar 4. 11 Petunjuk program .....	57
Gambar 4. 12 Komik cerita.....	58
Gambar 4. 13 Hari sumpah pemuda.....	58
Gambar 4. 14 Pengenalan tokoh .....	59
Gambar 4. 15 Cerita sumpah pemuda .....	60
Gambar 4. 16 Cerita sumpah pemuda halaman satu .....	60
Gambar 4. 17 Kesimpulan cerita.....	61
Gambar 4. 18 Pesan moral .....	62
Gambar 4. 19 Rahasia kebun sekolah .....	63
Gambar 4. 20 Pengenalan Tokoh .....	63
Gambar 4. 21 Cerita rahasia kebun sekolah.....	64
Gambar 4. 22 Cerita rahasia kebun sekolah halaman satu.....	65
Gambar 4. 23 Pesan moral .....	65
Gambar 4. 24 Soal cerita berbasis literasi.....	66
Gambar 4. 25 Soal literasi.....	67
Gambar 4. 26 Tampilan jawaban .....	68
Gambar 4. 27 Keterangan skor.....	69
Gambar 4. 28 Profil.....	69
Gambar 4. 29 Daftar pustaka .....	70
Gambar 4. 30 Grafik Nilai N-Gain .....	82
Gambar 4. 31 Grafik Indikator Literasi Membaca.....	81

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Balasan Perizinan Observasi.....	97
Lampiran 2. Surat Balasan Izin Penelitian.....	98
Lampiran 3. Soal Dan Kisi – Kisi Observasi.....	99
Lampiran 4. Hasil Observasi.....	103
Lampiran 5. Wawancara Guru.....	104
Lampiran 6. Kisi – Kisi Instrumen Validasi Media.....	105
Lampiran 7. Hasil Validasi Media.....	106
Lampiran 8. Rekapitulasi Hasil Validasi Media.....	108
Lampiran 9. Kisi – Kisi Instrumen Validasi Ahli Materi.....	109
Lampiran 10. Hasil Validasi Ahli Materi.....	110
Lampiran 11. Rekapitulasi Hasil Validasi Ahli Materi.....	112
Lampiran 12. Kisi – Kisi Instrumen Lembar Penilaian Literasi Membaca.....	113
Lampiran 13. Hasil Validasi Lembar Penilaian Literasi Membaca.....	114
Lampiran 14. Rekapitulasi Hasil Validasi Lembar Penilaian Literasi Membaca.....	116
Lampiran 15. Kisi – Kisi Instrumen Validasi Modul Ajar.....	117
Lampiran 16. Hasil Validasi Modul Ajar.....	118
Lampiran 17. Rekapitulasi Hasil Validasi Modul Ajar.....	120
Lampiran 18. Kisi – Kisi Instrumen Angket Respon Siswa.....	121
Lampiran 19. Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil.....	122
Lampiran 20. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Kelompok Kecil.....	126
Lampiran 21. Hasil Respon Siswa Kelompok Besar.....	127
Lampiran 22. Rekapitulasi Hasil Respon Siswa Kelompok Besar.....	131
Lampiran 23. Soal Dan Panduan Kegiatan Literasi Membaca.....	132
Lampiran 24. Hasil Jawaban Soal Kelompok Besar Pre-Test.....	133
Lampiran 25. Hasil Jawaban Soal Kelompok Besar Post-Test.....	139
Lampiran 26. Kisi – Kisi Tes Unjuk Kerja Literasi Membaca.....	145
Lampiran 27. Hasil Tes Unjuk Kerja Kelompok Besar Pre-Test.....	146
Lampiran 28. Hasil Tes Unjuk Kerja Kelompok Besar Post-Test.....	150
Lampiran 29. Rekapitulasi Hasil Tes Unjuk Kerja Kelompok Besar.....	154
Lampiran 30. Rubrik Penilaian Tes Unjuk Kerja Literasi Membaca.....	155
Lampiran 31. Modul Ajar.....	160
Lampiran 32. Dokumentsi Penelitian.....	181

## ABSTRAK

Sahnidah. J. 2025. *Pengembangan Media Komik Digital Bahasa Indonesia (KOMDIBA) Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Kapanjen Malang, Pembimbing: Dr. Adzimatnur Muslihasari S.Si M.Pd.

**Kata Kunci:** Media Komik Digital, Literasi Membaca, Siswa Sekolah Dasar.

Penelitian ini dilatarbelakangi oleh rendahnya literasi membaca peserta didik pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV SDN 04 Wonokerto. Kegiatan pembelajaran yang monoton dan penggunaan bahan ajar yang kurang interaktif menjadi faktor rendahnya literasi membaca siswa kelas IV SDN 04 Wonokerto. Penelitian ini bertujuan untuk: (1) untuk mengetahui kesesuaian pengembangan media komik digital Bahasa Indonesia pada materi teks narasi, (2) untuk mengetahui pengembangan komik digital Bahasa Indonesia pada materi teks narasi dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV sekolah dasar.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian dan pengembangan *Research and Development (R&D)* dengan model ADDIE dengan langkah-langkah sebagai berikut: *Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluate*. Subyek uji coba melibatkan 6 siswa kelas V pada uji coba kelompok kecil dan melibatkan 15 siswa kelas IV pada uji coba kelompok besar. Teknik pengumpulan data menggunakan wawancara, angket, tes, dan dokumentasi. Teknik analisis data menggunakan teknik analisis data kuantitatif dan analisis data kualitatif.

Media komik digital yang dikembangkan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV SD Negeri Wonokerto 04 dinyatakan valid dan layak digunakan, dengan hasil validasi media 86,6%, materi 94,7%, lembar penilaian literasi 94%, dan modul ajar 90,5%. Media ini juga praktis digunakan, terbukti dari respon positif siswa dengan rata-rata 94% (kelompok kecil) dan 84% (kelompok besar). Efektivitas media terlihat dari peningkatan skor literasi, yaitu pre-test 46% dan post-test 89%, dengan N-Gain 0,81 (kategori tinggi). Dengan demikian, media komik digital layak digunakan dalam pembelajaran Bahasa Indonesia materi teks narasi kelas IV.

UNIVERSITAS ISLAM  
RADEN RAHMAT

## ABSTRACT

Sahnidah. J. 2025. *Pengembangan Media Komik Digital Bahasa Indonesia (KOMDIBA) Untuk Meningkatkan Literasi Membaca Siswa Kelas IV Sekolah Dasar*. Skripsi, Progam Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Islam Raden Rahmat Kepanjen Malang, Pembimbing: Dr. Adzimatnur Muslihasari S.Si M.Pd.

**Keywords:** *Digital Comic Media, Reading Literacy, Elementary School Students.*

This research is motivated by the low reading literacy of students in the Indonesian Language subject of grade IV SDN 04 Wonokerto. Monotonous learning activities and the use of less interactive teaching materials are factors in the low reading literacy of grade IV students of SDN 04 Wonokerto. This study aims to: (1) find out how appropriate the development of Indonesian digital comic media is for narrative text material, (2) find out whether the development of Indonesian digital comics for narrative text material can improve the reading literacy of grade IV elementary school students.

This study uses the type of research and development Research and Development (R&D) with the ADDIE model with the following steps: Analysis, Design, Development, Implementation, and evaluate. The trial subjects involved 6 fifth grade students in small group trials and involved 15 fourth grade students in large group trials. Data collection techniques used interviews, questionnaires, tests, and documentation. Data analysis techniques used quantitative data analysis techniques and qualitative data analysis techniques.

The digital comic media developed to improve reading literacy of fourth grade students of Wonokerto 04 Elementary School was declared valid and feasible to use, with media validation results of 86.6%, material 94.7%, literacy assessment sheets 94%, and teaching modules 90.5%. This media is also practical to use, as evidenced by the positive responses of students with an average of 94% (small group) and 84% (large group). The effectiveness of the media can be seen from the increase in literacy scores, namely pre-test 46% and post-test 89%, with an N-Gain of 0.81 (high category). Thus, digital comic media is feasible to use in learning Indonesian language narrative text material for fourth graders.

## BAB I PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Literasi adalah kemampuan membaca dan menulis, meningkatkan pengetahuan dan keterampilan, berpikir kritis saat memecahkan masalah, dan berkomunikasi secara efektif yang dapat mengembangkan potensi dan berpartisipasi dalam kehidupan manusia (Teguh, 2020). Membaca adalah kegiatan mengamati dan memahami isi sebuah teks. Siswa akan dapat menemukan berbagai informasi dengan membaca dan menambah pengetahuan dan wawasan dari berbagai sumber dan dari berbagai buku (Aprinawati, 2018).

Gerakan literasi merupakan tahap pengembangan pola pikir dan tuntutan keperluan perkembangan zaman (Anjarwati, 2022). Upaya pengembangan literasi perlu dikembangkan secara terintegrasi, terutama melalui pendidikan. Hal ini dikarenakan pendidikan memiliki fungsi dan tujuan dalam memajukan peradaban bangsa (Agustina, 2021). Kemampuan literasi merupakan aspek dasar yang harus dimiliki oleh siswa yang digunakan untuk menyerap berbagai sumber informasi yang diterima (Mahardhani, 2021). Literasi menjadi bagian dari proses peningkatan kemampuan siswa dalam memahami kompetensi di setiap bidangnya (Ningrum, 2021). Pembekalan literasi perlu dilakukan sejak dini agar anak mendapatkan pembekalan sedini mungkin sehingga mengurangi resiko hambatan dalam bahasa salah satunya adalah literasi membaca (Widodo & Ruhaena, 2018).

Literasi membaca siswa sudah banyak diteliti pada penelitian-penelitian sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Dharma, (2020) menunjukkan hasil bahwa untuk meningkatkan literasi membaca siswa dapat dilakukan gerakan seperti

menambah buku yang menarik, kegiatan membaca 15 menit sebelum pembelajaran, membuat jurnal membaca, membuat pojok baca dan membuat lingkungan yang kaya akan teks serta melaksanakan berbagai perlombaan yang mendukung kegiatan literasi dan membuat perpustakaan yang menarik perhatian siswa. Tetapi kenyataannya kemampuan literasi siswa masih rendah hal ini dibuktikan dengan hasil PISA literasi membaca Indonesia dengan peringkat 5 dibandingkan 2018.

Hasil PISA 2022 menunjukkan penurunan hasil belajar secara internasional akibat pandemi. Tetapi meski begitu, peringkat Indonesia di PISA 2022 naik 5-6 posisi dibandingkan 2018. Peningkatan peringkat ini menunjukkan ketangguhan sistem pendidikan Indonesia dalam mengatasi *learning loss* akibat pandemi. Literasi membaca dalam peringkat Indonesia di PISA 2022 juga naik 5 posisi dibanding sebelumnya. Skor literasi membaca internasional di PISA 2022 rata-rata turun 18 poin. Skor Indonesia turun 12 poin, lebih baik dari rata-rata internasional. Sebanyak 80% negara peserta PISA 2022 mengalami penurunan skor pada literasi membaca dibandingkan PISA 2018 (Kemendikbud, 2023)

Hasil observasi yang dilakukan menunjukkan jika kemampuan literasi membaca siswa rendah karena minat baca yang sangat kurang. Hal ini dibuktikan dari penyebaran soal berbasis literasi yang di ujikan kepada siswa kelas IV dengan jumlah soal 10. Dari penyebaran 10 soal berbasis literasi yang sudah tervalidasi kepada 11 dari 21 siswa memperoleh hasil, hanya 4 dari 11 siswa (36%) yang mampu mencapai atau melampaui Kriteria Ketercapaian Tujuan Pembelajaran (KKTP) sebesar 70. Sementara itu, 7 siswa lainnya (64%) memperoleh nilai di bawah standar. Rata-rata nilai siswa hanya mencapai 50,91, yang menunjukkan bahwa sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam memahami teks secara

menyeluruh meskipun soal yang digunakan telah divalidasi dan disusun sesuai dengan standar kompetensi.

Berdasarkan hasil wawancara kepada wali kelas IV SD Negeri 04 Wonokerto pada tanggal 27 Februari 2024, diketahui bahwa rendahnya minat baca siswa disebabkan oleh beberapa faktor, antara lain model dan metode pembelajaran yang diterapkan guru masih tradisional, tidak adanya variasi gambar menarik dalam sebuah teks ataupun buku yang disajikan, kurangnya motivasi dan minat siswa untuk mengikuti pembelajaran membaca serta media pembelajaran yang kurang memadai. Guru memberikan media pembelajaran berupa teks bacaan kepada siswa dalam kegiatan membaca pemahaman, kemudian siswa diminta untuk membaca teks tersebut secara mandiri, memahami isinya, dan menjawab pertanyaan yang telah disiapkan oleh guru sebagai bentuk evaluasi pemahaman.. Tetapi, siswa menjadi putus asa ketika diminta untuk membaca sendiri yang pada akhirnya siswa tersebut bosan dan tidak memahami apa yang dibacanya.

Media pembelajaran menjadi komponen strategi penyampaian yang memuat pesan yang akan disampaikan kepada peserta didik, baik berupa orang, alat, maupun bahan (Ritonga *et al*, 2020). Interaksi pebelajar dengan media adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu kepada kegiatan belajar. Adapun bentuk belajar mengajar adalah komponen strategi penyampaian pembelajaran yang mengacu pada pembelajaran dalam kelompok besar, kelompok kecil, perseorangan atau mandiri (Degeng, 2016).

Salah satu media pembelajaran yang dapat diterapkan yaitu komik digital, komik digital merupakan komik yang bersifat interaktif yang diproduksi secara digital. Komik ini dikemas dan disajikan melalui alat elektronik media visual yang

di dalamnya terdapat animasi-animasi visual yang menarik untuk disajikan, penyimpanan komik ini dapat disimpan secara digital sehingga komik dapat bertahan dengan jangka waktu yang panjang (Dittmar, 2012). Teknologi yang digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran komik digital merupakan inovasi atau kebaruan serta keharusan bagi setiap guru untuk terus meningkatkan kreativitas, serta kompetensi dalam bidang teknologi komputer, karena media pembelajaran berupa komik digital yang disajikan dalam bentuk buku bergambar, yang mudah dicerna dan mengandung nilai pendidikan yang positif dan berkualitas tinggi (Zakiah, 2022).

Media komik digital juga diharapkan dapat mendorong tumbuhnya budaya membaca sejak dini dan menumbuhkan pola pikir yang lebih baik pada siswa. Selain itu, proses pembelajaran akan lebih menarik, sehingga potensi siswa dapat dikembangkan secara optimal di era abad 21 yang mendukung tujuan pendidikan kurikulum 2013, yang diharapkan mampu mengembangkan keterampilan berpikir kritis (*chritical thinking*), karena dengan memiliki berpikir kritis dapat melatih peserta didik untuk mencari kebenaran dari setiap informasi yang diterimanya. Keterampilan ini sangat penting untuk mengatasi efek negatif dari akses tak terbatas ke informasi di abad ke21 ( Saputra, 2022).

Media komik digital layak untuk dikembangkan sebagai media pembelajaran dikarenakan mampu meningkatkan keterampilan membaca siswa SD pada mata pelajaran Bahasa Indonesia (Gading, 2022). Penelitian yang menunjukkan bahwa media pembelajaran komik digital layak untuk dikembangkan dan dibelajarkan kepada siswa karena mampu meningkatkan motivasi belajar (Prodjosantoso, 2015). Menurut Wardani (2013) siswa yang membaca komik akan termotivasi untuk

menyelesaikan membaca karena mereka tertarik dengan perkembangan cerita atau apa yang akan terjadi pada karakter komik begitu mereka mulai membacanya.

Berdasarkan hal tersebut, maka dikembangkan komik digital Bahasa Indonesia (KOMDIBA) yang dijadikan sebagai media dan sumber belajar pada materi teks narasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia di kelas IV tentang teks narasi fiksi dan non fiksi. Pengembangan media komik tersebut berlandaskan pada variasi pada gambar komik yang beranimasi serta banyak digemari anak-anak khususnya anak usia SD. Hal itulah yang menjadi inspirasi untuk membuat komik digital sebagai media pembelajaran.

### **B. Identifikasi Masalah**

Latar belakang yang diuraikan diatas, dapat diidentifikasi beberapa masalah sebagai berikut:

1. Literasi membaca di SD Negeri 4 Wonokerto rendah, terbukti dari hasil observasi dimana 11 dari 21 peserta didik kurang dari kriteria ketercapaian tujuan pembelajaran.
2. Belum adanya pengembangan media yang diterapkan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia di SD Negeri 4 Wonokerto, sehingga perlu adanya inovasi dalam penggunaan media pembelajaran interaktif guna menciptakan suasana menyenangkan bagi peserta didik ketika belajar Bahasa Indonesia khususnya pada materi teks narasi.
3. Metode yang digunakan dalam pembelajaran dikelas IV menggunakan metode ceramah dan belajar individu dan kelompok pada saat menjelaskan materi sehingga peserta didik akan cenderung bosan.

4. Sarana dan prasarana disekolah kurang begitu memadai sehingga guru sulit untuk memilih media yang tepat dan sering menggunakan lks untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik.

### **C. Batasan Masalah**

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka penelitian ini dibatasi. Hal-hal yang perlu diteliti meliputi:

1. Pengembangan media komik digital Bahasa Indonesia (*KOMDIBA*) untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik kelas IV sekolah dasar.
2. Pengembangan dilakukan pada mata pelajaran Bahasa Indonesia kelas IV pada materi teks narasi.

### **D. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah diatas maka rumusan masalah dalam penelitian ini:

1. Bagaimana kevalidan dan kelayakan pengembangan *KOMDIBA* pada mata pelajaran Bahasa Indonesia pada materi teks narasi untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar?
2. Apakah pengembangan komik digital Bahasa Indonesia pada materi Teks Narasi dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar?

### **E. Tujuan Pengembangan**

Berdasarkan rumusan masalah diatas maka tujuan penelitian yaitu:

1. Untuk mengetahui kesesuaian pengembangan *KOMDIBA* pada materi teks narasi.
2. Untuk mengetahui pengembangan *KOMDIBA* pada materi teks narasi dapat meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV Sekolah Dasar.

## F. Spesifikasi Produk Yang Dikembangkan

Spesifikasi produk yang dikembangkan dalam penelitian ini yaitu KOMDIBA (Komik Digital Bahasa Indonesia), yang mana media tersebut digunakan untuk meningkatkan literasi membaca peserta didik kelas IV sekolah dasar. KOMDIBA yang dikembangkan dalam penelitian ini bertujuan untuk meningkatkan literasi membaca siswa kelas IV SD pada materi teks narasi. KOMDIBA ini dibuat menggunakan aplikasi *canva* dan disusun dalam format *PowerPoint* (PPT) agar mudah digunakan dalam pembelajaran, baik secara klasikal maupun individu. Komik cerita dalam media ini terdiri dari dua cerita, cerita 1 berjudul “Sumpah Pemuda” yang termasuk dalam cerita non fiksi yang terdiri dari 12 slide, dan cerita 2 yang berjudul “Rahasia Kebun Sekolah” yang tergolong cerita fiksi yang terdiri dari 10 slide yang mencakup sampul, isi cerita (orientasi, komplikasi, resolusi), glosarium kosakata baru, dan soal pemahaman. Desain visual menggunakan ilustrasi berwarna bergaya kartun dengan teks dalam balon percakapan dan narasi singkat. Bahasa yang digunakan sederhana dan sesuai dengan tingkat pemahaman siswa.

Media ini disusun berdasarkan Kurikulum Merdeka dan dirancang untuk menarik minat baca siswa melalui tampilan visual yang menarik serta penyajian materi yang sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Materi yang akan digunakan dalam pengembangan KOMDIBA ini yaitu teks narasi. Capaian pembelajaran yang digunakan dalam materi tersebut sesuai indikator yang ada, pengaplikasian teks narasi kedalam pembelajaran. Secara umum aplikasi desain produk yang digunakan adalah aplikasi Canva, template

ukuran komik digital berukuran 1080x1350 pixel, berbentuk portrait atau vertikal seperti bentuk buku pada umumnya.

### **G. Manfaat Pengembangan**

Berdasarkan tujuan penelitian di atas maka manfaat penelitian ini adalah:

#### 1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan dapat memberikan wawasan dalam pengembangan KOMDIBA pada materi teks narasi.

#### 2. Manfaat Praktis

##### a. Bagi Guru

Komik digital diharapkan dapat membantu guru dalam meningkatkan kualitas pembelajaran keterampilan membaca siswa itu sendiri. Pengembangan ini juga berfungsi sebagai alat bantu pembelajaran sehingga dapat bermanfaat bagi guru dan menjadikan hasil belajar siswa berupa keterampilan membaca akan meningkat.

##### b. Bagi Peserta Didik

Peserta didik dapat belajar dengan komik digital sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar lebih giat lagi. Dengan demikian literasi membaca peserta didik akan meningkat.

##### c. Bagi Sekolah

Dapat dijadikan sebagai motivasi sekolah untuk menggunakan media digital dan memanfaatkan teknologi digital sebaik mungkin.

##### d. Bagi Peneliti

Pengembangan KOMDIBA dapat meningkatkan pengetahuan dan wawasan peneliti.

## H. Definisi Operasional

Definisi operasional pada penelitian ini adalah:

### 1. Literasi membaca

Literasi membaca merupakan kemampuan memahami, menggunakan, dan merefleksi teks melalui keterlibatan langsung untuk memperoleh pengalaman dalam rangka mencapai tujuan tertentu indikator literasi membaca terdiri dari tiga, yakni 1) aktivitas prabaca, 2) aktivitas membaca, 3) aktivitas pascabaca yang diukur dengan instrumen lembar observasi.

### 2. Komik digital Bahasa Indonesia (KOMDIBA)

Komik digital Bahasa Indonesia (KOMDIBA) adalah pengaturan gambar dalam urutan tertentu yang melibatkan karakter-karakter dalam sebuah cerita berkelanjutan, tujuan dari komik digital ini adalah untuk menyampaikan pesan dengan cara yang menghibur melalui media elektronik khusus, dalam pengembangan media komik digital kali ini mengacu pada materi pembelajaran teks narasi, cerita komik digital dengan materi teks narasi, secara umum aplikasi desain produk yang digunakan adalah aplikasi Canva, template ukuran komik digital berukuran 1080x1350 pixel, berbentuk portrait atau vertikal seperti bentuk buku pada umumnya kevalidan dan kelayakan media komik digital ini akan diukur dengan lembar angket.