

**PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA
KELAS V SD/MI**



**Oleh: Nyangfah Nisa Septiana
NIM: 23204082018**

**STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA**

TESIS

**Diajukan kepada Program Magister (S2)
Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga
untuk Memenuhi Salah Satu Syarat guna
Memperoleh Gelar Magister Pendidikan (M.Pd)
Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah**

**YOGYAKARTA
2025**

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyangfah Nisa Septiana

NIM : 23204082018

Program Studi : Magister PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini yang berjudul “Pengembangan Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD/MI.” Secara keseluruhan adalah hasil penelitian atau karya bukan hasil dari plagiasi, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Pada bagian kutipan-kutipan tersebut memenuhi kaidah ilmiah dan tercantum dalam daftar pustaka. Apabila dikemudian hari terbukti merupakan plagiat dari hasil karya orang lain, maka segala tanggungjawab, dan peneliti siap ditindak sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Oktober 2025
Yang membuat pernyataan,



METERAI
TEMPEL
2BBF8ANX049108249

Nyangfah Nisa Septiana
NIM. 23204082018

SURAT BEBAS PLAGIASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyangfah Nisa Septiana

NIM : 23204082018

Program Studi : Magister PGMI

Menyatakan bahwa naskah tesis ini secara keseluruhan benar-benar bebas dari plagiasi. Jika dikemudian hari terbukti melakukan plagiasi, maka saya siap ditindak sesuai ketentuan hukum yang berlaku.

Yogyakarta, 10 Oktober 2025
Yang membuat pernyataan,



Nyangfah Nisa Septiana
NIM. 23204082018

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

SURAT PERNYATAAN BERJILBAB

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Nyangfah Nisa Septiana
NIM : 23204082018
Program Studi : Magister PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Dengan ini saya menyatakan tidak akan menuntut (atas foto dengan menggunakan jilbab dalam ijazah Strata II (S2) saya kepada pihak:

Program Studi : Magister PGMI
Fakultas : Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Jika suatu saat nanti terdapat instansi yang menolak ijazah tersebut karena penggunaan jilbab. Demikian surat pernyataan ini saya buat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya. Terimakasih.

Yogyakarta, 10 Oktober 2025
Yang membuat pernyataan,



Nyangfah Nisa Septiana
NIM. 23204082018

HALAMAN PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI SUNAN KALIJAGA
FAKULTAS ILMU TARBIYAH DAN KEGURUAN
Jl. Marsda Adisucipto Telp. (0274) 513056 Fax. (0274) 586117 Yogyakarta 55281

PENGESAHAN TUGAS AKHIR

Nomor : B-3187/Un.02/DT/PP.00.9/10/2025

Tugas Akhir dengan judul : PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI UNTUK
MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN KEMAMPUAN MEMBACA
PEMAHAMAN SISWA KELAS V SD/MI

yang dipersiapkan dan disusun oleh:

Nama : NYANGFAH NISA SEPTIANA, S.Pd.
Nomor Induk Mahasiswa : 23204082018
Telah diujikan pada : Senin, 27 Oktober 2025
Nilai ujian Tugas Akhir : A

dinyatakan telah diterima oleh Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

TIM UJIAN TUGAS AKHIR



Ketua Sidang

Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6908327509e11



Penguji I

Miftahus Sa'adah, S.Pd.I., M.Ed.
SIGNED

Valid ID: 6908624241b84



Penguji II

Dr. Agung Setiawan, S.Pd.I., M.Pd.I.
SIGNED

Valid ID: 69081d7a5bd75



Yogyakarta, 27 Oktober 2025
UIN Sunan Kalijaga
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan

Prof. Dr. Sigit Purnama, S.Pd.I., M.Pd.
SIGNED

Valid ID: 6909630853e51

NOTA DINAS PEMBIMBING

Kepada Yth,
Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan
UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta

Assalammu'alaikum Wr.Wb

Setelah melakukan bimbingan, arahan, dan koreksi terhadap penulisan tesis yang berjudul:

**PENGEMBANGAN KOMIK INTERAKTIF BERBASIS GAMIFIKASI
UNTUK MENINGKATKAN PARTISIPASI AKTIF DAN KEMAMPUAN
MEMBACA PEMAHAMAN SISWA
KELAS V SD/MI**

Nama : Nyangfah Nisa Septiana
Nim : 23204082018
Jenjang : Magister (S2)
Program Studi : Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Saya berpendapat bahwa tesis tersebut sudah dapat diajukan kepada Program Magister (S2) Fakultas Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga untuk diajukan dalam rangka memperoleh gelar Magister Pendidikan (M.Pd).

Yogyakarta,
Pembimbing



Dr. Aninditya Sri Nugraheni, M.Pd.

HALAMAN MOTTO

***“Jangan menunda sesuatu lakukan sekarang juga
agar kamu bisa segera merasakan hasilnya”¹***



¹Merry Riana, “Jangan Menunda Lakukan Sekarang Juga Agar Kamu Bisa Merasakan Hasilnya,” *Instagram*, last modified 2025, accessed October 16, 2025, <https://www.instagram.com/p/DP2lh7wD-Pc/?igsh=ejU0cmY5enlydXlq>.

HALAMAN PERSEMBAHAN

Tesis Ini Penulis Persembahkan Kepada

Almamater

Program Studi Magister

Program Studi Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah

Fakultas Ilmu Tarbiyah Dan Keguruan

Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga

Yogyakarta



STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

ABSTRAK

Nyangfah Nisa Septiana, 23204082018. Pengembangan Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD/MI. Tesis Program Pendidikan Guru Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Program Magister UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta Tahun 2025. Pembimbing: Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.

Pendidikan tidak hanya bertujuan menyampaikan pengetahuan, tetapi juga membentuk siswa yang cinta akan membaca dan mengaktualisasikan pemahaman yang diperoleh dalam kehidupannya. Namun, hasil *Programme for International Student Assessment* (PISA) tahun 2022 menyatakan bahwa siswa Indonesia masih mengalami kesulitan dalam memahami bacaan yang mereka baca. Permasalahan lainnya juga diperoleh dari data awal di lapangan yang menyatakan rendahnya partisipasi aktif yang ditandai dengan minimnya keterlibatan siswa dalam pembelajaran dan kurangnya pemahaman siswa terhadap teks bacaan. Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan komik interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran bahasa Indonesia fase C siswa SD/MI. Tujuan spesifik penelitian ini ialah: (1) mendeskripsikan proses pengembangan komik interaktif berbasis gamifikasi, (2) menganalisis kelayakan komik interaktif berbasis gamifikasi, (3) menguji efektivitas komik interaktif berbasis gamifikasi.

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian *Research and Development* (R&D). Model pengembangan yang digunakan ialah ADDIE (*Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation*). Subjek penelitian terdiri dari ahli instrumen, ahli materi, ahli media, ahli bahasa serta praktisi. Uji validitas empiris melibatkan 31 siswa dari SDN Banguntapan, uji efektivitas melibatkan 48 siswa kelas V pada dua sekolah SD Negeri Adisucipto 1 dan MI Ma'arif Bego, dan 3 guru sebagai penilai produk. Pengumpulan data dilakukan melalui angket, tes, wawancara dan observasi. Tekni analisis data yang digunakan yaitu teknik deskriptif kualitatif dan kuantitatif. Data deskriptif kualitatif dianalisis menggunakan teknik Miles, Huberman dan Saldana dan triangulasi data. Data kuantitatif untuk menguji validasi instrumen menggunakan V Aiken dan bantuan *software* JASP. Kemudian pengujian efektivitas komik interaktif berbasis gamifikasi menggunakan uji *paired sample t-test* dan *N-Gain*.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) proses pengembangan komik interaktif berbasis gamifikasi berhasil menghasilkan produk yang sesuai dengan kebutuhan dan karakteristik siswa, (2) komik interaktif berbasis gamifikasi memiliki kelayakan sangat layak dengan skor rata-rata 93%, (3) komik interaktif berbasis gamifikasi terbukti efektif meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa SD/MI, dapat dilihat pada uji *Pairedsample t-test* kedua sekolah yang memperoleh sig. (2-tailed) sebesar 0,000 < 0,05. Hasil *N-Gain* pada partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman memperoleh skor sebesar 0,74 dan 0,68 dengan kategori cukup efektif.

Kata Kunci: Bahasa Indonesia; Gamifikasi; Komik Interaktif; Media Pembelajaran; Membaca Pemahaman; Partisipasi Aktif

ABSTRACT

Nyangfah Nisa Septiana, 23204082018. *Development of Gamification-Based Interactive Comics to Increase Active Participation and Reading Comprehension Skills of Elementary School/Madrasah Ibtidaiyah Students. Thesis for the Madrasah Ibtidaiyah Teacher Education Program (PGMI) Master's Program, UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2025. Advisor: Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd.*

Education aims not only to impart knowledge, but also to nurture students who love reading and apply the knowledge they have gained in their lives. However, the results of the Programme for International Student Assessment (PISA) 2022 show that Indonesian students still have difficulty understanding the texts they read. Another problem was also obtained from the initial data in the field, which indicated low active participation, marked by minimal student involvement in learning and a lack of understanding of the reading text. This study aims to develop gamification-based interactive comics for Indonesian language lessons in phase C for elementary school/MI students. The specific objectives of this study are: (1) to describe the process of developing gamification-based interactive comics, (2) to analyze the feasibility of gamification-based interactive comics, (3) to test the effectiveness of gamification-based interactive comics.

This study uses Research and Development (R&D) as its research type. The development model used is ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation, Evaluation). The research subjects consist of instrument experts, material experts, media experts, language experts, and practitioners. The empirical validity test involved 31 students from SDN Banguntapan, while the effectiveness test involved 48 fifth-grade students from two schools, SD Negeri Adisucipto 1 and MI Ma'arif Bego, and three teachers as product assessors. Data collection was conducted through questionnaires, tests, interviews, and observations. The data analysis techniques used were qualitative and quantitative descriptive techniques. Qualitative descriptive data were analyzed using the Miles, Huberman, and Saldana technique and data triangulation. Quantitative data for testing the validity of the instruments used V Aiken and JASP software. Then, the effectiveness of gamification-based interactive comics was tested using a paired sample t-test and N-Gain.

The results of the study show that: (1) the process of developing gamification-based interactive comics successfully produced products that suited the needs and characteristics of students, (2) gamification-based interactive comics were highly feasible with an average score of 93%, (3) gamification-based interactive comics were proven to be effective in increasing active participation and reading comprehension skills of elementary school/MI students, as seen in the paired sample t-test of the two schools, which obtained a sig. (2-tailed) of $0.000 < 0.05$. The N-Gain results for active participation and reading comprehension skills obtained scores of 0.74 and 0.68, which are categorized as quite effective.

Keywords: Indonesian language; Gamification; Interactive comics; Learning media; Reading comprehension; Active participation.

KATA PENGANTAR

Assalamu'alaikum Wr. Wb

Alhamdulillah rabbil 'alamin. Puji syukur peneliti panjatkan ke hadirat Allah SWT, Sang pemilik ilmu yang telah melimpahkan kekuatan, kesabaran, dan jalan untuk menyelesaikan penelitian ini. Tesis ini peneliti tuliskan bukan semata-mata untuk memenuhi kewajiban akademik, tetapi juga sebagai wujud cinta terhadap dunia pendidikan, tempat peneliti bertumbuh, belajar, dan mengabdikan.

Proses penyusunan tesis yang berjudul “Pengembangan Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi Untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD/MI” ini bukanlah perjalanan yang mudah. Ada banyak titik lelah, ragu, dan juga penuh tanya. Namun di setiap langkah peneliti selalu diingatkan bahwa ilmu bukan sekadar tentang mengetahui, tetapi tentang memahami dan memberi manfaat. Terutama bagi mereka yang menjadi alasan peneliti untuk bertahan, siswa, guru, dan semua insan pendidikan yang peneliti temui di ruang-ruang kelas kehidupan.

Dengan segala kerendahan hati, peneliti mengucapkan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Islam Negeri Sunan Kalijaga Yogyakarta, Bapak Prof. Noorhaidi, M.A., M.Phil., Ph.D.
2. Dekan Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan Prof. Dr. Sigit Purnama, M.Pd.
3. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd., Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I., selaku ketua dan sekretaris Program Studi magister Pendidikan Guru

Madrasah Ibtidaiyah (PGMI) Fakultas Ilmu Tarbiyah dan Keguruan UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta.

4. Dr. Aninditya Sri Nugraheni, S.Pd., M.Pd., selaku pembimbing tesis yang senantiasa memberikan waktu, arahan, bimbingan, motivasi serta wawasan baru dengan penuh ketulusan dan kerendahan hati.
5. Validator ahli materi Dr. Lailatu Rohmah, S.Pd.I., M.S.I dan Dr. Muhardila Fauziah, S.Pd.I., M.Pd. Validator ahli media Dr. Kulsum Nur Hayati, M.Pd, dan Dr. Zulvia Trinova, S.Ag.,M.Pd. Validator ahli bahasa Dr. Miftahus Sa'adah, S.Pd.I., M.Ed. dan Dr. Melinda Roza, S.Pd., M.Pd yang telah meluangkan waktu, tenaga, dan pikiran dalam memberikan masukan yang sangat berharga untuk penyempurnaan Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi.
6. Dr. Hj. Endang Sulistyowati, M.Pd.I., Dr. Shaleh, S.Ag., M.Pd., dan Dwi Artanti, S.Pd., Gr selaku validator ahli instrumen. Kontribusi Bapak dan Ibu dalam proses validasi ini sangat berarti dalam menjamin keandalan alat ukur yang digunakan dalam penelitian ini.
7. Kepala sekolah, guru-guru dan siswa SD Negeri Adisucipto 1, MI Ma'arif Bego, dan SDN Banguntapan yang telah berpartisipasi dan membantu terlaksananya penelitian.
8. Kepada kedua orang tua Mama Musdarisna dan Ayah Enyang Sungkawa, dan adik-adik tercinta Miftah Muslih Sungkawa, Salmarifah Ainun Sungkawa, Fatturrahman Mukhlis Sungkawa yang senantiasa mengiringi setiap langkah dengan doa yang tulus, cinta tanpa syarat sehingga peneliti mampu menyelesaikan studi.

9. Kepada M. Niko Andeska, terimakasih atas semangat, dan dukungan moral yang selalu diberikan di setiap langkah proses penyelesaian studi magister.
10. Kepada kakak Mutia dan Sahabat tercinta Putri, Tika, Amel, Mbak fafa, Mbak Endah, Mbak Lulu, Mbak Nana, Mbak Mutia yang selalu mengobarkan api semangat ketika mulai redup.
11. Kepada teman-teman Magister PGMI Kelas A dan Kelas B terima kasih telah memberikan suka duka dalam perjalanan studi magister.

Peneliti menyadari bahwa tesis ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, saran dan kritik yang membangun sangat peneliti harapkan demi perbaikan di masa mendatang. Semoga karya sederhana ini dapat memberikan manfaat dan menjadi inspirasi bagi pihak-pihak yang bergerak di dunia pendidikan. Terima kasih.

Wassalamu'alaikum Wr.Wb

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN KEASLIAN	i
SURAT BEBAS PLAGIASI.....	ii
SURAT PERNYATAAN BERJILBAB	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
NOTA DINAS PEMBIMBING.....	v
HALAMAN MOTTO	vi
HALAMAN PERSEMBAHAN	vii
ABSTRAK	viii
KATA PENGANTAR.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR TABEL	xv
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah.....	13
C. Pembatasan Masalah.....	14
D. Rumusan Masalah.....	14
E. Tujuan Pengembangan.....	15
F. Manfaat Pengembangan.....	15
G. Kajian Penelitian yang Relevan.....	18
H. Landasasan Teori	25
I. Kerangka Berpikir.....	67
J. Sistematika Pembahasan.....	69
BAB II METODE PENELITIAN.....	70
A. Jenis dan Desain Penelitian.....	70
B. Model Pengembangan.....	70
C. Prosedur Pengembangan.....	71
D. Subjek Uji Coba.....	75
E. Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data.....	76
BAB III HASIL DAN PEMBAHASAN	94
A. Hasil	94
1. Proses Pengembangan Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi.....	94
a. Tahap Analisis.....	94
b. Tahap Desain.....	100
c. Tahap Pengembangan.....	103
d. Tahap Implimentasi.....	135

e. Tahap Evaluasi	138
2. Kelayakan Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman	142
3. Efektivitas Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman	150
B. Pembahasan	159
1. Proses Pengembangan Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD/MI	159
a. Refleksi Tahap Analisis	159
b. Refleksi Tahap Desain	164
c. Refleksi Tahap Pengembangan	165
d. Refleksi Tahap Implementasi	166
e. Refleksi Tahap Evaluasi	167
2. Kelayakan Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD/MI	169
3. Efektivitas Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD/MI	169
C. Keterbatasan Penelitian	172
BAB IV PENUTUP	174
A. Simpulan	174
B. Saran	176
DAFTAR PUSTAKA	177
LAMPIRAN	188

DAFTAR TABEL

Tabel 2. 1 Kisi-kisi Ahli Materi	78
Tabel 2. 2 Kisi-kisi Ahli Media.....	78
Tabel 2. 3 Kisi-kisi Ahli Bahasa	79
Tabel 2. 4 Kisi-kisi lembar Respon Guru.....	80
Tabel 2. 5 Kisi-kisi Respon Siswa	80
Tabel 2. 6 Kisi-kisi Kemampuan Membaca Pemahaman””	81
Tabel 2. 7 Kriteria Skor Hasil Uji Validitas Instrumen	86
Tabel 2. 8 Kriteria Koefisie Cronbach Alpha	88
Tabel 2. 9 Kriteria Skor Hasil Validitas Ahli.....	89
Tabel 2. 10 Desain Penelitian	90
Tabel 2. 11 Kriteria Interval N-Gain.....	93
Tabel 2. 12 Kriteria Penentuan Tingkat Keefektifan	93
Tabel 3. 1 Analisis Materi.....	101
Tabel 3. 2 Hasil Penilaian Ahli Materi.....	112
Tabel 3. 3 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Materi	113
Tabel 3. 4 Hasil Penilaian Ahli Media	115
Tabel 3. 5 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Media.....	117
Tabel 3. 6 Hasil Penilaian Ahli Bahasa.....	119
Tabel 3. 7 Revisi Produk Berdasarkan Ahli Bahasa	121
Tabel 3. 8 Profil Praktisi	123
Tabel 3. 9 Penilaian Produk oleh Parktisi	123
Tabel 3. 10 Hasil Validasi Isi Secara Keseluruhan Angket Partisipasi Aktif Siswa.....	124
Tabel 3. 11 Hasil Validasi Empiris Angket Partisipasi Aktif	125
Tabel 3. 12 Hasil Reliabilitas Partisipasi Aktif.....	126
Tabel 3.13 Hasil Validasi Isi Secara Keseluruhan Kemampuan Membaca Pemahaman.....	127
Tabel 3.14 Hasil Validasi Empiris Kemampuan Membaca Pemahaman	128
Tabel 3. 15 Hasil Reliabilitas Kemampuan Membaca Pemahaman	129

Tabel 3. 16 Hasil Respon Siswa pada Uji Coba Terbatas.....	135
Tabel 3. 17 Jadwal Uji Coba Produk	136
Tabel 3. 18 Rekapitulasi Hasil Respon Guru	139
Tabel 3. 19 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa SD Negeri Adisucipto 1	139
Tabel 3. 20 Rekapitulasi Hasil Respon Siswa MI Ma'arif Bego	140
Tabel 3. 21 Analisis Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> SD Negeri Adisucipto 1	140
Tabel 3. 22 Analisis Skor <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i> MI Ma'arif Bego	141
Tabel 3. 23 Kelayakan Produk Berdasarkan Ahli Materi	142
Tabel 3. 24 Kelayakan Produk Berdasarkan Ahli Media.....	144
Tabel 3. 25 Kelayakan Produk Berdasarkan Ahli Bahasa	147
Tabel 3. 26 Kelayakan Produk Berdasarkan Penilaian Praktisi.....	148
Tabel 3. 27 Hasil Uji Normalitas Partisipasi Aktif	151
Tabel 3. 28 Hasil Uji Normalitas Kemampuan Membaca Pemahaman.....	151
Tabel 3. 29 <i>Output 1</i> Hasil <i>PairedSample</i> T-test Partisipasi Aktif.....	153
Tabel 3. 30 <i>Output 2</i> <i>PairedSample</i> T-test Partisipasi Aktif	153
Tabel 3.31 <i>Output 1</i> <i>Paired Sample T-test</i> Kemampuan Membaca Pemahaman	154
Tabel 3.32 <i>Output 2</i> <i>Paired Sample T-test</i> Kemampuan Membaca Pemahaman	155
Tabel 3. 33 Nilai <i>N-GainPretest</i> dan <i>Posttest</i> Partisipasi Aktif.....	156
Tabel 3. 34 Nilai <i>N-Gain pretest</i> dan <i>Posttest</i> Partisipasi Aktif	157
Tabel 3.35Nilai <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Membaca Pemahaman	158
Tabel 3.36Nilai <i>N-Gain Pretest</i> dan <i>Posttest</i> Kemampuan Membaca Pemahaman	159

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. 1 Persentase Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD Negeri Adisucipto 1.....	4
Gambar 1. 2 Persentase Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa MI Ma'arif Bego.....	5
Gambar 1. 3 Persentase Partisipasi Aktif Siswa SD Negeri Adisucipto 1.....	6
Gambar 1. 4 Persentase Partisipasi Aktif Siswa MI Ma'arif Bego.....	7
Gambar 1. 5 Grafik Skor PISA Membaca Indonesia.....	10
Gambar 1. 6 Peta Konsep Kategori Komik Digital Interaktif.....	41
Gambar 1. 7 Kerangka Berpikir.....	68
Gambar 2. 1 Alur Model ADDIE.....	71
Gambar 3. 1 Hasil Penelitian pada Proses Pengembangan.....	94
Gambar 3. 2 Grafik Penilaian Ahli Materi.....	112
Gambar 3. 3 Grafik Penilaian Ahli Media.....	115
Gambar 3. 4 Grafik Penilaian Ahli Bahasa.....	120
Gambar 3. 5 Tampilan Awal Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi.....	130
Gambar 3. 6 Halaman Profil Pengembang.....	131
Gambar 3. 7 Halaman Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran.....	131
Gambar 3. 8 Halaman Materi pada Komik.....	132
Gambar 3. 9 Halaman Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi.....	133
Gambar 3. 10 Halaman Gamifikasi pada masing-masing komik.....	134
Gambar 3. 11 Halaman Akhir Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi.....	134
Gambar 3. 12 Implementasi di SDN Adisucipto 1 dan MI Ma'arif Bego.....	136

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran1Berita Acara Seminar Proposal.....	189
Lampiran 2 Surat ketersediaan Pembimbing Tesis	190
Lampiran 3 Surat Izin Penelitian.....	191
Lampiran 4 Surat Keterangan Telah Melakukan Penelitian	193
Lampiran 5 Kartu Bimbingan Tesis	195
Lampiran 6 Instrumen Validasi.....	196
Lampiran7 Instrumen Validasi Ahli Materi	198
Lampiran 8 Instrumen Validasi Ahli Materi Ahli Media.....	201
Lampiran 9 Instrumen Validasi Ahli Bahasa	204
Lampiran 10 Hasil Wawancara.....	207
Lampiran 11 Hasil Respon Guru	216
Lampiran 12 Rubrik Penilaian Guru	218
Lampiran 13 Validasi Isi Partisipasi Aktif.....	222
Lampiran 14 Validasi Isi Kemampuan Membaca Pemahaman	223
Lampiran 15Uji Validitas dan Reliabilitas JAS Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman.....	224
Lampiran 16 Uji Normalitas Partisipasi Aktif	228
Lampiran 17 Uji Normalitas Kemampuan Membaca Pemahaman.....	228
Lampiran 18 Uji <i>Paired Sample Statistics</i> Partisipasi Aktif.....	229
Lampiran 19 Uji <i>Paired Sample Statistics</i> Kemampuan Membaca Pemahaman.....	229
Lampiran 20 Uji <i>N-Gain</i> Partisipasi Aktif	230
Lampiran 21 Uji <i>N-Gain</i> Kemampuan Membaca Pemahaman	230
Lampiran 22 Hasil Angket Kebutuhan siswa SD dan MI.....	231
Lampiran 23 Hasil <i>Pretest</i> Angket Partisipasi Aktif Siswa SD dan MI.....	233
Lampiran24 Hasil <i>Pretest</i> Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD dan MI.....	235
Lampiran 25 Hasil Angket Respon Siswa SD dan MI.....	237
Lampiran 26 Hasil <i>Posttest</i> Partisipasi Aktif Siswa SD dan MI.....	239

Lampiran 27 Hasil <i>Postest</i> Kemampuan Membaca pemahaman Siswa SD dan MI.....	241
Lampiran 28 Soal Kemampuan Membaca Pemahaman	243
Lampiran 29 Angket Partisipasi Aktif	248
Lampiran 30 Lembaran Validasi Instrumen Penelitian <i>Pretest</i> dan <i>Posttest</i>	250
Lampiran 31 Dokumentasi	262
Lampiran 32 Biodata Penulis	264



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan dunia teknologi informasi dan komunikasi berdampak besar pada bidang pendidikan yang menjadi kebutuhan dalam rangka revolusi industri 4.0. Menurut *ASSOCIATION FOR EDUCATIONAL COMMUNICATION AND TECHNOLOGY* (AECT) menyatakan bahwa “teknologi pendidikan merupakan kajian dan praktik etika tentang memfasilitasi belajar dalam meningkatkan kinerja dengan menciptakan, dan mengelola proses belajardengan menggunakan teknologi yang tepat.² Penggunaan teknologi yang tepat dalam proses belajar dapat meningkatkan ilmu pengetahuan yang dimiliki siswa. Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi pada abad 21 mengarahkan bidang pendidikan untuk bisa melatih siswa menghadapi persaingan di era globalisasi. Pendidikan abad 21 merupakan salah satu kebutuhan hidup vital yang menciptakan siswa untuk berinovasi, memperoleh kemampuan teknologi dan belajar menggunakan media informasi sehingga dapat bertahan hidup dengan kemampuan yang dimiliki.³

Pendidikan abad 21 harus sejalan dengan perkembangan kurikulum yang ada di lembaga pendidikan. Kurikulum merdeka merupakan sebuah inovasi

²Azizul Azizul et al., “Pengembangan Bahan Ajar Komik Digital pada Materi Gerak,” *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (November 23, 2020): 97–104, <http://jurnal.stkipersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/829>.

³Andri Rahadyan, Indra Kurniawan, dan Rahman Abdillah, “Penggunaan Microsoft Excel Dalam Rekapitulasi Nilai Siswa Untuk Guru Sekolah Dasar,” *Journal of Community Empowerment* 1, no. 1 (2022): 29–37.

dalam dunia pendidikan yang disesuaikan dengan kebutuhan siswa di era globalisasi.⁴ Ditengah perkembangan globalisasi, kurikulum ini dijadikan sebagai kunci dalam memastikan pembelajaran yang relevan dan efektif bagi siswa.⁵ Kurikulum merdeka juga dihadirkan sebagai bentuk reformasi pendidikan yang berfokus pada transformasi budaya sekolah yang harus mampu berorientasi pada inovasi dan pembelajaran yang berfokus pada siswa.⁶ Hal ini senada yang dikemukakan oleh Rahmadayanti & Hartoyo kurikulum merdeka memberikan kebebasan untuk berinovasi dalam proses pembelajaran yang menekankan pada kualitas belajar demi terwujudnya siswa berkualitas, memiliki kompetensi sumber daya manusia yang siap menghadapi tantangan global.⁷

Kurikulum merdeka memiliki muatan mata pelajaran yang beragam, salah satu mata pelajaran yang terdapat dalam kurikulum merdeka adalah bahasa Indonesia. Bahasa Indonesia merupakan salah satu mata pelajaran yang dapat membantu siswa untuk mengenal dirinya, mampu mengungkapkan pikiran dan perasaan, dapat membantu mengenal budayanya dan budaya orang lain serta dapat berpartisipasi dalam masyarakat dengan menggunakan bahasa

⁴Novita Maula Salsabila dan Agung Setiyawan, "Penerapan Project Based Learning (PjBL) Dalam Meningkatkan Maharah Qiraah Pada Kurikulum Merdeka Belajar," *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2024): hlm. 285-286.

⁵Huldiya Syamsiar et al., "Evaluasi Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis CIPP," *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 6, no. 2 (2023): hlm. 536, <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.7711%0AMODERNISASI>.

⁶Ineu Sumarsih et al., "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di Sekolah Penggerak Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): hlm. 8249.

⁷Dewi Rahmadayanti dan Agung Hartoyo, "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar," *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2020): hlm. 7176, <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.

Indonesia. Pembelajaran bahasa Indonesia mampu membimbing siswa untuk menguasai aspek kemampuan berbahasa diantaranya; menyimak, membaca, memirsas, berbicara, mempresentasikan, dan menulis.^{8,9} Berdasarkan enam aspek tersebut kemampuan membaca ialah poin penting yang melibatkan proses kognitif.¹⁰

Kemampuan membaca kompetensi wajib yang harus dimiliki oleh siswa sekolah dasar. Siswa yang memiliki kemampuan membaca yang memadai, akan memudahkan dalam menggali informasi dari berbagai sumber tertulis.¹¹ Membaca merupakan suatu proses yang dilakukan oleh pembaca untuk memperoleh pesan yang hendak disampaikan oleh seseorang melalui media bahasa tulis.¹²

Dalam kegiatan membaca, terdapat beberapa jenis membaca diantaranya membaca pemahaman. Melalui kegiatan ini siswa tidak hanya membaca namun harus disertai pemahaman, dikarenakan membaca tanpa pemahaman tidak akan memperoleh informasi yang memuaskan.¹³ Membaca pemahaman harus

⁸Eka Sofia Agustina, "Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka," *Prosiding Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia* (2023): hlm. 5-6.

⁹Firmina Angela Nai, Jeladu Kosmas, dan Aris Nurhoeda, "Pengembangan Literasi Siswa Melalui Model Pembelajaran Membaca dan Menulis Permulaan," *Optimisme: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya* 4, no. 2 (2023): hlm. 1.

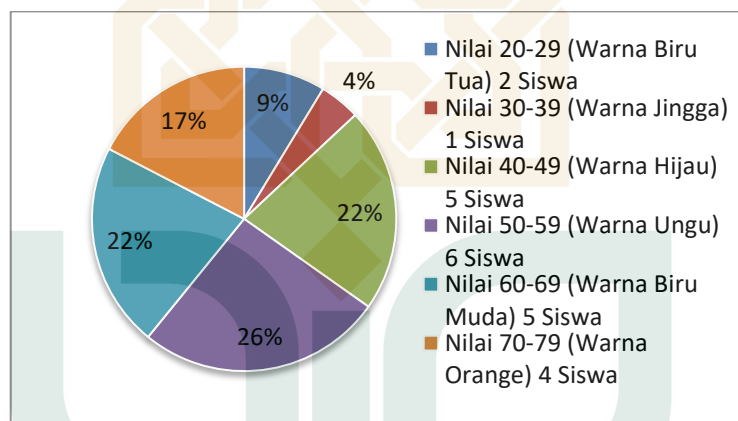
¹⁰Simon Calmar Andersen, Helena Skyt Nielsen, dan Meredith L. Rowe, "Development of Writing Skills within a Home-Based, Shared Reading Intervention: Re-Analyses of Evidence from a Randomized Controlled Trial," *Learning and Individual Differences* 99, no. September (2022): hlm. 1, <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2022.102211>.

¹¹Ninda Nur Afifah, Dedy Irawan, dan Cicih Wiarsih, "Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia melalui Blended Learning Kelas V SD Muhammadiyah Purwokerto," *Jurnal Renjana Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2022): hlm. 47.

¹²Dalman, *Keterampilan Membaca* (Jakarta: Rajawali Pers, 2014), hlm. 7.

¹³Nyangfah Nisa Septiana, Zulfahmi, dan Rendy Nugraha Frasandy, "Metode Speed Reading Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman,"

dikembangkan dalam upaya meningkatkan pengetahuan siswa akan ilmu dan informasi yang berkembang, serta mengambil makna dari isi bacaan yang telah dibaca.¹⁴ Membaca pemahaman merupakan pembelajaran membaca yang dirancang untuk mengembangkan kemampuan siswa dalam mengingat urutan peristiwa dan memahami teks tertulis secara mendalam.¹⁵ Data awal yang diperoleh dari kemampuan membaca pemahaman siswa di sekolah masih banyak yang belum mencapai tingkat ketuntasan. Hal ini digambarkan dalam grafik berikut:



Gambar 1. 1Persentase Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa SD Negeri Adisucipto 1

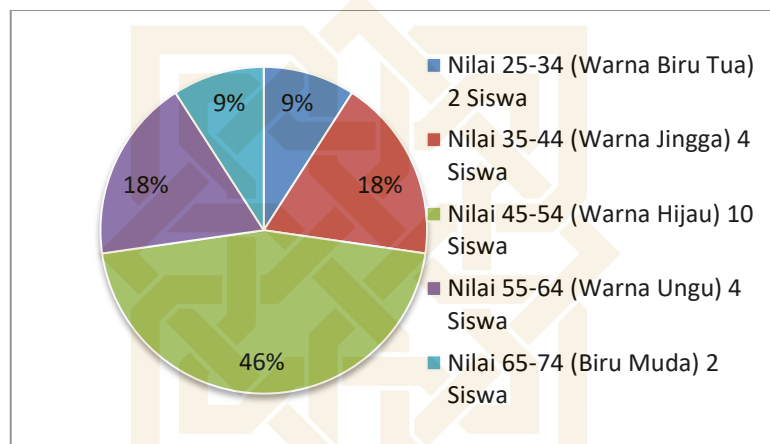
Gambar 1.1 di atas memaparkan hasil data awal SD Negeri Adisucipto 1 yang diperoleh terhadap 23 siswa, terdapat 3 orang siswa yang memperoleh nilai tertinggi yaitu 75. Serta 2 orang siswa memperoleh nilai terendah yang berada pada skor 20. Pada interval 20-29 terdapat 2 siswa, interval 30-39 terdapat 1

Journal Cerdas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN IB Padang 5, no. 2 (2023): hlm. 189.

¹⁴Rahel Sonia Ambarita, Neneng Sri Wulan, dan D Wahyudin, "Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman pada Siswa Sekolah Dasar," *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): hlm. 2337, <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/836>.

¹⁵Herlinyanto, *Membaca Pemahaman dengan Strategi KWL, Pemahaman dan Minat Membaca*, 2019, hlm. 8.

siswa, interval 40-49 terdapat 5 siswa, interval 50-59 terdapat 6 siswa, 60-69 terdapat 5 siswa dan 70-79 terdapat 4 siswa. Sedangkan untuk data awal kemampuan membaca pemahaman siswa MI Ma'arif Bego dapat dilihat pada gambar berikut:

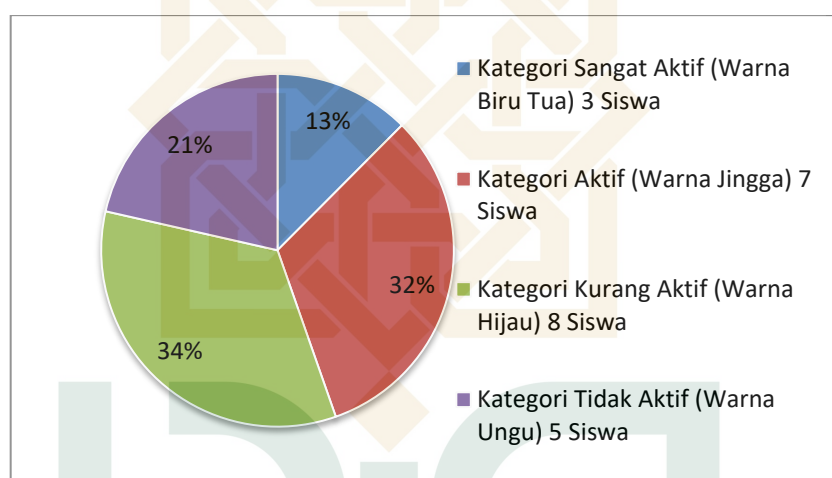


Gambar 1. 2Persentase Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa MI Ma'arif Bego

Dapat dilihat data dari gambar 1.2 yang merupakan data awal terhadap 22 siswa MI Ma'arif Bego. Melalui gambar di atas siswa yang memperoleh skor tertinggi satu orang dengan nilai 70. Sedangkan skor terendah dengan nilai 25 diperoleh oleh dua orang. Pada interval 25-34 diperoleh 2 siswa, 35-44 diperoleh 4 siswa, 45-54 diperoleh 10 siswa, 55-64 diperoleh 4 siswa, 65-74 diperoleh 2 siswa.

Pembelajaran membaca pemahaman yang berkualitas dalam proses pembelajaran didukung dengan partisipasi aktif siswa. Hal ini senada dengan yang dikemukakan oleh Fadila & Sylvia pembelajaran yang baik akan terjadi ketika siswa memperhatikan dan berpartisipasi aktif dalam kegiatan

pembelajaran.¹⁶Keaktifan belajar ialah suatu bentuk kegiatan giat belajar yang dilakukan oleh siswa yang dapat kita lihat dari keterlibatannya megikuti kegiatan belajar mengajar.¹⁷ Oleh karena itu, guru dituntut mampu menciptakan kondisi belajar yang bisa mendorong siswa untuk berpartisipasi aktif secara langsung di kelas. Adapun data awal mengenai partisipasi aktif siswa di sekolah digambarkan dalam grafik berikut:



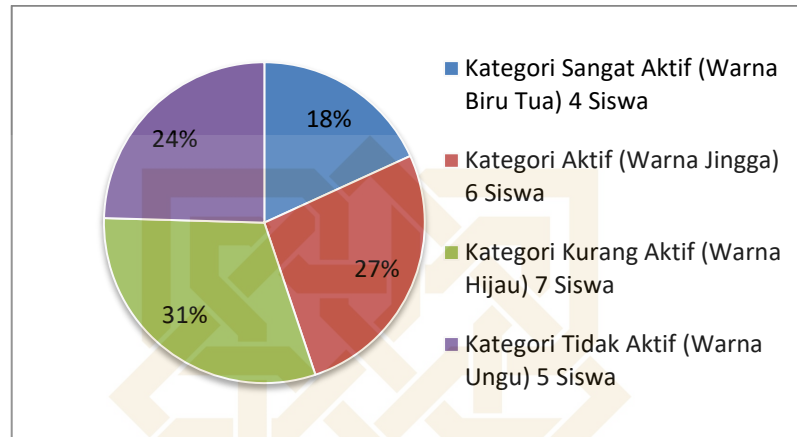
Gambar 1. 3Persentase Partisipasi Aktif Siswa SD Negeri Adisucipto 1

Gambar 1.3 di atas memaparkan hasil data awal SD Negeri Adisucipto 1 yang diperoleh terhadap 23 siswa pada aspek partisipasi aktif. Pada kategori tidak aktif terdapat 5 siswa, kategori kurang aktif 8 siswa, kategori aktif 7 siswa dan

¹⁶Sesil Anisa Fadila dan Ike Sylvia, "Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Fase E melalui Media Teka-Teki Silang dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament Di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik," *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy* 3, no. 3 (2024): hlm. 310.

¹⁷Wulan Anggraini dan Lutfi Lutfi, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Kelas," *Seminar Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ* (2024): hlm. 560-561.

sangat aktif 3 siswa. Sedangkan untuk data awal kemampuan membaca pemahaman siswa MI Ma'arif Bego dapat dilihat pada gambar berikut:



Gambar 1. 4Persentase Partisipasi Aktif Siswa MI Ma'arif Bego

Dapat dilihat data dari gambar 1.4 yang merupakan data awal terhadap 22 siswa MI Ma'arif Bego. Melalui gambar di atas siswa yang menempati kategori tidak aktif sebanyak 5 siswa, kurang aktif 7 siswa, aktif 6 siswa, dan sangat aktif 4 siswa.

Berdasarkan observasi awal yang dilakukan, kemampuan membaca pemahaman dan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia masih rendah. Terlihat, siswa kurang antusias dalam membaca teks. Siswa menyimpulkan teks bacaan dengan tetap melihat buku ajar tanpa adanya proses penyerapan informasi. Sumber belajar yang digunakan hanya berpedoman pada buku guru dan buku siswa, sesekali melibatkan teks-teks yang diperoleh secara online tanpa adanya sumber belajar lain sebagai penunjang kegiatan pembelajaran sehingga pembelajaran terkesan kurang bervariasi dan menarik. Kondisi kegiatan pembelajaran yang hanya mengacu pada buku tanpa

didukung dengan media pembelajaran yang relevan menimbulkan dampak pembelajaran kurang optimal, sehingga sulit dalam mencapai tujuan pembelajaran.¹⁸

Hasil tersebut diperkuat dengan wawancara yang dilakukan oleh peneliti dengan guru kelas VA SDNegeri Adisucipto 1. Ibu A1 mengungkapkan:

“Pada pembelajaran bahasa Indonesia tidak semua siswa ikut berpartisipasi aktif khususnya dalam hal membaca, sehingga berpengaruh terhadap hasil belajar ada yang maksimal dan ada yang tidak. Kemudian pada aspek kemampuan membaca pemahaman siswa masih rendah, 40% dikategorikan paham dan mengerti, sisanya belum paham dan mengerti.”¹⁹

Kemudian Hal serupa juga disampaikan oleh guru kelas VB SD Negeri Adisucipto 1, Ibu A2 mengungkapkan:

“Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia tahun ajaran 2025/2026 kebetulan sebagian dari siswa aktif dan sebagian lagi tidak. Kemudian dari segi kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V sekarang bisa membaca tapi ketika ditanya atau diperintahkan untuk menyampaikan mereka belum bisa. Jadi bisa dikatakan membaca pemahamannya masih rendah.”²⁰

Lebih lanjut guru bahasa Indonesia kelas VA MI Ma’arif Bego, Ibu A3 juga mengungkapkan bahwasanya:

“Siswa kelas V A, B dan C aktif. Tapi siswa kelas VA masih ada yang kurang ikut terlibat aktif dalam kegiatan membaca khususnya. Kemudian Kemampuan membaca pemahaman siswa masih kurang. Karena literasi itu membutuhkan pembiasaan. Satu kelas biasanya memiliki karakter siswa yang beragam, ada yang suka membaca buku ada yang tidak.”²¹

¹⁸Siswa Kelas 5, “Observasi,” 2025.

¹⁹Guru YMF, “Wawancara,” 2025.

²⁰Guru DA, “Wawancara,” 2025.

²¹Guru SUW, “Wawancara,” 2025.

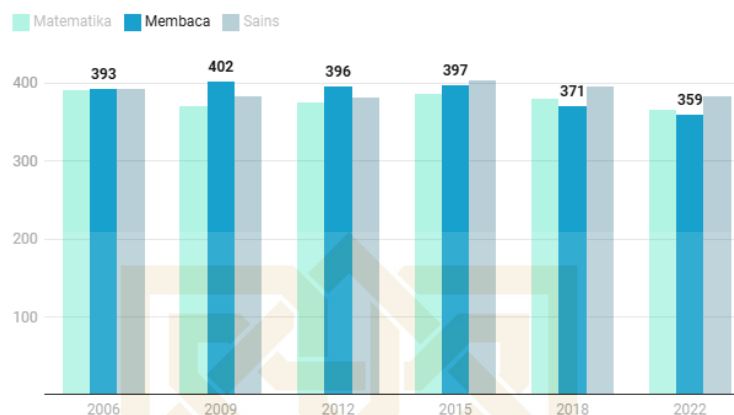
Berdasarkan observasi dan wawancara di atas dapat disimpulkan bahwa penyebab rendahnya partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman ialah penggunaan media pembelajaran yang kurang tepat dan siswa yang tidak terbiasa dalam membaca. Dampak yang ditimbulkan ialah minimnya rasa cinta siswa terhadap buku dan kemampuan literasi siswa. Upaya yang dilakukan agar siswa terbiasa dalam membaca ialah dengan mengikuti perkembangan di era sekarang yaitu menggunakan media pembelajaran digital yang mengintegrasikan teks bacaan dengan gambar yang mendukung aspek visual.²²

Rendahnya kemampuan literasi siswa juga dibuktikan dengan data PISA (*Programme for International Student Assessment*) tahun 2022 yang dirilis OECD (*Organization for Economic Co-operation and Development*) menyatakan dalam kemampuan literasi membacakhususnya dalam hal kemampuan pemahaman dan interpretasi bacaan siswa Indonesia menempati peringkat 70 dari 80 negara.²³ Hal ini membuktikan PISA Indonesia masih relatif rendah dan tertinggal dari negara lain. Pada 2022 skor literasi membaca Indonesia memperoleh skor terendah diantara skor PISA pada tahun sebelumnya. Pernyataan tersebut dapat dilihat pada gambar berikut:

²²Komala Komala et al., "Use of Digital Scratch Media to Improve Beginning Reading Skill in Lower Class Primary Schools," *PrimaryEdu : Journal of Primary Education* 8, no. 1 (2024): hlm. 48.

²³Şahin İDİL, Salih GÜLEN, dan İsmail DÖNMEZ, "What Should We Understand from PISA 2022 Results?," *Journal of STEAM Education* 7, no. 1 (2024): hlm. 3-4.

Skor PISA di Indonesia



Gambar 1. 5 Grafik Skor PISA Membaca Indonesia²⁴

Hal ini sejalan dengan yang dirilis oleh OECD bahwasanya kemampuan siswa untuk membaca teks guna memahami dan menjawab pertanyaan tertulis menimbulkan permasalahan terkait tingkat pemahaman membaca yang diperlukan.²⁵ Penyebab rendahnya literasi membaca ialah kurangnya motivasi dan keterlibatan siswa dalam membaca serta memanfaatkan teknologi sebagai sumber ilmu pengetahuan.

Berdasarkan permasalahan di atas maka salah satu upaya yang dilakukan untuk meningkatkan kemampuan membaca pemahaman dan partisipasi aktif siswa ialah melalui pengembangan bahan ajar dalam bentuk komik interaktif berbasis gamifikasi. Media ini dapat meningkatkan minat dan apresiasi siswa terhadap cerita anak karena daya tarik visualnya yang kuat dan penyajian cerita dengan cara yang interaktif sehingga dapat membantu

²⁴Tasya Natalia, "Minim Baca, Anak-Anak Indonesia Darurat Literasi!," *CNBC Indonesia*, last modified 2024, accessed December 14, 2024, <https://www.cnbcindonesia.com/research/20241214152735-128-595993/minim-baca-anak-anak-indonesia-darurat-literasi>.

²⁵OECD, "PISA 2025 Science Framework," *OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) Publication*, no. May 2023 (2023): hlm. 41-42.

siswa memahami konteks cerita dengan lebih baik.²⁶ Komik berfungsi sebagai alat untuk menarik perhatian, menumbuhkan rasa ingin tahu dan meningkatkan apresiasi siswa terhadap materi sehingga dapat membangun keterampilan membaca dan pemahaman terhadap cerita.²⁷ Hal senada juga diungkapkan oleh Purba & Setyaningtyas bahwa kesenangan siswa dengan komik dijadikan sebagai indikator pilihan objek pengembangan keterampilan membaca, sehingga memudahkan siswa memahaminya.²⁸

Komik sebagai media pembelajaran dapat dikembangkan dengan menggabungkan teknologi, contohnya komik digital interaktif. Dalam komik digital interaktif, unsur gamifikasi ditambahkan untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa dalam proses pembelajaran. Oleh karena itu, komik interaktif dapat dijadikan sebagai salah satu media untuk melihat kemampuan membaca pemahaman siswa melalui pemahaman terhadap cerita atau pesan dari teks bacaan.²⁹

Penelitian mengenai pengembangan media komik sudah pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Penelitian yang dilakukan oleh Miranda & Dafit mengenai “Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca

²⁶Arifin Tahir dan Muhlis Tahir, “Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Multimedia,” *Edumatic Jurnal Pendidikan Informatika* 8, no. 2 (2024): hlm. 606.

²⁷Intan Permata Putri, “Pengembangan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Lampung” (UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024), hlm. 5.

²⁸Revy Hotmariyani Purba dan Eunice Widyanti Setyaningtyas, “Pengembangan Media Komik Interaktif Untuk Penguatan Literasi Baca Siswa Kelas 4 SD,” *JIIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): hlm. 5573.

²⁹Dea Miranda dan Febrina Dafit, “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD,” *Jurnal Basicedu* 8, no. 5 (2024): hlm. 360, <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.

Pemahaman Siswa Kelas V SD”, hasil penelitian menunjukkan bahwa komik edukasi untuk membaca pemahaman siswa dikatakan valid dan layak digunakan.³⁰ Persamaan penelitiannya ialah menggunakan komik sebagai media untuk membaca pemahaman dan metode penelitian pengembangan jenis ADDIE. Sedangkan perbedaannya terletak pada komik interaktif berbasis gamifikasi dan juga menyertai variabel terikat partisipasi aktif siswa.

Kemudian penelitian yang dilakukan oleh Purba & Setyaningtyas “Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Siswa Kelas 4 SD”, hasil penelitian menunjukkan media pembelajaran komik interaktif untuk penguatan literasi baca siswa kelas 4 SD layak digunakan dan efektif dalam pembelajaran literasi baca.³¹ Media komik interaktif juga digunakan oleh peneliti, namun perbedaan terletak pada gamifikasi dan variabel terikatnya yaitu partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman.

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan produk yang dapat membuat guru menjadi inovatif dan kreatif. Media yang dikembangkan dalam bentuk komik digital interaktif berbasis gamifikasi yang memuat pembelajaran bahasa Indonesia. Komik ini difokuskan pada teks fiksi yang berkaitan dengan unsur intrinsik cerita fiksi, majas, kalimat langsung dan tidak langsung. Berdasarkan permasalahan di atas, maka penelitian ini dilakukan dengan judul “Pengembangan Komik Digital Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk

³⁰Ibid., hlm. 3649.

³¹Purba dan Setyaningtyas, “Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Siswa Kelas 4 SD,” hlm. 5572.

Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar”.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, berikut adalah identifikasi masalah yang dapat disusun:

1. Kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD/MI masih rendah, ditandai dengan kesulitan dalam memahami teks bacaan.
2. Partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia kurang optimal, terlihat dari rendahnya antusiasme dan keterlibatan siswa dalam kegiatan pembelajaran.
3. Sumber belajar yang digunakan masih terbatas pada buku guru dan buku siswa tanpa adanya pengembangan bahan ajar tambahan yang menarik.
4. Teks bacaan yang panjang pada buku pelajaran menyebabkan siswa merasa bosan dan kesulitan memahami isi bacaan.
5. Guru mengalami kesulitan dalam mengembangkan bahan ajar berbasis digital yang dapat menarik partisipasi siswa.
6. Rendahnya literasi membaca siswa sejalan dengan data PISA 2022 yang menempatkan Indonesia pada peringkat 70 dari 80 negara dalam kemampuan literasi membaca.
7. Pembelajaran bahasa Indonesia yang kurang bervariasi dan menarik karena tidak didukung dengan media pembelajaran yang relevan.
8. Belum adanya pengembangan media pembelajaran komik interaktif berbasis gamifikasi di kelas V SD/MI.

C. Pembatasan Masalah

Penelitian dengan judul “Pengembangan Komik Interaktif Berbasis Gamifikasi untuk Meningkatkan Partisipasi Aktif dan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD/MI” dibatasi pada beberapa aspek berikut;

1. Penelitian hanya berfokus pada pengembangan media pembelajaran berupa komik interaktif berbasis gamifikasi.
2. Materi pembelajaran yang dikembangkan dalam media komik interaktif hanya mencakup materi teks fiksi sesuai dengan kurikulum bahasa Indonesia kelas V SD/MI.
3. Aspek gamifikasi yang diterapkan dalam komik interaktif terbatas pada penggunaan tantangan dan misi serta gamifikasi platform pembelajaran.
4. Penelitian ini hanya mengukur dua variabel terikat, yaitu partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa.
5. Subjek penelitian dibatasi pada siswa kelas V SD/MI Semester Gasal Tahun Ajaran 2025/2026.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang, identifikasi masalah dan pembatasan masalah, masalah dalam penelitian ini dapat dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana proses pengembangan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD/MI?

2. Bagaimana kelayakan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD/MI?
3. Bagaimana efektivitas komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD/MI?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengembangkan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD/MI.
2. Menganalisis kelayakan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD/MI.
3. Menguji keefektifan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif siswa dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD/MI.

F. Manfaat Pengembangan

Manfaat dari penelitian ini yakni dikategorikan menjadi dua jenis, yaitu teoritis dan praktis.

1. Manfaat Teoritis

- a. Memberikan kontribusi ilmiah dalam pengembangan konsep pembelajaran bahasa Indonesia dengan memanfaatkan komik interaktif berbasis gamifikasi sebagai media pembelajaran inovatif.
- b. Memperkaya kajian literatur tentang pemanfaatan teknologi digital dalam meningkatkan kemampuan membaca pemahaman pada siswa sekolah dasar.
- c. Mengembangkan teori dan konsep tentang hubungan antara gamifikasi dalam media pembelajaran dengan tingkat partisipasi aktif siswa.
- d. Menjadi referensi bagi penelitian selanjutnya dalam pengembangan media pembelajaran berbasis digital yang mengintegrasikan elemen komik dan gamifikasi untuk mata pelajaran bahasa Indonesia.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

- 1) Membantu meningkatkan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V melalui media yang menarik dan interaktif.
- 2) Meningkatkan partisipasi aktif siswa dalam pembelajaran bahasa Indonesia.
- 3) Memberikan pengalaman belajar yang menyenangkan melalui pendekatan gamifikasi yang memotivasi dalam belajar.

b. Bagi Guru

- 1) Menyediakan alternatif media pembelajaran inovatif yang dapat digunakan dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

- 2) Membantu guru dalam menyampaikan materi membaca pemahaman dengan cara yang lebih menarik dan efektif.
- 3) Mendorong guru untuk mengembangkan kreativitas dalam pemanfaatan teknologi digital untuk pembelajaran.

c. Bagi Sekolah

- 1) Meningkatkan kualitas pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar.
- 2) Menjadi model pengembangan media pembelajaran digital yang dapat diadaptasi untuk mata pelajaran lain.
- 3) Mendukung implementasi Kurikulum Merdeka yang menekankan pada inovasi dan pembelajaran yang berpusat pada siswa.

d. Bagi Pengembangan Media Pembelajaran

- 1) Memberikan contoh penerapan elemen gamifikasi dalam pengembangan media pembelajaran.
- 2) Menjadi referensi dalam merancang komik interaktif untuk tujuan edukatif yang mengintegrasikan unsur gamifikasi.

e. Bagi Peneliti

- 1) Memberikan pengalaman praktis dalam mengembangkan media pembelajaran digital berbasis gamifikasi.
- 2) Menjadi dasar pengembangan penelitian lanjutan terkait pemanfaatan teknologi dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

G. Kajian Penelitian yang Relevan

1. Disertasi yang berjudul “Pengembangan Komik Tematik Bermuatan Ekoliterasi di Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Cholifah Tur Rosida. Hasil penelitian menunjukkan berdasarkan uji ahli materi dan bahasa rata-rata mencapai 3,6 dengan kategori sangat baik. Hal ini berarti komik sudah memenuhi kompetensi yang harus dipelajari oleh siswa.³² Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada model pengembangan 4D, signifikansi, dan sampel penelitian. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD/MI.
2. Tesis yang berjudul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar” yang ditulis oleh Dibrina Raseuki Ginting. Hasil dari penelitian menunjukkan media komik dinilai sangat layak untuk digunakan sebagai salah satu sumber media pembelajaran. kemudian juga terdapat perbedaan antara minat dan hasil belajar siswa sebelum dan sesudah penerapan media komik digital.³³ Penelitian ini menggunakan metode penelitian R&D dengan desain ADDIE. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada mata pelajaran

³²Cholifah Tur Rosida, “Pengembangan Komik Tematik Bermuatan Ekoliterasi di Sekolah Dasar” (Universitas Pendidikan Ganesha, 2022), hlm. 115.

³³Dibrina Raseuki Ginting, “Pengembangan Media Komik Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar,” *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2022, hlm. 108-109.

yang akan dilakukan, signifikansi, partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman. Penelitian yang akan dilakukan menggunakan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman dalam pembelajaran bahasa Indonesia.

3. Tesis yang berjudul “Pengembangan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Lampung” penelitian yang dilakukan oleh Intan Permata Putri. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital interaktif mampu meningkatkan kecintaan budaya lokal anak usia dini dan memperoleh uji kelayakan dengan persentase 93,7% dari aspek materi, 92,8% pada aspek media.³⁴ Perbedaan penelitian yang akan peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya terletak pada signifikansi, sampel penelitian dan lokasi penelitian serta mata pelajaran yang digunakan. Penelitian yang dilakukan oleh peneliti yaitu pengembangan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa kelas V SD/MI.
4. Tesis dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Kelas IV di SDIT Al-Uswah Malang” yang dilakukan oleh Lailatul I’zaati. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital sangat layak dan efektif, sehingga media komik pembelajaran bahasa Indonesia layak digunakan. Keefektifan media komik dilihat dari peningkatan hasil belajar

³⁴Putri, “Pengembangan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Lampung,” hlm. 149.

siswa dengan kategori tinggi sehingga dapat disimpulkan media komik pembelajaran bahasa Indonesia dikategorikan sangat valid, praktis dan efektif.³⁵ Perbedaan penelitian yang peneliti lakukan dengan penelitian sebelumnya terdapat pada sampel penelitian, signifikansi dan lokasi penelitian. Penelitian yang akan dilakukan oleh peneliti ialah pengembangan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa SD/MI.

5. Artikel penelitian yang dilakukan oleh Miranda & Dafit dengan judul “Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD”. Permasalahan dalam penelitian ini ialah siswa kurang mampu memahami bacaan yang dibaca. Metode penelitian yang digunakan ialah pengembangan jenis 4D dengan teknik pengumpulan data yaitu wawancara dan angket validasi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa media komik digital edukasi untuk membaca pemahaman siswa memenuhi kriteria sangat valid dengan skor rata-rata validasi 1: materi 75%, bahasa 75,5% dan desain 87,5%; sedangkan skor rata-rata validasi 2: materi 88,75%, bahasa 87% dan desain 98,21%. Validasi yang kedua menunjukkan persentase kelayakan 91,32%, melalui persentase yang diperoleh komik edukasi untuk membaca pemahaman siswa dikatakan valid dan layak digunakan.³⁶

Penelitian yang dilakukan Miranda & Dafit memiliki persamaan dengan

³⁵Lailatul I'zaati, “Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang” (Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024), hlm. 139-140., <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/73861>.

³⁶Miranda dan Dafit, “Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD,” hlm. 3649.

penelitian yang dilakukan terletak pada pengembangan komik digital untuk membaca pemahaman, sedangkan perbedaannya terletak pada jenis pengembangan, pengintegrasian gamifikasi dan variabel terikat partisipasi aktif.

6. Penelitian Dewi dan Setyaningtyas dengan judul “Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD”. Permasalahan yang terjadi di sekolah dasar diantaranya; komik masih jarang digunakan dalam pembelajaran, siswa yang masih kesulitan membaca dan penggunaan media pembelajaran yang kurang kreatif dan inovatif. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah R&D dengan jenis ADDIE dan teknik pengumpulan data melalui observasi di kelas II SD Kanisius Bedono. Hasil penelitian dari validasi ahli media 90% dengan kategori sangat tinggi, validasi ahli materi 96% kategori sangat tinggi, validasi ahli bahasa 68% kategori tinggi. Berdasarkan skor yang diperoleh komik digital interaktif ini terbukti dapat membantu siswa dalam memahami materi pengukuran panjang dan berat serta memperkuat kemampuan membaca siswa kelas II SD.³⁷ Penelitian ini sama-sama menggunakan pengembangan komik digital interaktif dengan metode penelitian pengembangan jenis ADDIE. Perbedaannya terletak pada gamifikasi, variabel terikat; partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman, serta materi yang digunakan.

³⁷Fransiska Rizkiana Dewi dan Eunice Widyanti Setyaningtyas, “Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Memperkuat Kemampuan Membaca pada Materi Pengukuran Panjang dan Berat Kelas II SD,” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): hlm. 8652.

7. Studi yang dilakukan Fatimah, dkk yang berjudul “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Teks Fabel”. Perubahan pendekatan belajar menuntut adanya inovasi komponen pembelajaran, untuk itu penggunaan modul elektronik dapat merangkum inovasi pembelajaran. Hasil penelitian menunjukkan uji validasi media dan materi berkategori valid, uji coba terbatas diperoleh bahwa respons siswa terhadap e-modul menunjukkan sangat baik dalam segi penggunaan, kemenarikan, penggunaan bahasa dan tampilan media. Hasil uji coba luas menunjukkan angka kurang dari 0,05 dapat disimpulkan bahwa e-modul ini terbukti efektif meningkatkan hasil belajar siswa.³⁸ Persamaan dari penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan ialah gamifikasi dan materi yang digunakan yaitu materi teks fiksi. Sedangkan perbedaannya terletak pada e-modul, variabel terikat; partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman.
8. Studi Mirayanti, dkk dengan judul “Analisis Kebutuhan Media Interaktif E-Modul Berbasis Gamifikasi untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar”. Stigma siswa terhadap pembelajaran matematika yang buruk harus dihilangkan melalui peran teknologi dalam pembelajaran. Metode penelitian yang digunakan kualitatif dengan mempresentasikan data hasil wawancara, observasi dan kuesioner yang diperoleh. Hasil penelitiannya adanya kebutuhan akan media pembelajaran e-modul berbasis

³⁸Khusnul Fatimah, Tono Viono, dan Ari Ambarwati, “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Gamifikasi pada Pembelajaran Teks Fabel,” *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 6, no. 4 (2023): hlm. 945.

gamifikasi di kelas IV SD LAB UM yang dibuktikan dari hasil wawancara, observasi, dan kuesioner serta tinjauan penelitian terdahulu terkait implementasi media pembelajaran ini di sekolah.³⁹ Persamaan penelitian terletak pada gamifikasi yang digunakan. Perbedaannya terletak pada; metode penelitian, dan signifikansi.

9. Penelitian yang dilakukan oleh Damarpuri, dkk “Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang”. Minat guru dalam menggunakan media pembelajaran sangat berpengaruh pada minat siswa terhadap poses pembelajaran. Penelitian ini menggunakan metode R&D dengan model 4D, teknik pengumpulan data yang digunakan berupa dokumentasi dan lembar angket. Hal penelitian bahwa media komik digital sebagai media pembelajaran mata pelajaran IPAS telah memenuhi kriteria yang vali rata-rata 87,6% dan kriteria sangat praktis dengan rata-rata 94,4%.⁴⁰ Persamaan penelitian pada pengembangan komik digital sebagai media pembelajaran, sedangkan perbedaannya pada gamifikasi, variabel terikat; partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman, serta pada mata pelajaran dan model pengembangan yang digunakan.
10. Tesis yang dilakukan oleh Qurratul Aini dengan judul “ Penerapan Teknik Think Pair Share dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk

³⁹Mirayanti Mirayanti et al., “Analisis Kebutuhan Media Interaktif E-Modul Berbasis Gamifikasi untuk Pembelajaran Matematika di Kelas IV Sekolah Dasar,” *Jurnal Publikasi Pendidikan* 14, no. 3 (2024): hlm. 260.

⁴⁰Meirha Maulidya Damarpuri, Mirna Taufik, dan Sugiarti Sugiarti, “Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang,” *Journal on Education* 07, no. 01 (2024): hlm. 6052.

Meningkatkan Partisipasi Siswa dan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas VI di MIS Nurul Hikmah Pamekasan Madura”. Penelitian ini dilatarbelakangi dengan pentingnya partisipasi aktif siswa dan kemampuan berbicara. Metode penelitiannya studi kasus dengan teknik pengumpulan data observasi, wawancara dan dokumentasi. Hasil penelitian menunjukkan; penerapan teknik think pair share mampu meningkatkan partisipasi siswa dan kemampuan berbicara dalam proses pembelajaran.⁴¹ Penelitian ini sama-sama menggunakan variabel terikat partisipasi aktif siswa, dan materi teks fiksi. Perbedaannya terletak pada; variabel bebas komik interaktif berbasis gamifikasi, metode penelitian, dan kemampuan membaca pemahaman.

11. Studi yang berjudul “Upaya Meningkatkan Keaktifan Siswa dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Kelas 4.2 SD Dharma Karya UT”. Permasalahan dalam penelitian ini ialah; kurangnya keaktifan sebagian siswa dalam kegiatan pembelajaran bahasa Indonesia, guru terlihat monoton dalam mengajar, dan pembelajaran masih berfokus pada guru sehingga siswa tidak memperoleh kesempatan dalam mengungkapkan pemahaman yang dimiliki. Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian tindakan kelas dan menggunakan observasi, wawancara dan dokumentasi yang digunakan untuk mengukur keaktifan siswa. Hasil penelitian menunjukkan model pembelajaran role playing mampu meningkatkan keaktifan peserta didik

⁴¹Qurratul Aini, “Penerapan Teknik Think Pair Share dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas VI Di MIS Nurul Hikmah Pamekasan Madura” (Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim, 2024), hlm. 100.

dalam pelajaran bahasa Indonesia materi cerita fiksi.⁴² Persamaan penelitian ini dengan penelitian yang dilakukan ialah pada keaktifan siswa, mata pelajaran bahasa Indonesia, dan cerita fiksi. Perbedaannya pada variabel bebas komik interaktif berbasis gamifikasi, variabel terikat kemampuan membaca pemahaman, dan metode penelitian.

H. Landasan Teori

Teori yang dikaji dalam penelitian ini meliputi; 1. Pembelajaran Bahasa Indonesia, 2. Media Pembelajaran, 3. Komik, 4. Komik Digital Interaktif, 5. Gamifikasi, 6. Partisipasi Aktif, 7. Kemampuan Membaca Pemahaman.

1. Pembelajaran Bahasa Indonesia

Bahasa ialah sistem lambang bunyi yang digunakan oleh manusia sebagai alat komunikasi dalam menyampaikan perasaan dan pikiran. Bahasa disebut sebagai sistem bunyi karena terdapat dalam bahasa isan, sedangkan dalam bahasa tulis bahasa digambarkan dengan sistem lambang yang disebut dengan huruf dan tanda baca.⁴³ Bahasa Indonesia merupakan bahasa nasional dan bahasa resmi negara Indonesia yang digunakan sebagai alat komunikasi, pemersatu bangsa dan bentuk jati diri sebagai identitas nasional. Pembelajaran bahasa Indonesia adalah aktivitas yang dilakukan oleh siswa dalam mencapai keterampilan berbahasa.⁴⁴ Pembelajaran bahasa

⁴²Anggraini and Lutfi, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Kelas," hlm. 560.

⁴³Minahul Mubin dan Sherif Juniar Aryanto, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar," *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 03 (2023): hlm.555-556.

⁴⁴Abd Hafid, Rukayah Rukayah, dan Rosmalah Rosmalah, *Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*, ed. Shabiel Zakaria (Sulawesi selatan: Syahadah Creative Media, 2021), hlm.2.

Indonesia juga dapat dikatakan sebagai pembelajaran yang wajib diajarkan pada setiap jenjang sekolah formal.⁴⁵

Pembelajaran bahasa Indonesia di sekolah dasar atau di madrasah ibtidaiah merupakan fondasi penting dalam membangun kompetensi berbahasa siswa. Bahasa bukan hanya sebagai alat komunikasi, melainkan juga memiliki fungsi sebagai sarana berpikir dan mengembangkan kemampuan kognitif. Bahasa Indonesia sebagai bahasa pemersatu yang memiliki tujuan untuk mengasah keterampilan berbahasa siswa dan mengembangkan kepribadian siswa sejak dini.⁴⁶ Bahasa Indonesia juga berperan sebagai sarana ilmu, budaya dan sastra.⁴⁷

Pelaksanaan pembelajaran bahasa Indonesia dalam Kurikulum Merdeka mengacu pada prinsip pembelajaran dalam kurikulum merdeka yaitu pembelajaran yang dibedakan. Pembelajaran yang dibedakan berdasarkan penyesuain minat, prefensi belajar dan kesiapan siswa untuk mencapai hasil belajar yang lebih maksimal. Mata pelajaran bahasa Indonesia terbagi menjadi keterampilan berbahasa reseptif dan keterampilan berbahasa produktif.⁴⁸ Keterampilan berbahasa reseptif ialah keterampilan memahami atau menerima bahasa dari orang lain, sedangkan keterampilan

⁴⁵Mawar Sari et al., "Media Pembelajaran Berbasis Digital untuk Meningkatkan Minat Belajar pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia," *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): hlm. 206.

⁴⁶Alwandi Yanta Krisna, Urip Sulistiyo, dan Rustam Rustam, "Critical Thinking in Indonesian Language Learning," *Journal of Education Research and Evaluation* 8, no. 2 (2024): hlm. 385.

⁴⁷Sumaryanto Sumaryato, *Ensiklopedia Bahasa Indonesia*, ed. Sulistiono Sulistiono (Semarang: Aneka Ilmu, 2010), hlm.11.

⁴⁸Alfi Yalda Ayumi et al., "Rekonstruksi Soal Penilaian Aspek Keterampilan Reseptif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Tahun Pelajaran 2018/2019 SMP Semester Semarang," *Asas: Jurnal Sastra* 2, no. 3 (2021): hlm. 54.

berbahasa produktif merupakan keterampilan menggunakan bahasa untuk menghasilkan atau mengekspresikan gagasan, pikiran maupun perasaan. Keterampilan berbahasa reseptif diantaranya: menyimak, membaca dan memirsa. Kemudian keterampilan berbahasa produktif seperti: berbicara, mempresentasikan dan menulis.

Keseluruhan aspek dari keterampilan berbahasa dijadikan satu kesatuan dalam mata pelajaran bahasa Indonesia di jenjang sekolah dasar. Materi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia meliputi: a) jenis teks fiksi dan teks informasi sederhana yang netral, ramah gender, dan ramah keberagaman, b) kaidah bahasa Indonesia yang membentuk teks sederhana, c) struktur sastra dalam teks sederhana, d) aspek non-verbal dalam teks sederhana, e) struktur dan kohesi teks sederhana dalam wujud lisan, tulis, visual dan multimedia yang disajikan melalui media cetak, elektronik atau digital.⁴⁹ Materi pelajaran bahasa Indonesia yang diteliti oleh peneliti yaitu mengenai teks fiksi. Teks fiksi ialah cerita yang dibuat berdasarkan imajinasi atau khayalan penulis. Tujuan teks fiksi ditulis untuk menghibur pembaca dan menyampaikan pesan moral atau pelajaran mengenai kehidupan.⁵⁰

Materi teks fiksi dalam mata pelajaran bahasa Indonesia terbagi menjadi 3 yaitu: unsur-unsur intrinsik cerita, majas, kalimat langsung dan

⁴⁹Egah Linggasari dan Endi Rochaendi, "Pembelajaran Bahasa Indonesia di Sekolah Dasar melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup," *Literasi* XIII, no. 1 (2022): hlm.41.

⁵⁰Benny Permana Putra, Arin Arianti, dan Agus Salim, "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia pada Materi Menyimak Teks Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning di Sekolah Dasar," *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (Protasis)* 2, no. 1 (2023): hlm. 142-143.

tidak langsung. Unsur-unsur intrinsik cerita dibagi lagi menjadi lima aspek, diantaranya: tema, amanat, tokoh dan penokohan, latar serta alur. Materi kedua yaitu majas, majas dibagi menjadi tiga jenis yaitu: majas metafora, majas personifikasi dan majas hiperbola. Materi yang ketiga ialah kalimat langsung dan tidak langsung.

2. Media Pembelajaran

a. Pengertian Media Pembelajaran

Media dalam suatu kegiatan sangatlah dibutuhkan. Kata media berasal dari bahasa latin yakni medium yang merupakan perantara atau pengantar.⁵¹ *NATIONAL EDUCATION ASSOCIATION*(NEA) media adalah perangkat yang bisa dimanipulasikan, didengar, dibaca dan dilihat yang digunakan dalam kegiatan belajar mengajar, serta dapat mempengaruhi efektivitas program pengajaran.⁵² Media merupakan alat bantu yang digunakan oleh guru dalam penyampaian pengetahuan.

Media dalam hal ini identik dan sering dikenal dengan media pembelajaran. Media pembelajaran yaitu semua bentuk peralatan fisik mencakup benda asli, bahan cetak, visual, audio, audio-visual, multimedia dan web yang didesain dan dikembangkan secara terencana agar sesuai dengan kebutuhan siswa dan tujuan pembelajaran.⁵³ Media

⁵¹Sapriyah Sapriyah, "Media Pembelajaran dalam Proses Belajar Mengajar," *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP 2*, no. 1 (2019): hlm. 471.

⁵²Ani Daniyati et al., "Konsep Dasar Media Pembelajaran," *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): hlm. 284.

⁵³Muhammad Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, ed. Siti Fatimah Sangkala Sirate, Kedua. (Jakarta: Kencana, 2018), hlm. 8,

pembelajaran merupakan alat bantu yang digunakan dalam menyalurkan pesan pengirim kepada penerima sehingga dapat menstimulus pikiran, perasaan, perhatian dan minat belajar siswa.⁵⁴Media pembelajaran juga didefinisikan sebagai alat yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan untuk mempermudah komunikasi antara guru dan siswa sehingga proses pembelajaran berlangsung secara efektif.⁵⁵Dengan kata lain, media pembelajaran adalah jembatan komunikasi dalam proses pendidikan yang membantu guru menyampaikan materi dengan lebih baik dan membantu siswa memahami pelajaran dengan lebih mudah.

b. Fungsi dan Manfaat Media Pembelajaran

Keberadaan media pembelajaran yang tepat dapat memudahkan transfer pengetahuan dan menciptakan suasana belajar yang lebih dinamis dan menarik. Sebagai komponen integral dan sistem pendidikan modern, media pembelajaran hadir dengan berbagai fungsi yang mendukung tercapainya tujuan pembelajaran secara optimal. Fungsi-fungsi ini tidak hanya membantu guru dalam menyampaikan materi,

STATE ISLAMIC UNIVERSITY
SUNAN KALIJAGA
YOGYAKARTA

https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Teknologi_Pembelajaran_Edisi_K/g0VIEAA_AQBAJ?hl=id&gbpv=1.

⁵⁴Taryzca Putri Laela Ramadhani et al., “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS,” *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan* 3, no. 1 (2025): hlm. 110.

⁵⁵Saidatul Komariah, Edi Harapan, dan Muhammad Imam Farisi, “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Pdf Profesional untuk Meningkatkan Hasil Belajar dan Aktivitas Mata Pelajaran IPS SD Kelas V,” *Jurnal Papeda* 7, no. 1 (2025): hlm. 2.

tetapi juga meningkatkan keterlibatan dan pemahaman siswa.⁵⁶ Berikut adalah beberapa fungsi dari media pembelajaran:⁵⁷

- 1) *Attention function* yaitu media pembelajaran memiliki fungsi untuk menarik perhatian siswa⁵⁸ dalam belajar sehingga dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam belajar. Media pembelajaran yang menarik dan interaktif dapat meningkatkan keterlibatan siswa dalam pembelajaran.⁵⁹ Penggunaan multimedia, permainan edukatif, simulasi, dan alat-alat interaktif dapat membuat pembelajaran menjadi lebih menarik, menyenangkan, dan memotivasi siswa untuk aktif berpartisipasi.
- 2) *Affective function*, ketertarikan siswa terhadap media pembelajaran yang digunakan seperti gambar atau media visual yang dapat mempengaruhi perilaku siswa.
- 3) *Cognitive function* yaitu media pembelajaran yang digunakan dapat memudahkan siswa untuk mengingat dan memahami tujuan pembelajaran. Media pembelajaran dapat memvisualisasikan konsep

⁵⁶Yusron Abda'u Ansya, Tania Salsabilla, dan Fahrur Rozi, *Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0*, ed. Bayu Wijayama (Semara: Cahya Ghani Recovery, 2025), hlm. 21, https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gbxPEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Media+Pembelajaran&ots=uE0w9idYdc&sig=gZwoVBoecNYygev0bXXMf7kzCSQ&redir_esc=y#v=onepage&q=Media+Pembelajaran&f=true.

⁵⁷Syahrudin Mahmud et al., *Media Pembelajaran*, ed. Aeni Rahmawati (Jawa Barat: Lovrinz Publishing, 2023), hlm. 7-8, https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/-O7LEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.

⁵⁸Yunita Rahman, Dyah Sih Pratiwi, dan Candraning Prihatini, "Flashcard as an Instructional Media Towards Students' Reading Comprehension," *ELT-Lectura: Studies and Perspective in English Language Teaching* 10, no. 2 (2023): hlm. 158.

⁵⁹Miranda dan Dafit, "Pengembangan Media Komik Digital untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD," hlm. 3650.

abstrak atau kompleks yang sulit dipahami secara visual atau teks. Dengan menggunakan gambar, diagram, grafik, animasi, atau video, media pembelajaran memungkinkan siswa untuk melihat dan memahami konsep secara lebih jelas dan konkret.⁶⁰

- 4) *Compensatory function* yaitu membantu siswa memahami sesuatu yang memiliki keterbatasan dalam membaca atau dalam bentuk tes. Sehingga guru dapat memilih media yang lain. contohnya video pembelajaran dan alat peraga.

Pembelajaran akan lebih bermakna bagi siswa ketika guru menggunakan media pembelajaran yang sesuai, inovatif, dan menarik. Pengintegrasian media dalam kegiatan belajar mengajar mempunyai banyak manfaat. Menurut Sudjana & Rivai (2011:33) dalam Mahmud dan Isro'ani, manfaat media pembelajaran diantaranya;⁶¹

- 1) Pengajaran yang dilakukan guru akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pengajaran yang digunakan akan lebih bermakna sehingga dapat dipahami dengan mudah oleh siswa.
- 3) Metode mengajar akan bervariasi, dalam hal ini tidak hanya terjadi komunikasi secara verbal melalui penjelasan oleh guru sehingga tidak mengakibatkan siswa merasa bosan.

⁶⁰Damarpuri, Taufik, dan Sugiarti, "Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang," hlm. 6052-6053.

⁶¹Mahmud et al., *Media Pembelajaran*, hlm. 23.

- 4) Pembelajaran lebih bersifat student oriented, dimana kegiatan belajar banyak dilakukan oleh siswa. Seperti; membaca, dan menceritakan.

Manfaat media pembelajaran juga dijelaskan oleh Hamalik dalam Mahmud dan Isro'ani, sebagai berikut:⁶²

- 1) Meletakkan dasar-dasar yang kongkret dalam proses berpikir.⁶³
- 2) Menarik perhatian siswa.
- 3) Meletakkan dasar-dasar penting terhadap perkembangan belajar siswa.
- 4) Memberikan pengalaman nyata bagi siswa yang dapat menumbuhkan kegiatan mandiri dalam mengerjakan sesuatu.
- 5) Menumbuhkan pemikiran secara berkelanjutan.
- 6) Membantu menumbuhkan konsep dan membantu efisiensi dalam proses pembelajaran.⁶⁴

Kehadiran media pembelajaran yang tepat membawa banyak manfaat, antara lain; menciptakan pembelajaran yang lebih menarik, bermakna dan bervariasi. Media pembelajaran juga berperan dalam mengkonkretkan konsep abstrak, meningkatkan motivasi belajar, mendorong kemandirian siswa, dan mengefisienkan proses pembelajaran. Penggunaan media pembelajaran dapat menciptakan pengalaman belajar yang dinamis, interaktif, berorientasi pada siswa sehingga tujuan pembelajaran dapat tercapai.

⁶²Ibid.

⁶³Zihan Puspita Dewi, "Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Melatih Literasi Lingkungan pada Kelas VII SMP/MTS" (UIN Raden Intan Lampung, 2025), hlm. 45.

⁶⁴Rahman, Pratiwi, dan Prihatini, "Flashcard as an Instructional Media Towards Students' Reading Comprehension," hlm. 157.

c. Jenis-jenis Media Pembelajaran

Dalam dunia pendidikan yang terus berkembang, media pembelajaran hadir dalam beragam bentuk dan warna layaknya palet seniman yang siap menciptakan karya indah dalam kanvas pengetahuan. Dari yang sederhana hingga berteknologi tinggi, setiap jenis media pembelajaran memiliki keunikan dan kekuatan tersendiri untuk mengendalikan suasana kelas menjadi lebih hidup. Menurut Yaumi jenis-jenis media pembelajaran diantaranya;⁶⁵

- 1) Realia, ialah media pembelajaran yang dapat bersentuhan langsung dengan pancaindera, seperti; melihat, mendengar, mencium, merasa dan meraba. Benda seperti tumbuh-tumbuhan, binatang dan artefak dapat secara langsung dibawa ke dalam ruang kelas. Siswa juga dapat dibawa keluar kelas untuk menyaksikan sendiri benda-benda tersebut.
- 2) Model, merupakan benda tiruan bersifat tiga dimensi yang dapat disaksikan oleh siswa dalam pembelajaran. Contohnya; globe, anatomi manusia, dan model lainnya.
- 3) Teks, diarahkan pada huruf-huruf dan angka-angka yang biasa disajikan dalam bentuk bahan cetak, layar komputer, papan tulis dan pumflet.
- 4) Visual, jenis media pembelajaran yang menyampaikan pesan atau informasi melalui indera penglihatan.

⁶⁵Yaumi, *Media dan Teknologi Pembelajaran*, hlm. 11-12.

- 5) Audio, media pembelajaran berupa suara. Suara tersebut bisa suara manusia, hewan, mesin, alarm dan suara berisik yang direkan atau yang asli.
- 6) Media audio visual, media yang mengintegrasikan suara dan penglihatan. Suara digunakan untuk menyampaikan pesan verbal atau musik. Sementara elemen visual seperti; gambar, video, grafik, atau animasi digunakan untuk memberikan dukungan visual atau ilustrasi.⁶⁶
- 7) Video, media yang menampilkan gambar bergerak dengan menggunakan layar televisi atau monitor komputer.
- 8) Media multimedia, merupakan penggabungan dari beberapa media teks, visual, audio, realia dan model yang digunakan secara bersama-sama yang biasa dikendalikan komputer.⁶⁷
- 9) Media digital, seperti aplikasi pembelajaran, perangkat lunak edukasi dan platform daring yang memberikan fleksibilitas dan kemudahan yang lebih besar. Media digital tidak hanya berfungsi sebagai alat komunikasi, tetapi juga sebagai ruang interaktif yang memungkinkan komunikasi dua arah.⁶⁸

d. Kriteria Pemilihan Media Pembelajaran

Pemilihan media pembelajaran yang tepat menjadi tantangan sekaligus kunci bagi seorang guru. Tidak semua media cocok untuk

⁶⁶Mahmud et al., *Media Pembelajaran*, hlm. 120.

⁶⁷Damarpuri, Taufik, dan Sugiarti, "Pengembangan Komik Digital sebagai Media Pembelajaran pada Mata Pelajaran IPAS di SD Negeri 143 Palembang," hlm. 6052.

⁶⁸Ansyah, Salsabilla, dan Rozi, *Strategi Inovatif dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar di Era Society 5.0*, hlm. 10.

setiap konteks pembelajaran. Oleh karena ada beberapa kriteria penting yang perlu diperhatikan oleh guru dalam memilih media pembelajaran yang efektif dan sesuai kebutuhan. Menurut Kustandi dan Sutjipto kriteria yang patut diperhatikan dalam memilih median diantaranya; sesuai dengan tujuan yang ingin dicapai, mendukung materi pelajaran yang bersifat fakta, bersifat praktis, guru bisa menggunakannya, pengelompokan sasaran dan mutu teknis.⁶⁹

Ada beberapa hal lainnya yang juga harus dipertimbangkan dalam memutuskan untuk menggunakan media pembelajaran di kelas. Menurut Dewi hal yang harus dilakukan ialah; melakukan seleksi terhadap kebutuhan media yang akan digunakan, serta memperhatikan kriteria dari media yang akan digunakan sehingga pembelajaran lebih optimal.⁷⁰ Hal yang juga harus dilakukan dalam kriteria pemilihan media pembelajaran, diantaranya; 1) mengobservasi permasalahan yang ada pada siswa, 2) melihat tujuan dari materi yang diajarkan, 3) menyesuaikan dengan indikator keberhasilan materi dengan media yang akan digunakan, 4) melihat kondisi siswa yang diajarkan, 5) memilih media pembelajaran yang bersifat digital dan mengikuti perkembangan zaman serta perkembangan siswa.

⁶⁹Cecep Kustandi dan Bambang Sutjipto, *Media Pembelajaran* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2018), hlm. 80.

⁷⁰Dewi, "Pengembangan Komik Digital Interaktif untuk Melatih Literasi Lingkungan Pada Kelas VII SMP/MTS," hlm. 46.

3. Komik

a. Pengertian Komik

Pembelajaran yang dilakukan di kelas membutuhkan fasilitas pendukung untuk mempermudah guru dalam menyampaikan konten pada materi yang dibahas. Salah satu fasilitas pendukungnya ialah media pembelajaran komik. Komik adalah media yang mengintegrasikan elemen gambar dengan teks untuk menyampaikan informasi atau pesan kepada pembaca.⁷¹ Media komik merupakan salah satu media yang dapat mendukung literasi membaca kalangan anak-anak atau remaja di tingkat sekolah dasar.⁷² Komik dikenal dengan kata lain cerita bergambar, dimana gambar berperan untuk menggambarkan cerita dengan tujuan agar pembaca dapat dengan mudah memahami cerita yang disampaikan.⁷³

Sebagai media visual bergambar, komik memiliki daya tarik yang memikat beragam kelompok usia, mulai dari anak-anak hingga dewasa.⁷⁴ Kombinasi ilustrasi yang ekspresif dengan narasi tertulis menciptakan pengalaman baca yang mudah dicerna. Kejelasan visual dalam komik membuat media ini menjadi alat yang efektif dalam memfasilitasi

⁷¹Putri, "Pengembangan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Lampung," hlm. 16.

⁷²Purba dan Setyaningtyas, "Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD," hlm. 557.

⁷³Kurnia Kurnia, Allen Marga Retta, dan Puji Ayurachmawati, "Pengembangan Media Komik pada Materi Sumber Energi terhadap Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 3 Rambutan," *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 10, no. 1 (2024): hlm. 132.

⁷⁴Noer Fitriyanti, Bachtiar Saiful Bahri, dan Andi Kristanto, "Comics As Instructional Media in Education Journals Across Indonesia: A Systematic Literature Review," *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023): hlm. 84.

pemahaman dan meningkatkan partisipasi siswa dalam membaca.⁷⁵

Komik dapat mengatasi kendala dalam pemahaman bahasa dan meningkatkan keterlibatan siswa melalui fitur-fitur interaktif seperti animasi, suara, dan kuis yang dapat membantu siswa memahami konteks cerita dengan lebih baik.⁷⁶

b. Karakteristik Komik

Komik pendidikan berfokus pada penyediaan konten informatif yang disesuaikan dengan kebutuhan pendidikan, jenis komik ini diproduksi oleh pihak industri, dinas kesehatan dan berbagai lembaga.⁷⁷

Adapun karakteristik atau ciri khas komik bila dilihat dari segi bahasa antara lain sebagai berikut;⁷⁸

- 1) Komik sebagai petunjuk dalam penggunaan yang disampaikan dengan jelas kepada pembaca.
- 2) Istilah yang digunakan dalam komik harus tepat dan jelas.
- 3) Penggunaan bahasa pada komik mendukung kemudahan dalam memahami konten.

⁷⁵Fitri Dwi Arini, Abdul Salim Choiri, dan Sunardi Sunardi, "The Use of Comic As a Learning Aid To Improve Learning Interest of Slow Learner Student," *European Journal of Special Education Research* 2, no. 1 (2017): hlm. 71-78.

⁷⁶Tahir dan Tahir, "Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Multimedia," hlm. 606.

⁷⁷Annisa Aura Lelyani dan Erman Erman, "Kajian Unsur-Unsur Komik dan Sains dalam Buku Komik Edukasi di Indonesia sebagai Alternatif Bahan Ajar," *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 9, no. 2 (2021): hlm. 140, <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index%0AVol>.

⁷⁸Lilis Mulyati, "Penggunaan Media Komik Strip dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote di SMK Negeri 1 Sumedang," *Riksa Bahasa* 2, no. 2 (2016): hlm. 189, <https://ejournal.upi.edu/index.php/RBSPs/article/view/9560>.

- 4) Teks dialog yang digunakan dalam komik dapat menyampaikan konten dengan tepat.
- 5) Komik pada kalimat tidak menimbulkan penafsiran ganda.
- 6) Penggunaan media komik harus konsisten pada huruf dan gambar.

c. Jenis-jenis Komik

Berikut jenis-jenis komik;⁷⁹

1) Buku komik

Buku komik ialah medium yang menggabungkan berbagai unsur; gambar-gambar, teks naratif, dan cerita dalam satu kesatuan yang berbentuk buku dengan sampul dan halaman-halaman yang berisi alur cerita atau ilustrasi.

2) Komik novel

Komik novel ialah komik yang memiliki ciri khas cerita panjang dan kompleks dibandingkan dengan komik biasa. Dalam komik novel terdapat cerita yang lebih mendalam, karakter yang kompleks dan alur yang lebih rumit.

3) Komik potongan

Komik potongan merupakan komik yang berfokus pada cerita pendek terdiri dari beberapa panel gambar. Komik potong sering digunakan dalam surat kabar, majalah, atau daring untuk menghibur pembaca.

⁷⁹Putri, "Pengembangan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Lampung," hlm. 18-20.

4) Komik tahunan

Komik tahunan ialah salah satu model penerbitan yang menghasilkan buku komik atau majalah komik yang diterbitkan setiap tahun sekali. Model ini digunakan dalam menerbitkan kompilasi dari beberapa cerita komik pendek.

5) Komik digital

Komik digital merupakan bentuk komik yang dipublikasikan dan dibaca melalui perangkat komputer, dan android. Ini adalah solusi modern terhadap komik cetak. Komik digital memanfaatkan teknologi digital untuk menyajikan cerita visual kepada pembaca.

4. Komik Digital Interaktif

a. Pengertian Komik Digital Interaktif

Komik digital merupakan gambar atau lambang yang dapat diakses melalui media digital atau elektronik. Komik digital merupakan komik yang dibentuk dalam cerita bergambar dengan mengintegrasikan tokoh karakter yang ditentukan untuk menyajikan informasi atau pesan pada perangkat elektronik digital.⁸⁰ Komik digital adalah media yang membantu siswa membangun imajinasi, memahami gambar secara menyeluruh, dan menuangkan ide-ide mereka dalam urutan yang

⁸⁰Yuliana Faridatul Hidayah, Siswandari Siswandari, dan Sudiyanto Sudiyanto, "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank untuk Siswa SMK," *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2017): hlm. 241.

runtut, sehingga mereka juga dapat menceritakan konten cerita secara berurutan.⁸¹

Dalam proses pembelajaran, komik digital dibuat menggunakan teknologi untuk menyajikan cerita menarik dan gambar ilustrasi penuh warna yang relevan dengan materi pelajaran dan kehidupan sehari-hari. Diharapkan komik digital dapat meningkatkan pemahaman siswa tentang ide-ide dan meningkatkan keterampilan dengan menggunakan media pembelajaran yang mampu mengembangkan imajinasi siswa.⁸² Komik digital juga lebih praktis dan mudah diakses. Selain itu, guru tidak lagi satu-satunya sumber informasi dalam hal ini, melainkan beralih peran menjadi fasilitator yang membantu dalam penggunaan dan pengembangan media pembelajaran komik digital.⁸³

Berdasarkan penjelasan tersebut, komik digital merupakan karya visual naratif yang memanfaatkan teknologi sebagai medium utama dalam proses pembuatan, dan mengkombinasikan elemen-elemen visual dengan teks untuk menyampaikan cerita atau informasi. Oleh karena itu, komik digital interaktif merupakan komik yang memanfaatkan teknologi untuk menciptakan pengalaman membaca yang benar-benar terlibat

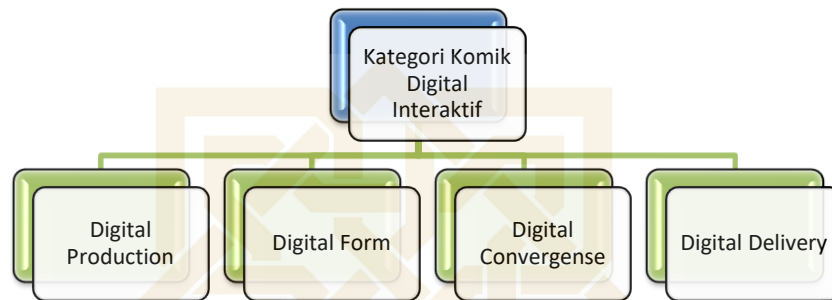
⁸¹Aneng Fitriya Astutik, Rusijono Rusijono, dan Agus Suprijono, "Pengembangan Media Komik Digital dalam Pembelajaran IPS sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman," *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 9, no. 3 (2021): hlm. 545-546.

⁸²Haya Taira, Rika Rafikah Agustin, dan Diana Rochintaniawati, "The Development of Digital Comic as a Learning Media to Enhance Student's Understanding and Awareness on the Topic of Drugs," *Journal of Science Learning* 7, no. 2 (2024): hlm. 129.

⁸³Jose Belda-Medina, "Inclusive Education through Digital Comic Creation in Higher Learning Environments," *Social Sciences* 13, no. 5 (2024): hlm. 12.

terhadap cerita yang dibaca dengan menggabungkan aspek dari komik konvensional, *game*, video dan media digital.

b. Kategori Komik Digital Interaktif



Gambar 1. 6Peta Konsep Kategori Komik Digital Interaktif

Secara sederhana, komik digital interaktif memiliki empat kategori, diantaranya sebagai berikut;⁸⁴

1) Digital *Production*

Digital ini mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang bisa dilakukan 100% *on screen*, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata. Dalam konteks digital *production*, kemampuan untuk menciptakan dan mengedit komik sepenuhnya di dalam perangkat elektronik.

2) Digital *Form*

Digital *form* mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital. Digital *form* memungkinkan komik untuk beradaptasi dengan berbagai format layar dan perangkat, mengubah cara pembaca berinteraksi dengan cerita.

⁸⁴Putri, "Pengembangan Komik Digital Interaktif dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini di TK Mekar Sari Lampung," hlm. 29-31.

3) Digital *Delivery*

Digital delivery ialah tentang bagaimana komik digital didistribusikan dan diakses. Keunggulan digital ini tanpa kertas dan mobilitas yang tinggi di mana akses online menjadi lebih mudah.

4) Digital *Convergence*

Digital convergence merupakan langkah lanjutan yang menggabungkan komik dengan media digital lainnya, seperti; game, animasi, dan film. Hal ini menciptakan peluang untuk pengalaman multimedia yang kompleks dan menarik.

c. Indikator Penggunaan Komik Digital Interaktif

Komik digital interaktif sebagai media naratif modern memiliki karakteristik khas yang membedakannya dari komik konvensional. Untuk mengidentifikasi komik digital interaktif, terdapat beberapa indikator penting yang perlu diperhatikan. Indikator-indikator ini tidak hanya mencerminkan aspek teknis dari media yang digunakan, tetapi juga menggambarkan bagaimana pengalaman membaca yang ditawarkan mampu menciptakan keterlibatan pengguna secara aktif dengan konten yang disajikan. Indikator penggunaan media komik digital yaitu sebagai berikut,⁸⁵

- 1) Elemen multimedia. Adanya animasi, suara, dan musik yang mendukung cerita.

⁸⁵Neneng Rafika Ayu, Riyan Arthur, dan Amos Neolaka, "Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik pada Konstruksi Bangunan 1," *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 08, no. 01 (2019): hlm. 43-45, <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/10628>.

- 2) Interaksi langsung. Pembaca dapat menyentuh, menggeser, atau melakukan tindakan lain untuk berinteraksi dengan konten komik.
- 3) Konten tersembunyi. Ada bagian cerita atau gambar yang hanya muncul jika pembaca melakukan tindakan tertentu.
- 4) Mini game. tantangan kecil yang harus diselesaikan pembaca untuk melanjutkan cerita.
- 5) Panel yang berubah. Tampilan panel yang bergerak atau berubah sebagai respons tindakan pembaca.

Semua indikator tersebut menunjukkan bagaimana komik digital interaktif berbeda dari komik biasa karena melibatkan pembaca secara aktif dalam pengalaman membaca cerita.

d. Langkah-langkah Pengembangan Komik Digital Interaktif

Berikut adalah langkah-langkah yang dilakukan dalam mengembangkan komik digital interaktif;⁸⁶

- 1) Perencanaan konsep dan cerita. Pada tahap ini yang harus dilakukan ialah menentukan ide dasar atau tema yang akan diangkat serta membuat dokumen desain yang menjabarkan seluruh teks narasi.
- 2) Perancangan karakter dan visual. Mendesain karakter utama dan pendukung, membuat sketsa awal panel dan layout, serta menyusun storyboard untuk visualisasi alur cerita.

⁸⁶Annisa Nanda Safira, Siti Istiningsih, dan Iva Nurmawanti, "Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital pada Materi Bangun Ruang," *Journal of Classroom Action Research* 6, no. 4 (2024): hlm. 2-5, <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index%0APengembangan>.

- 3) Perancangan interaktivitas. Pada tahap ketiga menentukan jenis interaksi yang akan digunakan, merancang mekanisme tombol navigasi, merencanakan elemen multimedia (animasi, suara dan efek visual).
- 4) Pengembangan prototipe. Membuat prototype sederhana untuk menguji konsep, menguji alur navigasi, melakukan pengujian awal serta merevisi konsep berdasarkan umpan balik.
- 5) Produksi konten. Menggambarkan dan menyelesaikan ilustrasi, menulis dialog dan narasi, mengembangkan animasi, suara, musik dan mengintegrasikan semua elemen visual.
- 6) Pengembangan teknis. Memilih platform pengembangan, mengintegrasikan elemen multimedia dan interaktif.
- 7) Pengujian. Melakukan pengujian *user testing* dengan kelompok kecil, mengidentifikasi dan memperbaiki.
- 8) Penerbitan, memfinalisasi semua aspek komik digital serta merilis komik pada platform yang ditargetkan.
- 9) Evaluasi dan pengembangan berkelanjutan. Menganalisis data penggunaan dan umpan balik pembaca.

e. Keunggulan dan Kelemahan Komik Digital Interaktif

Setiap media pembelajaran yang digunakan dalam menyampaikan konten materi kepada siswa memiliki keunggulan dan kelemahan. Keunggulan dari komik digital interaktif adalah sebagai berikut;⁸⁷

- 1) Komik membekali peserta didik dengan kemampuan membaca yang terbatas melalui pengalaman membaca yang menyenangkan.
- 2) Komik dapat digunakan untuk memotivasi siswa mengembangkan keterampilan membaca.
- 3) Siswa memperoleh kesempatan yang baik untuk mendapat wawasan mengenai masalah pribadi dan sosialnya.
- 4) Mudah dibaca, bahkan siswa yang kurang mampu membaca dapat memahami arti dari gambarnya.

Sedangkan kelemahan dari media ini adalah;⁸⁸

- 1) Tidak semua orang belajar secara efektif dalam gaya visual.
- 2) Terkadang gaya bahasa dalam komik kurang bagus.
- 3) Banyak komik berisi cerita yang menekankan kekerasan atau perilaku yang tidak dapat diterima.

⁸⁷Purba dan Setyaningtyas, "Pengembangan Media Komik Interaktif untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD," hlm. 557.

⁸⁸Agi Septiari Narestuti, Diah Sudiarti, dan Umi Nurjanah, "Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa," *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2021): hlm. 307.

5. Gamifikasi

a. Pengertian Gamifikasi

Gamifikasi adalah penerapan elemen-elemen permainan dalam konteks non-permainan. Gamifikasi dipahami sebagai penggunaan unsur-unsur permainan yang berorientasi pada langkah dalam membangun motivasi belajar.⁸⁹ Melalui platform gamifikasi mampu mengembangkan game edukasi yang dirancang khusus untuk tujuan pembelajaran tertentu. Hal ini tentu saja mampu meningkatkan, keterlibatan siswa, meningkatkan pemahaman konteks, meningkatkan retention informasi, dan mampu mengembangkan soft skill.⁹⁰ Penerapan gamifikasi pembelajaran menjadi paradigma baru dalam dunia pendidikan, yang mana permainan menjadi hal yang menarik perhatian siswa dalam proses belajar.⁹¹

Berdasarkan hal di atas, gamifikasi yang dimaksud bukan berarti menciptakan suatu game atau menciptakan aplikasi khusus dalam penerapan konsep gamifikasi. Melainkan adanya pengintegrasian elemen gamifikasi terhadap materi yang diajarkan dalam proses pembelajaran. Elemen dari gamifikasi yang dimaksud seperti poin, level, hadiah, kompetisi, dan tantangan. Gamifikasi tidak hanya mengubah cara

⁸⁹Salsa Sabila Septiani, Ardiwa Juliansyah, dan Ichsan Fauzi Rachman, "Implementasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2, no. 4 (2025): hlm.653.

⁹⁰Lisa Septian Br Ginting, Umar Darwis, dan Rosmilan Pulungan, *Mentransformasi Pembelajaran dengan Gamifikasi* (Medan: Pustaka Media Publishing, 2024), hlm. 1-3.

⁹¹Budiyono Budiyono et al., "Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar terhadap Gamifikasi dalam Pendidikan STEAM," *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): hlm. 3595.

penyampaian materi ajar, tetapi juga berpotensi membangun lingkungan belajar yang menyenangkan dan memberikan interaksi yang lebih intens antara siswa dan pembelajaran.⁹²

b. Manfaat Gamifikasi dalam Pembelajaran

Berkembangnya teknologi mempengaruhi aspek pendidikan khususnya dalam proses pembelajaran. Saat ini kita mengenal terdapat istilah gamifikasi yang memberikan banyak manfaat terhadap siswa. Adapun manfaat gamifikasi dalam pembelajaran sebagai berikut:⁹³

- 1) Meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa. Gamifikasi dapat meningkatkan motivasi dan keterlibatan siswa dikarenakan: a) memuat elemen menyenangkan, seperti: poin, lencana, level, dan cerita menarik yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam proses belajar. b) Papan peringkat dan tantangan mendorong rivalitas yang membangun antar siswa, memotivasi siswa untuk menyelesaikan tugas dan mencapai target. c) gamifikasi memberikan siswa rasa kebebasan dan kontrol atas pembelajaran sehingga meningkatkan rasa percaya diri dan memotivasi intrinsik.
- 2) Meningkatkan pemahaman terhadap materi. Aktivasi gamifikasi yang dirancang dengan baik membuat siswa untuk belajar secara interaktif dengan mengeksplorasi konsep dengan cara yang lebih menarik dan mudah dipahami. Dalam penerapannya gamifikasi membantu siswa

⁹²Septiani, Juliansyah, dan Rachman, "Implementasi Gamifikasi untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia," hlm. 654.

⁹³Ginting, Darwis, dan Pulungan, *Mentransformasi Pembelajaran dengan Gamifikasi*, hlm. 1-3.

untuk menerapkan pengetahuan dalam konteks yang relevan, sehingga siswa bisa memahami konsep dengan lebih baik dan mengingat informasi lebih lama. Untuk lebih lanjut dalam meningkatkan pemahaman terhadap konten gamifikasi juga memberikan umpan balik langsung kepada siswa atas apa yang telah mereka lakukan. Sehingga siswa dapat mengidentifikasi kekurangan dan hal apa yang perlu ditingkatkan.

- 3) Mengoptimalkan daya ingat informasi. Pembelajaran yang melibatkan gamifikasi seperti pengulangan dan latihan mendorong siswa untuk berlatih menguasai materi pelajaran, dan memperkuat pemahaman. gamifikasi menciptakan pengalaman belajar yang positif, menyenangkan dan memberikan siswa rasa ingin tahu untuk menyelesaikan tantangan, meningkatkan fokus dan ketertarikan mereka terhadap pembelajaran.
- 4) Mengembangkan *soft skill*. Manfaat gamifikasi pada aspek ini seperti:
 - a) problem solving, banyak game edukasi menantang siswa dalam memecahkan masalah dan menemukan solusinya.
 - b) berpikir kritis, gamifikasi mendorong siswa dalam menganalisis, mengevaluasi informasi, dan mengembangkan kemampuan berpikir kritis.
 - c) kerja sama tim, game edukasi berbasis tim mendorong siswa untuk bekerja sama; berkomunikasi secara efektif serta saling membantu untuk mencapai tujuan bersama.
 - d) komunikasi, gamifikasi memberikan platform bagi siswa untuk berinteraksi dan berkomunikasi dengan

teman satu kelas sehingga bisa meningkatkan kemampuan komunikasi.

c. Jenis Gamifikasi Pembelajaran

Penggunaan gamifikasi dalam pembelajaran terdiri dari beberapa jenis, diantaranya sebagai berikut;⁹⁴

- 1) Lencana adalah suatu medali atau reward yang diberikan untuk memberitahukan bahwa pemain sudah menuntaskan suatu tantangan atau kuis yang ada.
- 2) Papan peringkat merupakan kumpulan nama-nama seseorang sebagai penanda peringkat dalam gamifikasi.
- 3) Poin atau *feedback* adalah sesuatu yang dapat dijadikan suatu petunjuk pemain untuk menyelesaikan gamifikasi.
- 4) Level adalah tingkatan yang digunakan sebagai acuan yang harus diselesaikan oleh pemain.
- 5) Avatar ialah suatu gambar untuk mewakili pemain dalam gamifikasi.

Melalui pemaparan elemen gamifikasi di atas, gamifikasi menawarkan banyak cara untuk membuat belajar lebih menarik dan efektif bagi siswa. Jenis gamifikasi lainnya menurut Ginting, dkk ialah sebagai berikut;⁹⁵

- 1) Poin dan Lencana (*Badges*). Siswa memperoleh poin sebagai bentuk apresiasi atas keberhasilan dalam belajar, misalnya: ketika

⁹⁴Diana Ariani, "Gamifikasi untuk Pembelajaran," *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): hlm. 145.

⁹⁵Ginting, Darwis, dan Pulungan, *Mentransformasi Pembelajaran dengan Gamifikasi*, hlm. 5-7.

menyelesaikan tugas, menjawab pertanyaan dengan tepat, atau aktif berpartisipasi dalam kegiatan pembelajaran. Kemudian pada lencana siswa menerima lencana digital sebagai tanda pencapaian tertentu, seperti menyelesaikan modul, mencapai tingkat penguasaan tertentu atau menunjukkan keterampilan *soft skill* tertentu.

- 2) Level dan Papan Peringkat (*Leaderboards*). Gamifikasi level bertujuan untuk menentukan tingkatan kemajuan belajar, dimana siswa dapat meningkatkan level mereka dengan menyelesaikan tugas serta mencapai target yang ditetapkan. Sementara papan peringkat menyajikan daftar siswa dengan perolehan poin tertinggi, baik secara umum maupun berdasarkan kategori tertentu guna mendorong kompetisi positif dan meningkatkan motivasi belajar.
- 3) Tantangan dan Misi (*Quests*). Tantangan dalam gamifikasi pembelajaran berarti menyediakan tantangan atau tugas khusus bagi siswa yang harus diselesaikan sebagai bentuk bagian dari proses mencapai tujuan pembelajaran. Bentuk tantangan bisa berupa kuis interaktif, teka-teki, proyek kelompok atau aktivitas pemecahan masalah. Kemudian pembelajaran dirancang dengan berbasis misi, dimana siswa harus menyelesaikan serangkaian misi secara bertahap untuk meraih tujuan akhir. Misi bisa dikaitkan dengan cerita atau alur naratif yang menarik guna meningkatkan keterlibatan siswa.
- 4) Cerita dan Narasi Berbingkai Permainan (*Storytelling*). Cerita dimaksudkan untuk menyampaikan materi pembelajaran melalui alur

cerita yang menarik, dimana siswa ikut terlibat sebagai bagian dari cerita tersebut. Siswa dapat berperan sebagai karakter yang membuat keputusan dan mempengaruhi jalannya cerita. Narasi bertujuan menyajikan pembelajaran dalam bentuk narasi yang sederhana namun menarik, dengan memanfaatkan elemen seperti: dialog, tokoh, serta latar yang dekat dengan pengalaman siswa agar lebih mudah dipahami.

- 5) Gamifikasi Berbasis Permainan (*Game-Based Gamification*). Game edukasi membuat permainan edukatif yang dirancang khusus untuk mencapai tujuan pembelajaran tertentu. Bentuk game tersebut bisa berupa simulasi, *role playing* atau jenis permainan interaktif lainnya.

Sementara gamifikasi platform pembelajaran itu menerapkan unsur gamifikasi dalam platform belajar online, misalnya dengan menambahkan poin, lencana, memberikan *feedback* serta papan peringkat untuk meningkatkan partisipasi siswa dan membuat mereka lebih terlibat dengan platform.

- 6) Gamifikasi Sosial dan Kolaboratif. Gamifikasi sosial bertujuan meningkatkan interaksi dan kerja sama antar siswa melalui penggunaan elemen gamifikasi, seperti papan peringkat kelompok, misi kolaboratif, serta fitur voting atau komentar. Adapun gamifikasi kolaboratif dirancang pada aktivitas pembelajaran yang menuntut siswa bekerja dalam tim untuk meraih tujuan bersama, sekaligus

mengasah soft skill seperti komunikasi, kerjasama tim dan kepemimpinan.

7) Gamifikasi Realitas Virtual dan Augmented Reality (VR/AR).

Gamifikasi diintegrasikan dengan teknologi VR untuk menghadirkan pengalaman belajar yang imersif dan interaktif. Melalui VR, siswa dapat menjelajahi dunia virtual, berinteraksi dengan objek digital, serta menyelesaikan berbagai tugas di dalam lingkungan tersebut. selanjutnya gamifikasi diintegrasikan dengan teknologi AR untuk menambahkan elemen virtual ke dunia nyata. Dengan AR, siswa dapat melihat dan berinteraksi dengan objek digital di sekitar mereka, sekaligus menyelesaikan tugas yang berkaitan dengan objek tersebut.

Berdasarkan elemen gamifikasi di atas, penelitian yang dilakukan tidak mengintegrasikan semua jenis yang ada. Melainkan hanya mengintegrasikan beberapa dalam pembelajaran. Jenis gamifikasi yang digabungkan dalam penelitian ini diantaranya: tantangan dan misi serta gamifikasi platform pembelajaran dalam bentuk pemberian feedback dari apa yang telah dikerjakan oleh siswa.

6. Partisipasi Aktif Siswa

a. Hakikat Partisipasi Aktif

Di era pendidikan modern yang semakin fokus pada pembelajaran yang berpusat pada siswa, partisipasi siswa telah menjadi komponen esensial dalam menciptakan lingkungan belajar yang bermakna. Keterlibatan setiap siswa secara penuh dalam proses pembelajaran tidak

hanya memperkaya pengetahuan mereka, tapi juga menjadi indikator penting dari efektivitas penggunaan media pembelajaran. Partisipasi merupakan keterlibatan seseorang atau kelompok dalam sebuah kegiatan yang dapat dilihat dari keikutsertaan emosional, pikiran serta fisik dengan kemampuan yang dimilikinya untuk mendukung tercapainya tujuan kegiatan pembelajaran.⁹⁶ Partisipasi aktif siswa adalah keikutsertaan siswa dalam suatu kegiatan yang diaplikasikan atau ditunjukkan dengan perilaku fisik dan psikisnya.⁹⁷ Partisipasi aktif juga dapat dilihat dari keaktifan atau keterlibatan siswa dalam setiap proses pembelajaran, seperti; pada saat mendengarkan penjelasan materi, berdiskusi, membuat laporan, dan mengerjakan tugas.⁹⁸

Partisipasi aktif berlandaskan pada filosofi konstruktivisme yang meyakini bahwa pengetahuan tidak ditransfer secara pasif, melainkan dibangun secara aktif oleh siswa melalui pengalaman dan interaksi dengan lingkungan belajarnya. Dengan demikian, partisipasi aktif siswa menekankan pada proses transformatif di mana siswa mengkonstruksi makna pembelajaran untuk dirinya sendiri. Partisipasi aktif siswa juga menjadi indikator kualitas pembelajaran yang efektif dan bermakna. Hal

⁹⁶Fadila dan Sylvia, "Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Fase E melalui Media Teka-Teki Silang dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik," hlm. 310.

⁹⁷Susilawati Susilawati and Widia Nur Jannah, "Metode Pembelajaran Montessori Berbasis Alat Peraga Matematika Berbahan Limbah Karet Spons Terhadap Partisipasi Aktif Siswa," *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2019): hlm. 111.

⁹⁸Anggraini and Lutfi, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Kelas," hlm. 560-561.

ini tentu saja mendukung siswa dalam mengembangkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, kemampuan berkomunikasi, dan keterampilan sosial yang dibutuhkan dalam menghadapi tantangan abad 21.

b. Indikator Partisipasi Aktif

Indikator partisipasi aktif menjadi instrumen penting bagi guru untuk mencapai keberhasilan media pembelajaran yang diterapkan serta tingkat penyerapan materi oleh siswa. Indikator digunakan sebagai acuan dan menilai keaktifan siswa sebagai bentuk nyata dari keterlibatan mereka dalam proses pembelajaran. Indikator partisipasi aktif diantaranya;⁹⁹

- 1) Keterlibatan individu dalam segala kegiatan yang dilaksanakan.
- 2) Kemauan individu untuk berinisiatif dan berkreasi dalam kegiatan yang dilaksanakan.
- 3) Berbuat sesuatu untuk memahami materi pelajaran.
- 4) Mempelajari, memahami, dan menemukan sendiri bagaimana memperoleh pengetahuan.
- 5) Mengerjakan sendiri tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
- 6) Belajar dalam kelompok
- 7) Mencoba sendiri konsep-konsep tertentu.

⁹⁹Aini, "Penerapan Teknik Think Pair Share dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa dan Kemampuan Berbicara pada Siswa Kelas VI Di MIS Nurul Hikmah Pamekasan Madura," hlm. 34-35.

Hal yang hampir serupa mengenai indikator partisipasi aktif siswa menurut Nana Sudjana sebagai berikut;¹⁰⁰

- 1) Turut serta dalam melaksanakan tugas belajarnya.
- 2) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 3) Bertanya kepada siswa lain mengenai hal yang tidak dimengerti.
- 4) Bertanya kepada siswa lain mengenai hal yang tidak dimengerti.
- 5) Mencari informasi yang diperlukan untuk pemecahan masalah.
- 6) Melakukan diskusi kelompok sesuai petunjuk guru.
- 7) Menilai kemampuan dirinya dan hasil yang diperolehnya.
- 8) Melatih diri dalam memecahkan masalah

Menurut Fadila dan Sylvia indikator partisipasi siswa adalah sebagai berikut;¹⁰¹

- 1) Memberikan pendapat
- 2) Memberikan tanggapan
- 3) Mengerjakan tugas
- 4) Menyimpulkan

Menurut Sukidin indikator partisipasi siswa terdiri;

- 1) Menyampaikan pertanyaan atau pendapat.
- 2) Menyampaikan sanggahan.
- 3) Memberikan jawaban.

¹⁰⁰Nana Sudjana, *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009), hlm. 61.

¹⁰¹Fadila dan Sylvia, "Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa pada Pembelajaran Sosiologi Fase E Melalui Media Teka-Teki Silang dan Model Pembelajaran Teams Games Tournament di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik," hlm. 311.

- 4) Mengikuti pelajaran di kelas.
- 5) Mengerjakan tugas secara mandiri.
- 6) Mempunyai inisiatif mempelajari dan mengerjakan materi pelajaran yang belum diajarkan.
- 7) Inisiatif membuat catatan ringkas.

Indikator partisipasi aktif lainnya dapat dilihat dari keterlibatan dalam kegiatan pembelajaran, diantaranya;¹⁰²

- 1) Mengerjakan tugas dan latihan dengan sungguh-sungguh.
- 2) Aktif mengikuti instruksi dalam pembelajaran
- 3) Berpartisipasi dalam kegiatan yang diberikan.
- 4) Tidak pasif atau hanya diam saat pembelajaran berlangsung.¹⁰³
- 5) Tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan

Berdasarkan beberapa pendapat di atas, indikator partisipasi aktif siswa yang akan digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut;

- 1) Aktif mengikuti intruksi dalam pembelajaran.
- 2) Mengerjakan sendiri tugas-tugas yang diberikan oleh guru.
- 3) Tidak mudah menyerah saat menghadapi tantangan
- 4) Terlibat dalam pemecahan masalah.
- 5) Bertanya kepada siswa lain mengenai hal yang tidak dimengerti.

¹⁰² Anggraini Dan Lutfi, "Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia dengan Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing pada Kelas," hlm. 565.

¹⁰³ Eka Safitri et al., "Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik melalui Media Crossword Puzzle pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 1 Siantan," *Jurnal on Education* 06, no. 02 (2024): hlm. 15299.

6) Bertanya kepada guru mengenai hal yang tidak dimengerti.

7. Kemampuan Membaca Pemahaman

a. Pengertian Membaca Pemahaman

Membaca pemahaman merupakan suatu proses yang dilakukan pembaca untuk memperoleh informasi, pesan, dan makna yang terkandung dalam sebuah bacaan. Pembelajaran membaca pemahaman bukan semata-mata dilakukan agar siswa mampu membaca, melainkan sebuah proses yang melibatkan seluruh aktivitas mental dan kemampuan berpikirnya dalam memahami, mengkritisi dan memproduksi sebuah wacana tertulis.¹⁰⁴ Rubin mengemukakan bahwa pembelajaran membaca pemahaman pada dasarnya merupakan kegiatan yang dilakukan siswadalam memahami bacaan yang pelaksanaannya sejalan dengan strategi membaca yang diperkenalkan oleh pendidik kepada mereka.

Sedangkan Kucer memandang bahwa membaca pemahaman sebagai seperangkat aktivitas nyata, autentik, dan berdimensi literasi yang dilakukan siswa untuk beroleh kemampuan literasi, khususnya dalam bidang membaca.¹⁰⁵ Aktivitas yang dimaksud ialah aktivitas atau kegiatan yang mampu mendorong siswa untuk memenuhi kebutuhannya sesuai dengan tujuan membaca yang dilakukannya. Disamping itu, aktivitas ini juga berfungsi untuk mengetahui tahapan perkembangan

¹⁰⁴Yunus Abidin, Tita Mulyati, dan Hana Yunansah, *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, dan Menulis* (Jakarta: Bumi Aksara, 2018), hlm. 172.

¹⁰⁵Ibid., hlm. 173.

belajar yang telah dilakukan. Dengan demikian, jika terjadi hambatan pada suatu aktivitas secara tidak langsung siswa dapat menyelesaikannya.

Membaca Pemahaman merupakan istilah yang digunakan untuk kegiatan membaca dalam hati yang bertujuan untuk memperoleh informasi yang terkandung dalam teks bacaan.¹⁰⁶ Membaca pemahaman juga diartikan sebagai jenis membaca untuk memahami standar-standar atau norma kesastraan, resensi kritis, drama tulis, dan pola-pola fiksi dalam usaha memperoleh pemahaman terhadap teks.¹⁰⁷ Berdasarkan beberapa pendapat di atas, dapat disimpulkan bahwa membaca pemahaman merupakan suatu proses untuk memahami informasi, pesan dan makna yang terdapat dalam teks bacaan secara tepat.

b. Kemampuan Membaca Intensif atau Membaca Pemahaman

Kemampuan yang dituntut pada membaca intensif atau pemahaman bagi kelas V sekolah dasar, agar tujuan pembelajaran membaca dapat tercapai diantaranya: membaca dalam hati jauh lebih cepat dari pada membaca bersuara, membaca dengan pemahaman yang baik, membaca tanpa gerakan bibir atau kepala bahkan menunjuk-nunjuk dengan jari tangan dan menikmati teks bacaan di dalam hati.¹⁰⁸

c. Tingkatan Membaca Pemahaman

1) Membaca Pemahaman Literal

¹⁰⁶Farida Rahim, *Pengajaran Membaca di Sekolah Dasar*, ed. Fatna Yustianti, 2nd ed. (Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009), hlm. 121-122.

¹⁰⁷Yunus Abidin, *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*, ed. Nur Falah Atif (Bandung: PT Refika Aditama, 2012), hlm. 59.

¹⁰⁸Dalman, *Keterampilan Membaca*, hlm. 71-72.

Membaca pemahaman literal adalah membaca teks bacaan dengan tujuan untuk memahami makna yang terkandung dalam teks tanpa melihat makna yang ada diluar teks tersebut. Dapat dikatakan bahwasanya membaca pemahaman literal yaitu memahami makna bacaan secara tersurat.¹⁰⁹

2) Membaca Pemahaman Interpretatif

Membaca pemahaman interpretatif adalah kegiatan membaca yang memiliki tujuan agar siswa mampu menafsirkan maksud pengarang mulai dari jenis teks bacaan, sifat-sifat tokoh, gaya bahasa serta dampak cerita dari teks bacaan. Dapat peneliti kemukakan bahwa membaca pemahaman interpretatif merupakan kegiatan membaca yang bertujuan untuk memahami cerita teks bacaan sehingga siswa mampu membedakan isi dari karya tersebut fakta atau fiksi.

3) Membaca Pemahaman Kritis

Membaca pemahaman kritis merupakan kegiatan membaca yang menuntut seseorang untuk mampu membaca secara analisis serta mampu memberikan penilaian dari teks bacaan. Hal senada juga dikemukakan oleh Harjasujana, bahwa membaca pemahaman kritis adalah suatu strategi membaca yang bertujuan untuk memahami isi bacaan berdasarkan penilaian yang rasional lewat keterlibatan yang

¹⁰⁹Ibid., hlm. 91-94.

lebih mendalam dengan pikiran peneliti yang merupakan analisis yang dapat diandalkan.¹¹⁰

4) Membaca Pemahaman Kreatif

Membaca pemahaman kreatif merupakan proses membaca untuk mendapatkan nilai tambah dari pengetahuan yang terdapat dalam teks bacaan dengan cara mengidentifikasi ide-ide yang menonjol atau menggabungkan pengetahuan yang sebelumnya pernah didapatkan. Melalui definisi tersebut, setelah pembaca menyelesaikan bacaannya, tentu saja memiliki inisiatif dan kreatif untuk mengembangkan pemahaman membacanya dengan menghasilkan ide baru atau karya baru.

Tingkatan membaca pemahaman yang digunakan pada penelitian ini adalah membaca pemahaman interpretatif. Membaca pemahaman yang menitik beratkan pada aspek teks fiksi. Pada dasarnya tingkatan membaca pemahaman ini diharapkan siswa mampu memahami segala materi yang berkaitan dengan teks fiksi.

d. Indikator Membaca Pemahaman

Membaca pada dasarnya memiliki berbagai indikator yang bisa digunakan dalam menilai kemampuan seseorang pada aktivitas

¹¹⁰Ibid., hlm. 119.

membaca. Menurut Jeanne Chall indikator keterampilan membaca diantaranya ialah sebagai berikut;¹¹¹

- a. Kemampuan mengenali huruf. Kemampuan ini merupakan kemampuan dasar dalam proses membaca yang melibatkan pengenalan dan mengidentifikasi huruf-huruf abjad. Kemampuan tersebut juga memuat pemahaman bagaimana huruf-huruf abjad dapat membentuk kata dan kalimat ketika diintegrasikan.
- b. Kemampuan membaca kalimat sederhana. Setelah mengenali huruf, selanjutnya ialah membaca kalimat sederhana. Seseorang dapat membaca dan memahami kalimat yang terdiri dari kata-kata dasar dan struktur yang lebih kompleks. Membaca kalimat sederhana dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dan membaca lebih lanjut.
- c. Kemampuan menjawab pertanyaan bacaan. Kemampuan ini mendeskripsikan adanya keterlibatan pemahaman bacaan di mana pembaca dapat menjawab pertanyaan yang diajukan berdasarkan teks yang dibaca. Pemahaman ini merupakan bagian penting dari kegiatan membaca yang menunjukkan adanya kemampuan pembaca dalam menganalisis dan menafsirkan bacaan secara mendalam.
- d. Kemampuan merangkum kembali isi bacaan. Kemampuan ini merujuk pada kemampuan untuk meringkas dan mengungkapkan kembali isi

¹¹¹Gusti Ayu Putu Pradnya Paramita, Anak Agung Gede Agung, and Ida Bagus Gede Surya Abadi, "Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD," *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 11–19.

baca yang dibaca berdasarkan perspektif pribadi. Kemampuan ini menunjukkan pemahaman pembaca dalam menyusun informasi secara logis dan menyampaikan informasi yang diperoleh secara tepat.¹¹²

- e. Kemampuan membaca dengan lancar. Membaca lancar maksudnya ialah seseorang memiliki kemampuan untuk membaca teks secara tepat, cepat dan menggunakan intonasi yang sesuai. Hal ini dilakukan agar pemahaman terhadap bacaan yang dibaca dapat diperoleh dengan baik.
- f. Kemampuan membaca tanpa tersendat. Kemampuan ini merupakan kemampuan untuk membaca teks secara terus menerus tanpa banyak berhenti atau merasa kesulitan ketika mengenali huruf. Pembaca yang memiliki kemampuan ini biasanya sudah mengenali kosakata dan ritme membaca. Dampaknya membantu mereka membaca dengan lebih efisien dan menyenangkan.
- g. Kemampuan memahami materi. Aspek kemampuan ini meliputi pemahaman mendalam mengenai informasi, ide, dan konsep yang disampaikan dalam bacaan. Seseorang yang memahami materi bisa menangkap makna secara mendalam dari teks bacaan. Hal tersebut meliputi; pesan, tujuan dan lain sebagainya.
- h. Kemampuan mengkritisi teks. Pada kemampuan ini pembaca melakukan analisis kritis terhadap teks bacaan untuk melakukan

¹¹²Sree Devi Jasti dan Dr. A Pavani, "Enhancing Reading Ability Using Efficient Reading Techniques," *Journal of English Language and Literature* 10, no. 04 (2023): hlm. 60., <https://doi.org/10.54513/JOELL.2023.10410>.

penilaian kualitas, keakuratan, dan objektivitas informasi yang diberikan.

Berdasarkan indikator membaca di atas, dapat ditarik kesimpulan bahwasanya kemampuan membaca yang dilakukan oleh seseorang melibatkan beberapa kemampuan mulai dari pengenalan huruf, pengenalan kata, pembacaan kalimat sederhana dan sampai pada tahap mengkritisi teks bacaan yang dibaca. Keseluruhan aktivitas tersebut tentu saja mencerminkan pembelajaran membaca secara menyeluruh. Dari kegiatan membaca yang dilakukan oleh pembaca berdasarkan indikator di atas, selanjutnya akan dibahas indikator membaca pemahaman yang merupakan lanjutan dari kegiatan membaca yang dilakukan dalam memperoleh informasi.

Menurut Herlinyanto, indikator membaca pemahaman terdiri dari beberapa kategori, diantaranya;¹¹³

- 1) Menemukan gagasan utama dari teks bacaan
- 2) Menjelaskan hubungan sebab akibat
- 3) Menarik kesimpulan dari teks bacaan
- 4) Menceritakan kembali isi bacaan
- 5) Mengevaluasi isi teks bacaan dengan pengalaman siswa
- 6) Menganalisis makna tersirat yang terdapat dalam teks bacaan
- 7) Memberikan solusi atau alternatif dari permasalahan yang ada pada teks bacaan.

¹¹³Herlinyanto, *Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL, Pemahaman Dan Minat Membaca*, hlm. 11-13.

Menurut Somadayo indikator membaca pemahaman terdiri dari tiga aspek, sebagai berikut;¹¹⁴

- 1) Mengidentifikasi arti kata dan ungkapan yang digunakan penulis.
- 2) Menganalisis makna secara tersurat dan tersirat.
- 3) Menarik kesimpulan dari teks yang dibaca.
- 4) Memberikan contoh penerapan ide atau isi bacaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 5) Mengidentifikasi kalimat utama pada setiap paragraf.
- 6) Menemukan gagasan pokok di setiap paragraf.¹¹⁵

Menurut virgi dan Hery indikator membaca pemahaman diantaranya:¹¹⁶

- 1) Kemampuan menangkap isi bacaan
- 2) Kemampuan menyimpulkan isi bacaan
- 3) Menceritakan kembali informasi yang diperoleh

Menurut Nilawati, indikator membaca pemahaman meliputi:¹¹⁷

- 1) Membuat perkiraan mengenai akhir cerita.
- 2) Menuliskan kata-kata sulit beserta artinya.

¹¹⁴Ida Hamidah and Fuzi Sundan, *Membaca Dan Pengajarannya (Bermuatan Model Membaca Teks Digital)* (Gresik: Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2023), hlm. 46, https://www.google.co.id/books/edition/Membaca_dan_Pengajarannya_Bermuatan_Mode/oAC6EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.

¹¹⁵W Febrianti, L B Mirnawati, dan M N Faradita, "Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar dalam Mengikuti Program Literasi," *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2023): hlm. 122.

¹¹⁶Virgi Setia Budi, Syambasril, dan Hery Kresnadi, "Pengaruh Tipe Cooperative Script terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar" (2019): hlm. 3.

¹¹⁷Liani Niliawati, Hermawan Hermawan, dan Arie Rakhmat Riyadi, "Penerapan Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV," *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* III, no. I (2018): hlm. 26.

- 3) Menjawab pertanyaan terkait isi bacaan.
- 4) Menceritakan kembali isi bacaan menggunakan kata-kata sendiri.

Menurut Nurhidayah, beberapa indikator yang dapat digunakan dalam mengukur kemampuan membaca pemahaman, antara lain:^{118, 119}

- 1) Kemampuan untuk mengidentifikasi gagasan utama dalam setiap paragraf. Siswa diharapkan mampu menemukan inti dari pembahasan dalam bacaan agar dapat dipahami dengan baik. Siswa juga harus bisa mengenali dan membedakan antara gagasan pokok dan gagasan penjelas.
- 2) Kemampuan untuk memahami makna dari kata-kata sulit serta menyusun kalimat berdasarkan kata-kata tersebut. Siswa diharapkan dapat menerjemahkan kata-kata yang kurang familiar sehingga siswa dapat beralih dari yang sebelumnya tidak paham menjadi paham.
- 3) Kemampuan untuk merangkum materi bacaan dengan menggunakan bahasa sendiri. Siswa diharapkan dapat menceritakan kembali isi bacaan sesuai dengan yang sebenarnya, namun menggunakan kata-kata yang mereka pahami.
- 4) Kemampuan untuk menarik kesimpulan. Langkah yang harus dilalui siswa ketika sudah sudah memahami bacaan, mereka akan lebih

¹¹⁸Istianti Nurhidayah, Karlimah, dan Hodidjah, "Pengaruh Kegiatan Membaca Pemahaman terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI SD," *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (2018): hlm. 195-196., <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.

¹¹⁹Pramila Ahuja dan G.C Ahuja, *Membaca Secara Efektif dan Efisien*, ed. Ayi R Sacadipura, 1st ed. (Bandung: PT Kiblat Buku Utama, 2010), hlm. 50-51.

mudah untuk menyimpulkan secara keseluruhan dengan cara yang lebih singkat, padat dan jelas.

Berdasarkan deskripsi di atas, indikator didefinisikan sebagai aspek yang diharus dicapai oleh siswa dalam proses pembelajaran terutama dalam kegiatan yang berhubungan dengan membaca. Oleh karena itu, indikator yang digunakan dalam penelitian ini berdasarkan pendapat di atas adalah;

- 1) Kemampuan untuk menjawab pertanyaan terkait isi bacaan.
- 2) Kemampuan mengidentifikasi kata-kata sulit beserta artinya yang ada pada teks bacaan.
- 3) Kemampuan memberikan solusi atau alternatif dari permasalahan yang ada pada teks bacaan.
- 4) Kemampuan untuk menuliskan kesimpulan dari teks bacaan.
- 5) Kemampuan memberikan contoh penerapan isi bacaan dalam kehidupan sehari-hari.
- 6) Kemampuan membuat perkiraan mengenai akhir cerita.

e. Manfaat Membaca Pemahaman

Manfaat membaca pemahaman diantaranya;

- 1) Menyuruh siswa mencari teks bacaan yang sesuai dengan keinginannya masing-masing.
- 2) Membagi bacaan menjadi dua atau tiga seksi agar dia dapat menyelang-nyeling teknik mengajar dan memisah-misahkan kesukaran kosakata.

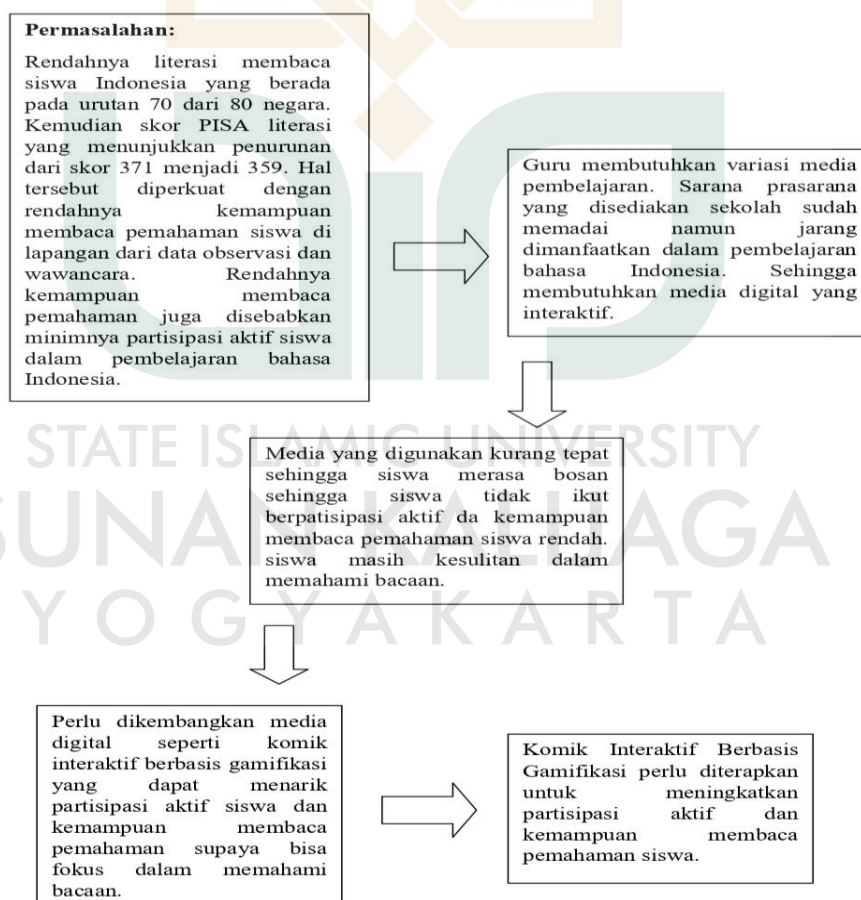
- 3) Memberi motivasi kepada siswa terhadap bacaan, dengan jalan menghubungkan teks bacaan dengan pengalaman-pengalaman pribadi siswa.
- 4) Menyatakan maksud dan tujuan membaca.
- 5) Menjelaskan setiap kesukaran dalam bagian kesukaran bunyi, struktur kalimat, sintaksis, kosakata, kiasan dan peribahasa.
- 6) Menghasilkan sebuah rangkuman yang lengkap dari bacaan.
- 7) Menyuruh siswa menyampaikan hasil pemahaman membacanya di depan kelas dengan menggunakan bahasanya sendiri.
- 8) Melibatkan seluruh kelas dalam kegiatan-kegiatan yang saling berhubungan.
- 9) Memberi tugas membaca paragraf di rumah sebagai bahan studi.

I. Kerangka Berpikir

Kemampuan literasi membaca khususnya dalam hal kemampuan pemahaman dan interpretasi bacaan siswa Indonesia menempati peringkat 70 dari 80 negara berdasarkan data PISA tahun 2022. Kemudian dari skor PISA menurun dari tahun 2018 ke tahun 2022. Pada tahun 2018 diperoleh skor pada aspek literasi membaca 371 dan menurun menjadi 359 di tahun 2022. Lebih lanjut diperoleh data rendahnya kemampuan membaca pemahaman siswa di lapangan berdasarkan observasi dan wawancara di SD Negeri Adisucito 1 dan MI Ma'arif Bego.

Guru dalam kegiatan belajar mengajar sudah menggunakan media pembelajaran yang hanya terbatas pada media cetak dan penggunaan video

pembelajaran dari youtube. Sarana prasarana teknologi informasi dan teknologi sudah cukup terpenuhi tapi jarang digunakan. Guru membutuhkan media pembelajaran yang bervariasi seperti media digital interaktif yang memanfaatkan teknologi informasi, dan begitupun dengan siswa. Solusi yang diberikan ialah menerapkan komik interaktif berbasis gamifikasi yang dikembangkan dengan perangkat lunak Adobe Animate 2021. Melalui pengembangan komik interaktif berbasis gamifikasi diharapkan dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa SD/MI. Adapun kerangka berpikir penelitian dapat dilihat pada gambar 1.9 di bawah ini:



Gambar 1. 7Kerangka Berpikir

J. Sistematika Pembahasan

Sistematika pembahasan dalam penelitian terdiri dari IV Bab. Masing-masing bab terdiri dari sub-sub bab yang menjelaskan pokok bahasan yang akan dibahas sebagai berikut;

1. Bab I Pendahuluan. Terdiri dari; latar belakang masalah, identifikasi masalah, pembatasan masalah, rumusan masalah, tujuan pengembangan, manfaat pengembangan, kajian penelitian yang relevan, landasan teori kerangka berpikir dan sistematika pembahasan.
2. Bab II Metode Penelitian. Berisi; jenis dan desain penelitian, model pengembangan, prosedur pengembangan, subjek uji coba, teknik dan instrumen pengumpulan data, dan teknik analisis data.
3. Bab III Hasil Penelitian dan Pembahasan. Bab ini terdiri dari; hasil proses pengembangan produk, hasil kelayakan produk, hasil keefektivan produk dan keterbatasan penelitian.
4. Bab IV Penutup. Terdiri dari simpulan tentang produk, dan saran pemanfaatan produk.

BAB IV

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan komik interaktif berbasis gamifikasi untuk meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa, dapat disimpulkan bahwa:

1. Komik interaktif berbasis gamifikasi dikembangkan dengan model pengembangan ADDIE, yang memiliki lima tahapan diantaranya: analisis (*Analysis*), perencanaan (*Design*), pengembangan (*Develop*), implementasi (*Implementation*) dan evaluasi (*Evaluation*). Analisis yang dilakukan meliputi analisis kebutuhan dan analisis siswa. Pada tahap perencanaan (*design*) dilakukan secara sistematis yang dimulai dari menetapkan capaian pembelajaran dan tujuan pembelajaran, merancang materi, merancang media yang dikembangkan, serta merancang penilaian ahli. Pada tahap pengembangan (*development*) meliputi pembuatan media pada aplikasi dan validasi produk oleh ahli serta praktisi kemudian direvisi berdasarkan komentar dan saran. Tahap penerapan (*Implementation*) dilakukan pada dua sekolah yaitu SD Negeri Adisucipto dan MI Ma'arif bego. Tahap evaluasi (*Evaluation*) dilakukan untuk menunjukkan efektivitas komik interaktif berbasis gamifikasi dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa.
2. Hasil uji kelayakan dilakukan oleh validator ahli materi, media dan bahasa dengan enam orang ahli. Dari uji kelayakan yang dilakukan diperoleh skor

93% dan menyatakan bahwa komik interaktif berbasis gamifikasi sangat layak digunakan dan dimanfaatkan pada pembelajaran bahasa Indonesia khususnya pada materi teks fiksi. Hasil respon guru menunjukkan 93% dan siswa SD Negeri Adisucipto 1 87% dan MI Marif Bego 89%. Sehingga dapat disimpulkan dari respon guru dan siswa menunjukkan ketertarikannya terhadap komik interaktif berbasis gamifikasi dalam meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman.

3. Hasil efektivitas penggunaan komik interaktif berbasis gamifikasi terbukti dapat meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hal ini dibuktikan dengan hasil uji paired sample t-test pada kedua sekolah memperoleh sig. (2-tailed) sebesar $0,000 < 0,05$. Sehingga dapat disimpulkan bahwa terdapat perbedaan pada partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa. Hasil N-Gain pada partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman secara keseluruhan memperoleh skor sebesar 0,74 dan 0,68 yang masuk pada kategori efektivitas tinggi dan sedang. Hasil tersebut menginterpretasikan bahwa komik interaktif berbasis gamifikasi cukup efektif dalam meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa SD/MI.

B. Saran

Berdasarkan kesimpulan penelitian, peneliti memberikan saran sebagai berikut:

1. Bagi Guru

Bagi guru kelas V dapat menerapkan komik interaktif berbasis gamifikasi, mengingat media ini mampu meningkatkan partisipasi aktif dan kemampuan membaca pemahaman siswa. Jika guru ingin mendapatkan hasil yang maksimal pada aspek partisipasi aktif dan membaca pemahaman sebaiknya menggunakan media pembelajaran pada perangkat komputer. Guru disarankan mengembangkan komik interaktif berbasis gamifikasi pada mata pelajaran lain ataupun pada mata pelajaran Bahasa Indonesia dengan materi yang berbeda. Perlu juga dikembangkan model penilaian yang lain dengan pilihan jawaban lainnya sehingga membuat siswa merasa tertantang.

2. Bagi Peneliti Selanjutnya

Peneliti selanjutnya diharapkan mampu mengembangkan komik interaktif berbasis gamifikasi dengan fitur, cerita fiksi yang lebih menarik dan jenis gamifikasinya bisa ditambahkan dengan esay atau isisan. Serta pada aspek gamifikasi bisa dikembangkan dengan fitur pemberian skor agar siswa lebih tertantang dan menunjukkan adanya kebanggaan dari siswa dengan perolehan skor yang diperoleh.

DAFTAR PUSTAKA

5, Siswa Kelas. “Observasi,” 2025.

Abidin, Yunus. *Pembelajaran Membaca Berbasis Pendidikan Karakter*. Edited by Nur Falah Atif. Bandung: PT Refika Aditama, 2012.

Abidin, Yunus, Tita Mulyati, and Hana Yunansah. *Pembelajaran Literasi: Strategi Meningkatkan Kemampuan Literasi Matematika, Sains, Membaca, Dan Menulis*. Jakarta: Bumi Aksara, 2018.

Afifah, Ninda Nur, Dedy Irawan, and Cicih Wiarsih. “Peningkatan Keterampilan Membaca Pemahaman Bahasa Indonesia Melalui Blended Learning Kelas V SD Muhammadiyah Purwokerto.” *Jurnal Renjana Pendidikan Dasar* 2, no. 1 (2022): 46–51.

Aguillon, Stephanie M., Gregor-Fausto Siegmund, Renee H. Petipas, Abby Grace Drake, Sehoya Cotner, and Cissy J. Ballen. “Gender Differences in Student Participation in an Active-Learning Classroom.” Edited by Sarah L. Eddy. *CBE—Life Sciences Education* 19, no. 2 (June 2020): ar12. <https://www.lifescied.org/doi/10.1187/cbe.19-03-0048>.

Agustina, Eka Sofia. “Paradigma Pembelajaran Bahasa Indonesia Dalam Kurikulum Merdeka.” *Prosiding Pertemuan Ilmiah Bahasa dan Sastra Indonesia* (2023): Untukmu Guruku.

Ahuja, Pramila, and G.C Ahuja. *Membaca Secara Efektif Dan Efisien*. Edited by Ayi R Sacadipura. 1st ed. Bandung: PT Kiblat Buku Utama, 2010.

Aini, Qurratul. “Penerapan Teknik Think Pair Share Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Partisipasi Siswa Dan Kemampuan Berbicara Pada Siswa Kelas VI Di MIS Nurul Hikmah Pamekasan Madura.” Universitas Islam Maulana Malik Ibrahim, 2024.

Ambarita, Rahel Sonia, Neneng Sri Wulan, and D Wahyudin. “Analisis Kemampuan Membaca Pemahaman Pada Siswa Sekolah Dasar.” *Edukatif: Jurnal Ilmu Pendidikan* 3, no. 5 (2021): 2336–2344. <https://edukatif.org/index.php/edukatif/article/view/836>.

Andersen, Simon Calmar, Helena Skyt Nielsen, and Meredith L. Rowe. “Development of Writing Skills within a Home-Based, Shared Reading Intervention: Re-Analyses of Evidence from a Randomized Controlled Trial.” *Learning and Individual Differences* 99, no. September (2022): 102211. <https://doi.org/10.1016/j.lindif.2022.102211>.

Anggraini, Susana, and Weni Nelmira. “Validitas Media E-Modul Pembuatan Gaun Pesta Untuk Siswa Kelas XI Di SMKN 3 Kota Solok.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 7, no. 1 (2023): 1168–1172.

Anggraini, Wulan, and Lutfi Lutfi. “Upaya Meningkatkan Keaktifan Peserta Didik Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Dengan Materi Cerita Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Role Playing Pada Kelas.” *Seminar*

Nasional dan Publikasi Ilmiah 2024 FIP UMJ (2024): 560–569.

- Ansya, Yusron Abda'u, Tania Salsabilla, and Fahrur Rozi. *Strategi Inovatif Dalam Pengembangan Media Pembelajaran Sekolah Dasar Di Era Society 5.0*. Edited by Bayu Wijayama. Semara: Cahya Ghani Recovery, 2025. https://books.google.co.id/books?hl=id&lr=&id=gbxPEQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA1&dq=Media+Pembelajaran&ots=uE0w9idYdc&sig=gZwoVBoecNYygev0bXXMf7kzCSQ&redir_esc=y#v=onepage&q=Media+Pembelajaran&f=true.
- Ardiansyah, Adi Satrio, Salsabilla Naura Sari, and Faridah Shawatul Hamidah. “Uji Kelayakan Buku Ajar Matematika Dasar Terintegrasi Challenge Based on Blended Learning Untuk Meningkatkan Kemampuan Bepikir Kreatif.” *Jurnal Ilmiah Soulmath : Jurnal Edukasi Pendidikan Matematika* 9, no. 1 (2021): 89–100. <http://dx.doi.org/10.25139/smj.v9i1.3481%0A>.
- Ariani, Diana. “Gamifikasi Untuk Pembelajaran.” *Jurnal Pembelajaran Inovatif* 3, no. 2 (2020): 144–149.
- Arifin, Zaenal. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung: Rosda Karya, 2009.
- Arikunto, Suharsimi. *Dasar-Dasar Evaluasi Pendidikan*. Edited by Restu Damayanti. 3rd ed. Jakarta: Bumi Aksara, 2018. <https://books.google.co.id/books?id=j5EmEAAAQBAJ&printsec=copyright&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Arini, Fitri Dwi, Abdul Salim Choiri, and Sunardi Sunardi. “The Use of Comic As a Learning Aid To Improve Learning Interest of Slow Learner Student.” *European Journal of Special Education Research* 2, no. 1 (2017): 71–78.
- Asis, Rahmi Ramadhani Abdul, Intan Mardani, Resky Awalia, Galang Galang, and Dede Sopiandy. “Analisis Faktor Kurangnya Partisipasi Aktif Siswa Terhadap Hasil Belajar PPKn Di SMK Negeri 2 Kolaka.” *Jurnal Pendidikan Tambusai* 9, no. 2 (2025): 12342–12348.
- Astutik, Aneng Fitriya, Rusijono Rusijono, and Agus Suprijono. “Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran IPS Sebagai Penguatan Karakter Peserta Didik Kelas V SDN Geluran 1 Taman.” *Jurnal Education and development Institut Pendidikan Tapanuli Selatan* 9, no. 3 (2021): 543–554.
- Ayu, Neneng Rafika, Riyan Arthur, and Amos Neolaka. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Komik Pada Konstruksi Bangunan 1.” *Jurnal Pendidikan Teknik Sipil* 08, no. 01 (2019): 40–46. <http://journal.unj.ac.id/unj/index.php/jpensil/article/view/10628>.
- Ayumi, Alfi Yalda, Citra Amelia Sudiyati, Sukma Nabilah Daulay, Wagiran Wagiran, and Deby Luriawati. “Rekonstruksi Soal Penilaian Aspek Keterampilan Reseptif Mata Pelajaran Bahasa Indonesia Kelas VII Tahun Pelajaran 2018/2019 SMP Semester Semarang.” *Asas: Jurnal Sastra* 2, no. 3 (2021): 52–62.
- Azizul, Azizul, Widya Yuliatin Riski, Devi Indah Fitriyani, and Ira Nofita Sari.

- “PENGEMBANGAN BAHAN AJAR KOMIK DIGITAL PADA MATERI GERAK.” *VOX EDUKASI: Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 11, no. 2 (November 23, 2020): 97–104. <http://jurnal.stkippersada.ac.id/jurnal/index.php/VOX/article/view/829>.
- Belda-Medina, Jose. “Inclusive Education through Digital Comic Creation in Higher Learning Environments.” *Social Sciences* 13, no. 5 (2024).
- Branch, Robert Maribe. *Instructional Design: The ADDIE Approach*. New York: Springer New York Dordrecht Heidelberg London, 2009. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>.
- Budi, Virgi Setia, Syambasril, and Hery Kresnadi. “Pengaruh Tipe Cooperative Script Terhadap Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas V Sekolah Dasar” (2019): 9.
- Budiyono, Budiyono, Wiryanto Wiryanto, Suprayitno Suprayitno, and M. Gita Primaniarta. “Persepsi Mahasiswa Pendidikan Dasar Terhadap Gamifikasi Dalam Pendidikan STEAM.” *Jurnal Obsesi : Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini* 7, no. 3 (2023): 3591–3603.
- Dalman. *Keterampilan Membaca*. Jakarta: Rajawali Pers, 2014.
- Damarpuri, Meirha Maulidya, Mirna Taufik, and Sugiarti Sugiarti. “Pengembangan Komik Digital Sebagai Media Pembelajaran Pada Mata Pelajaran IPAS Di SD Negeri 143 Palembang.” *Journal on Education* 07, no. 01 (2024): 1–9.
- Daniyati, Ani, Ismy Bulqis Saputri, Ricken Wijaya, Siti Aqila Septiyani, and Usep Setiawan. “Konsep Dasar Media Pembelajaran.” *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 1 (2023): 282–294.
- Daud, Serly, Asna Aneta, Nofrianty Djafri, and Muhammad Isman Jusuf. *Model Serli : Social, Education, Reaction, Leadership, Inovation*. Indramayu: Penerbit Adab, 2020.
- Dewi, Fransiska Rizkiana, and Eunice Widyanti Setyaningtyas. “Pengembangan Komik Digital Interaktif Untuk Memperkuat Kemampuan Membaca Pada Materi Pengukuran Panjang Dan Berat Kelas II SD.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8652–8665.
- Dewi, Zihan Puspita. “Pengembangan Komik Digital Interaktif Untuk Melatih Literasi Lingkungan Pada Kelas VII SMP/MTS.” UIN Raden Intan Lampung, 2025.
- Elmanora, Elmanora, Maya Oktaviani, Tya Deviyani, Rhesna Sagita Chaerani, Anisya Septiana, and Lu’lu Fadiyah Afifah. “Analysis of Students’ Reading Comprehension Ability Based on Reading Motivation, School Climate, Teacher-Student Interaction, and Parental Involvement.” *KnE Social Sciences* 10, no. 9 (2025): 397–406.
- Fadila, Sesil Anisa, and Ike Sylvia. “Upaya Peningkatan Partisipasi Siswa Pada Pembelajaran Sosiologi Fase E Melalui Media Teka-Teki Silang Dan Model

- Pembelajaran Teams Games Tournament Di SMA Negeri 1 VII Koto Sungai Sarik.” *Naradidik: Journal of Education & Pedagogy* 3, no. 3 (2024): 309–317.
- Fatimah, Khusnul, Tono Viono, and Ari Ambarwati. “Pengembangan E-Modul Interaktif Berbasis Gamifikasi Pada Pembelajaran Teks Fabel.” *Diglosia: Jurnal Kajian Bahasa, Sastra, dan Pengajarannya* 6, no. 4 (2023): 945–958.
- Febrianti, W, L B Mirnawati, and M N Faradita. “Keterampilan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV Sekolah Dasar Dalam Mengikuti Program Literasi.” *Tunas Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 8, no. 2 (2023): 119–127.
- Fitriyanti, Noer, Bachtiar Saiful Bahri, and Andi Kristanto. “Comics As Instructional Media in Education Journals Across Indonesia: A Systematic Literature Review.” *Jurnal Teknologi Pendidikan : Jurnal Penelitian dan Pengembangan Pembelajaran* 8, no. 1 (2023): 1–10.
- Ginting, Dibrina Raseuki. “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Siswa Subtema 2 Manusia Dan Lingkungannya Kelas V Sekolah Dasar.” *UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta*, 2022.
- Ginting, Lisa Septian Br, Umar Darwis, and Rosmilan Pulungan. *Mentransformasi Pembelajaran Dengan Gamifikasi*. Medan: Pustaka Media Publishing, 2024.
- Guru DA. “Wawancara,” 2025.
- Guru SUW. “Wawancara,” 2025.
- Guru YMF. “Wawancara,” 2025.
- Hafid, Abd, Rukayah Rukayah, and Rosmalah Rosmalah. *Pendidikan Bahasa Indonesia Sekolah Dasar*. Edited by Shabiel Zakaria. Sulawesi selatan: Syahadah Creative Media, 2021.
- Hamidah, Ida, and Fuzi Sundan. *Membaca Dan Pengajarannya (Bermuatan Model Membaca Teks Digital)*. Gresik: Thalibul Ilmi Publishing & Education, 2023.
https://www.google.co.id/books/edition/Membaca_dan_Pengajarannya_Bermuatan_Mode/oAC6EAAAQBAJ?hl=id&gbpv=0.
- Harahap, Nursapia. *Penelitian Kualitatif*. Sumatera Utara: Wal ashri Publishing, 2020.
- Hastuti, Novalia, and Nurul Kayyimah. “Problematisa Guru Dalam Mengembangkan Media Pembelajaran Berbasis Multimedia Di MTs Nurul Ihsan.” *Jurnal Edusiana: Jurnal Ilmu Pendidikan* 2, no. 2 (2024): 208–219.
- Hendra, Hendra, Hery Afriyadi, Tanwir Tanwir, Noor Hayati, Supardi Supardi, Sinta Nur Laila, Yana Fajar Prakasa, Rahmat Putra Ahmad Hasibuan, and Achmad Dzulfikri Almufti Asyhar. *Media Pembelajaran Berbasis Digital (Teori & Praktik)*. Edited by Efitra Efitra and Sepriano Sepriano. PT.

- Sonpedia Publishing Indonesia*. Pertama. Jambi: Sonpedia Publishing Indonesia, 2023. [https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media pembelajaran berbasis digital.pdf](https://repository.uinmataram.ac.id/2683/1/Media%20pembelajaran%20berbasis%20digital.pdf).
- Herlinyanto. *Membaca Pemahaman Dengan Strategi KWL, Pemahaman Dan Minat Membaca*, 2019.
- Hidayah, Yuliana Faridatul, Siswandari Siswandari, and Sudiyanto Sudiyanto. "Pengembangan Media Komik Digital Akuntansi Pada Materi Menyusun Laporan Rekonsiliasi Bank Untuk Siswa SMK." *Jurnal Pendidikan dan Kebudayaan* 2, no. 2 (2017): 239–250.
- Hidayat, Fitria, and Muhamad Nizar. "Model Addie (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) Dalam Pembelajaran Pendidikan Agama Islam." *Jurnal Inovasi Pendidikan Agama Islam* 1, no. 1 (2021): 28–37.
- Hudhana, Winda Dwi, Sumarlam Sumarlam, and Sumarwati Sumarwati. "Digital Comics of Folktales as Learning Media to Strengthen Elementary School Students' Ecoliteracy." *Theory and Practice in Language Studies* 15, no. 2 (2025): 443–451. <https://doi.org/10.17507/tpls.1502.14>.
- Hutabri, Ellbert. "Validitas Media Pembelajaran Multimedia Pada Mata Pelajaran Simulasi Dan Komunikasi Digital." *Saintek* 1, no. 1 (2022): 296–301.
- I'zaati, Lailatul. "Pengembangan Media Komik Digital Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa Kelas IV Di SD Islam Terpadu Al-Uswah Malang." Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2024. <http://etheses.uin-malang.ac.id/id/eprint/73861>.
- İDİL, Şahin, Salih GÜLEN, and İsmail DÖNMEZ. "What Should We Understand from PISA 2022 Results?" *Journal of STEAM Education* 7, no. 1 (2024): 1–9.
- Jasti, Sree Devi, and Dr. A Pavani. "Enhancing Reading Ability Using Efficient Reading Techniques." *Journal of English Language and Literature* 10, no. 04 (2023): 58–62. <https://doi.org/10.54513/JOELL.2023.10410>.
- Kaniawati, Elsa, Meisya Edlina Mardani, Shania Nada Lestari, Ulan Nurmilah, and Usep Setiawan. "Evaluasi Media Pembelajaran." *Journal of Student Research (JSR)* 1, no. 2 (2023): 18–32.
- Khotimah, Husnul, and Nandang Hidayat. "Interactive Digital Comic Teaching Materials to Increase Student Engagement and Learning Outcomes." *International Journal of Elementary Education* 6, no. 2 (2022): 245–258. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/IJEE/article/view/46038/22359>.
- Kokasih, E. *Pengembangan Bahan Ajar*. Edited by Bunga Sari Fatmawati. Pertama. Jakarta: Bumi Aksara, 2021. <https://books.google.co.id/books?id=UZ9OEAAAQBAJ&printsec=frontcover&hl=id#v=onepage&q&f=false>.
- Komala, Komala, Yeni Hadiani, Mubiar Agustin, and Isah Cahyani. "Use of

- Digital Scracth Media to Improve Beginning Reading Skill in Lower Class Primary Schools.” *PrimaryEdu: Journal of Primary Education* 8, no. 1 (2024): 47–59.
- Komariah, Saidatul, Edi Harapan, and Muhammad Imam Farisi. “Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Flip Pdf Profesional Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Aktivitas Mata Pelajaran IPS SD Kelas V.” *Jurnal Papeda* 7, no. 1 (2025): 1–11.
- Krisna, Alwandi Yanta, Urip Sulistiyo, and Rustam Rustam. “Critical Thinking in Indonesian Language Learning.” *Journal of Education Research and Evaluation* 8, no. 2 (2024): 384–393.
- Kurnia, Kurnia, Allen Marga Retta, and Puji Ayurachmawati. “Pengembangan Media Komik Pada Materi Sumber Energi Terhadap Hasil Belajar Kelas III SD Negeri 3 Rambutan.” *Jurnal Pendidikan Dasar Perkhasa* 10, no. 1 (2024): 130–142.
- Kustandi, Cecep, and Bambang Sutjipto. *Media Pembelajaran: Manual Dan Digital*. Edited by Risman Sikumbang. 2nd ed. Bogor: Penerbit Ghalia Indonesia, 2013.
- . *Media Pembelajaran*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2018.
- Lelyani, Annisa Aura, and Erman Erman. “Kajian Unsur-Unsur Komik Dan Sains Dalam Buku Komik Edukasi Di Indonesia Sebagai Alternatif Bahan Ajar.” *Pensa E-Jurnal: Pendidikan Sains* 9, no. 2 (2021): 139–146. <https://ejournal.unesa.ac.id/index.php/pensa/index%0AVol>.
- Leon, Farah Margetha, Rossje V Suryaputri, and Tri Kunawangsih Purnamaningrum. *Metode Penelitian Kuantitatif: Manajemen, Keuangan Dan Akuntansi*. Jagakarsa: Penerbit Salemba, 2023.
- Linggasari, Egah, and Endi Rochaendi. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar Melalui Model Pendidikan Kecakapan Hidup.” *Literasi XIII*, no. 1 (2022): 40–66.
- Mahmud, Syahrudin, Farida Isro’ani, Putri Hana Pebriana, Andi Rahmatia Karim, and Muchamad Subali Noto. *Media Pembelajaran*. Edited by Aeni Rahmawati. Jawa Barat: Lovrinz Publishing, 2023. https://www.google.co.id/books/edition/Media_Pembelajaran/-O7LEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.
- Mayawati, Cintya, Gunawan Budi Santoso, and Bayu Purbha Sakti. “Bentuk-Bentuk Kesalahan Tanda Baca Dan Ejaan Dalam Karangan Siswa Kelas IV SD Negeri 1 Demak Ijo.” *Edukasi Elita: Jurnal Inovasi Pendidikan* 1, no. 4 (2024): 269–282. <https://journal.lpkd.or.id/index.php/Edukasi/article/view/664/1069>.
- McBride, Sophie, and Aitor Garcés-Manzanera. “Exploring JASP as a Data Analysis Tool in L2 Research: A Snapshot.” *TEISEL. Tecnologías para la investigación en segundas lenguas* 3, no. February (2024): 1–22.

<https://doi.org/10.1344/teisel.v3.45189>.

- Miles, Matthew B, A. Michael Huberman, and Johnny Saldana. *Qualitative Data Analysis A Methods Sourcebook*. India: SAGE Publications, 2014.
- Miranda, Dea, and Febrina Dafit. “Pengembangan Media Komik Digital Untuk Membaca Pemahaman Siswa Kelas V SD.” *Jurnal Basicedu* 8, no. 5 (2024): 3649–3657. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Mirayanti, Mirayanti, Muhammad Zainuddin, Slamet Arifin, and Surayanah Surayanah. “Analisis Kebutuhan Media Interaktif E-Modul Berbasis Gamifikasi Untuk Pembelajaran Matematika Di Kelas IV Sekolah Dasar.” *Jurnal Publikasi Pendidikan* 14, no. 3 (2024): 1–8.
- Mubin, Minahul, and Sherif Juniar Aryanto. “Pembelajaran Bahasa Indonesia Di Sekolah Dasar.” *Edu Cendikia: Jurnal Ilmiah Kependidikan* 3, no. 03 (2023): 554–559.
- Muhammad, Ilham, Fitriana Yolanda, Dedek Andrian, and Sri Rezeki. “Pengembangan Media Interaktif Menggunakan Adobe Flash Cs6 Profesional Pada Materi Relasi Dan Fungsi.” *Journal of Authentic Research on Mathematics Education (JARME)* 4, no. 1 (2022): 128–140. <https://doi.org/10.37058/jarme.v4i1.3958>.
- Mulyati, Lilis. “Penggunaan Media Komik Strip Dalam Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Anekdote Di SMK Negeri 1 Sumedang.” *Riksa Bahasa* 2, no. 2 (2016): 187–194. <https://ejournal.upi.edu/index.php/RBSPs/article/view/9560>.
- Mulyatiningsih, Endang. *Metode Penelitian Terapan Bidang Pendidikan*. Bandung: Alfabeta, 2014.
- Nabil, Naimina Restu An, Ika Wulandari, Sri Yamtinah, Sri Retno Dwi Ariani, and Maria Ulfa. “Analisis Indeks Aiken Untuk Mengetahui Validitas Isi Instrumen Asesmen Kompetensi Minimum Berbasis Konteks Sains Kimia.” *Paedagogia* 25, no. 2 (2022): 184–191. [10.20961/paedagogia.v25i2.64566](https://doi.org/10.20961/paedagogia.v25i2.64566).
- Nai, Firmina Angela, Jeladu Kosmas, and Aris Nurhoeda. “Pengembangan Literasi Siswa Melalui Model Pembelajaran Membaca Dan Menulis Permulaan.” *Optimisme: Jurnal Bahasa, Sastra dan Budaya* 4, no. 2 (2023): 1–12.
- Narestuti, Agi Septiari, Diah Sudiarti, and Umi Nurjanah. “Penerapan Media Pembelajaran Komik Digital Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Siswa.” *Bioedusiana: Jurnal Pendidikan Biologi* 6, no. 2 (2021): 305–317.
- Natalia, Tasya. “Minim Baca, Anak-Anak Indonesia Darurat Literasi!” *CNBC Indonesia*. Last modified 2024. Accessed December 14, 2024. <https://www.cnbcindonesia.com/research/20241214152735-128-595993/minim-baca-anak-anak-indonesia-darurat-literasi>.
- Neolaka, Amos. *Metode Penelitian Dan Statistik*. Jakarta: Rosda Karya, 2014.

- Niliawati, Liani, Hermawan Hermawan, and Arie Rakhmat Riyadi. "Penerapan Metode Cooperative Integrated Reading and Composition (Circ) Untuk Meningkatkan Kemampuan Membaca Pemahaman Siswa Kelas IV." *Jurnal Pendidikan Guru Sekolah Dasar* III, no. I (2018).
- Nugroho, Adi Sulisty, and Walda Harianto. *Metode Penelitian Kuantitatif Dengan Pendekatan Statistika*. Yogyakarta: Andi Offset, 2022.
- Nurhemy, Try Nesia, Sutarno Sutarno, and Baskoro Adi Prayitno. "Efektivitas Modul Berbasis Problem Solving Untuk Meningkatkan Kemampuan Analisis Siswa." *INKUIRI: Jurnal Pendidikan IPA* 8, no. 2 (2019): 137–143. doi: 10.20961/inkuiri.v8i2.37751.
- Nurhidayah, Istianti, Karlimah, and Hodidjah. "Pengaruh Kegiatan Membaca Pemahaman Terhadap Kemampuan Berpikir Kritis Siswa Kelas VI SD." *Pedadikta: Jurnal Ilmiah Pendidikan Guru Sekolah Dasar* 5, no. 3 (2018): 192–202. <http://ejournal.upi.edu/index.php/pedadidaktika/index>.
- OECD. "Pisa 2025 Science Framework." *OECD (Organisation for Economic Co-operation and Development) Publication*, no. May 2023 (2023): 1–93.
- Paramita, Gusti Ayu Putu Pradnya, Anak Agung Gede Agung, and Ida Bagus Gede Surya Abadi. "Buku Cerita Bergambar Guna Meningkatkan Keterampilan Membaca Muatan Pelajaran Bahasa Indonesia Siswa Kelas III SD." *Mimbar Ilmu* 27, no. 1 (2022): 11–19.
- Purba, Revy Hotmariyani, and Eunice Widyanti Setyaningtyas. "Pengembangan Media Komik Interaktif Untuk Penguatan Literasi Baca Peserta Didik Kelas 4 SD." *JHIP - Jurnal Ilmiah Ilmu Pendidikan* 5, no. 12 (2022): 5572–5578.
- Putra, Benny Permana, Arin Arianti, and Agus Salim. "Meningkatkan Hasil Belajar Bahasa Indonesia Pada Materi Menyimak Teks Fiksi Menggunakan Model Pembelajaran Problem Based Learning Di Sekolah Dasar." *Jurnal Bahasa, Sastra, Budaya, dan Pengajarannya (Protasis)* 2, no. 1 (2023): 140–148.
- Putri, Intan Permata. "Pengembangan Komik Digital Interaktif Dalam Meningkatkan Kecintaan Budaya Lokal Anak Usia Dini Di TK Mekar Sari Lampung." UIN Sunan Kalijaga Yogyakarta, 2024.
- Rahadyan, Andri, Indra Kurniawan, and Rahman Abdillah. "Penggunaan Microsoft Excel Dalam Rekapitulasi Nilai Siswa Untuk Guru Sekolah Dasar." *Journal of Community Empowerment* 1, no. 1 (2022): 29–37.
- Rahim, Farida. *Pengajaran Membaca Di Sekolah Dasar*. Edited by Fatna Yustianti. 2nd ed. Jakarta: PT Bumi Aksara, 2009.
- Rahmadayanti, Dewi, and Agung Hartoyo. "Potret Kurikulum Merdeka, Wujud Merdeka Belajar Di Sekolah Dasar." *Jurnal Basicedu* 6, no. 4 (2020): 7174–7187. <https://journal.uui.ac.id/ajie/article/view/971>.
- Rahman, Yunita, Dyah Sih Pratiwi, and Candraning Prihatini. "Flashcard as an Instructional Media Towards Students' Reading Comprehension." *ELT-*

- Lectura: Studies and Perspective in English Language Teaching* 10, no. 2 (2023): 155–163.
- Ramadhan, Muhammad Fakhri, Rusydi A. Siroj, and Muhammad Win Afgani. “Validitas and Reliabilitas.” *Journal on Education* 6, no. 2 (2024): 10967–10975. <https://doi.org/10.31004/joe.v6i2.4885>.
- Ramadhani, Taryzca Putri Laela, Angel Maria VK, CantikaDinova Ramadila, and Desi Eka Pratiwi. “Efektivitas Penggunaan Media Pembelajaran Wordwall Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar IPAS.” *Jurnal Riset Sosial Humaniora dan Pendidikan* 3, no. 1 (2025): 108–115.
- Rayanto, Yudi Hari, and Sugianti Sugianti. *Penelitian Pengembangan Model ADDIE Dan R2D2*. Pasuruan: Lembaga Academic & Research Institute, 2020.
- Riana, Merry. “Jangan Menunda Lakukan Sekarang Juga Agar Kamu Bisa Merasakan Hasilnya.” *Instagram*. Last modified 2025. Accessed October 16, 2025. <https://www.instagram.com/p/DP2lh7wD-Pc/?igsh=ejU0cmY5enlydXlq>.
- Rosida, Cholifah Tur. “Pengembangan Komik Tematik Bermuatan Ekoliterasi Di Sekolah Dasar.” Universitas Pendidikan Ganesha, 2022.
- Rusmayana, Taufik. *Model Pembelajaran ADDIE Integrasi Pedati Di SMK PGRI Karisma Bangsa*. Bandung: Widina Bhakti Persada, 2021. http://sciotea.caf.com/bitstream/handle/123456789/1091/RED2017-Eng-8ene.pdf?sequence=12&isAllowed=y%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.regsciu rbeco.2008.06.005%0Ahttps://www.researchgate.net/publication/305320484 _SISTEM_PEMBETUNGAN_TERPUSAT_STRATEGI_MELESTARI.
- Safira, Annisa Nanda, Siti Istiningsih, and Iva Nurmawanti. “Pengembangan Media Pembelajaran Komik Digital Pada Materi Bangun Ruang.” *Journal of Classroom Action Research* 6, no. 4 (2024): 1–6. <http://jppipa.unram.ac.id/index.php/jcar/index%0APengembangan>.
- Safitri, Eka, Amrazi Zakso, Shilmy Purnama, Sulistyarini Sulistyarini, and Bistari Bistari. “Meningkatkan Partisipasi Belajar Peserta Didik Melalui Media Crossword Puzzle Pada Mata Pelajaran PPKn Di SMP Negeri 1 Siantan.” *Journal on Education* 06, no. 02 (2024): 15298–15307.
- Sağlam, Yılmaz, Sedat Kanadlı, Pınar Göksu, Emine Aynur Güzenci, and Vildan Karatepe. “Can Dialogic Discourse Enhance Student Active Participation? Diyalojik.” *Kastamonu Educational Journal* 30, no. 1 (2022): 24–35. https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/1142647?utm_source=consensus.
- Salsabila, Novita Maula, and Agung Setiyawan. “Penerapan Project Based Learning (PjBL) Dalam Meningkatkan Maharah Qiraah Pada Kurikulum Merdeka Belajar.” *Al Mi'yar: Jurnal Ilmiah Pembelajaran Bahasa Arab dan Kebahasaaraban* 7, no. 1 (2024): 273–290.

- Sapriyah, Sapriyah. "Media Pembelajaran Dalam Proses Belajar Mengajar." *Prosiding Seminar Nasional Pendidikan FKIP* 2, no. 1 (2019): 470–477.
- Sari, Mawar, Dwi Nandita Elvira, Natasya Aprilia, Salsabil Felicia Dwi R, and Nadia Aurelita M. "Media Pembelajaran Berbasis Digital Untuk Meningkatkan Minat Belajar Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Warta Dharmawangsa* 18, no. 1 (2024): 205–218.
- Septiana, Nyangfah Nisa, Shaleh Shaleh, Zufahmi Zufahmi, and Zulfatul Khoiriyah. "Strategi Guru Dalam Mengembangkan Instrumen Berbasis High Order Thinking Skill Pada Mata Pelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dasar Perkasa* 11, no. 1 (2025): 331–346.
- Septiana, Nyangfah Nisa, Zufahmi, and Rendy Nugraha Frasandy. "Metode Speed Reading Pada Pembelajaran Tematik Untuk Meningkatkan Keterampilan Membaca Pemahaman." *Journal Cerdas Mahasiswa Fakultas Tarbiyah dan keguruan UIN IB Padang* 5, no. 2 (2023): 188–202.
- Septiani, Salsa Sabila, Ardiwa Juliansyah, and Ichsan Fauzi Rachman. "Implementasi Gamifikasi Untuk Meningkatkan Motivasi Belajar Siswa Sekolah Dasar Dalam Pembelajaran Bahasa Indonesia." *Jurnal Penelitian Pendidikan Indonesia* 2, no. 4 (2025): 652–661.
- Silaban, Veronika Br, Yenita Br Sembiring, and Ira Maria Fran Lumbanbatu. "Assessing the Level of the Student ' S Reading Comprehension Abilities and Their Difficulties." *Journal of English Pedagogy, Linguistics, Literature, and Teaching* 13, no. 01 (2025): 164–175. <https://doi.org/10.35194/jj.v13i1.5044>.
- Sormunen, Kati, Kalle Juuti, and Jari Lavonen. "Maker-Centered Project-Based Learning in Inclusive Classes: Supporting Students' Active Participation with Teacher-Directed Reflective Discussions." *International Journal of Science and Mathematics Education* 18, no. 4 (2020): 691–712. https://link.springer.com/content/pdf/10.1007/s10763-019-09998-9.pdf?utm_source=consensus.
- Sudjana, Nana. *Penilaian Hasil Proses Belajar Mengajar*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2009.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif Dan R&D*. Bandung: Alfabeta, 2013.
- Sukardi. *Metode Penelitian Pendidikan Kompetensi Dan Praktiknya*. Jakarta: Bumi Aksara, 2022.
- Sukarelawan, Moh. Irma, Tono Kus Indratno, and Suci Musvita Ayu. *N-Gain vs Stacking*. 1st ed. Yogyakarta: Suryacahaya, 2024.
- Sukiman. *Pengembangan Media Pembelajaran*. Edited by Alaika Salmulloh. 1st ed. Yogyakarta: Pedagogia, 2012.
- Sumarsih, Ineu, Teni Marliyani, Yadi Hadiyansah, Asep Herry Hernawan, and Prihantini Prihantini. "Analisis Implementasi Kurikulum Merdeka Di

- Sekolah Penggerak Sekolah Dasar.” *Jurnal Basicedu* 6, no. 5 (2022): 8248–8258.
- Sumaryato, Sumaryanto. *Ensiklopedia Bahasa Indonesia*. Edited by Sulistiono Sulistiono. Semarang: Aneka Ilmu, 2010.
- Sumual, Shelly D M, Harol R Lumapow, Philotheus E A Tuerah, Clay J H Dondokambey, Wensi R L Paat, and Yulit B Manumpil. “Development of Multimedia-Based Learning Media for Multimedia Courses.” *International Journal of Information Technology and Education* 3, no. 3 (2024): 1–10. <http://ijite.jredu.id>.
- Susilawati, Susilawati, and Widia Nur Jannah. “Metode Pembelajaran Montessori Berbasis Alat Peraga Matematika Berbahan Limbah Karet Spons Terhadap Partisipasi Aktif Siswa.” *EduHumaniora / Jurnal Pendidikan Dasar* 11, no. 2 (2019): 107–116.
- Syamsiar, Huldiya, Muzakki Muzakki, Gede Ratnaya, and Wayan Widiana. “Evaluasi Kurikulum Merdeka Belajar Berbasis CIPP.” *JOEAI (Journal of Education and Instruction)* 6, no. 2 (2023): 679–692. <https://doi.org/10.31539/joeai.v6i2.7711%0AMODERNISASI>.
- Syaodih, Nana. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2020.
- Tahir, Arifin, and Muhlis Tahir. “Inovasi Pembelajaran Cerita Anak: Pengembangan E-Komik Interaktif Berbasis Multimedia.” *Edumatic Jurnal Pendidikan Informatika* 8, no. 2 (2024): 605–614.
- Taira, Haya, Rika Rafikah Agustin, and Diana Rochintaniawati. “The Development of Digital Comic as a Learning Media to Enhance Student’s Understanding and Awareness on the Topic of Drugs.” *Journal of Science Learning* 7, no. 2 (2024): 117–130.
- Usmadi, Usmadi. “Pengujian Persyaratan Analisis (Uji Homogenitas Dan Uji Normalitas).” *Inovasi Pendidikan* 7, no. 1 (2020): 50–62. <https://doi.org/10.31869/ip.v7i1.2281>.
- Winaryati, Eny, Muhammad Munsarif, Mardiana Mardiana, and Suwahono Suwahono. *Cercular Model of RD&D (Model RD&D Pendidikan Dan Sosial)*. Yogyakarta: Penerbit KBM Indonesia, 2021.
- Winda, Rose, and Febrina Dafit. “Analisis Kesulitan Guru Dalam Penggunaan Media Pembelajaran Online Di Sekolah Dasar.” *Jurnal Pedagogi dan Pembelajaran* 4, no. 2 (2021): 211–221. <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JP2/index%0AAAnalisis>.
- Yaumi, Muhammad. *Media Dan Teknologi Pembelajaran*. Edited by Siti Fatimah Sangkala Sirate. Kedua. Jakarta: Kencana, 2018. https://www.google.co.id/books/edition/Media_dan_Teknologi_Pembelajaran_Edisi_K/g0VIEAAQBAJ?hl=id&gbpv=1.