PUNGGAWA
GLOBAL RESEARCH:
JURNAL MULTIDISIPLIN

Punggawa Global Research: Jurnal Multidisiplin
Volume 1, Nomor 6, 2026
E-ISSN: 3164-0117
Open Access: punggawajournal.com/pgr

Pengembangan Media Komik untuk Meningkatkan Minat Baca Siswa Kelas IV SDN 1 Sekunyit

Muh Alwan Hadid[1], Mahreni Rayung P[2], Arina Wanawati[3]
[1,2,3] Universitas Doktor Nugroho Magetan, Indonesia
Korespondensi: alwanhadied10[1] bulana280@gmail.com[2] arinawanawati145@gmail.com[3]

Informasi Artikel

Riwayat artikel:
Received Sept 30th, 2026
Revised Nov 8th, 2026
Accepted Nov 16th, 2026

Keyword:
Pengembangan media komik; Peningkatan minat baca; Sekolah dasar kelas IV.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media komik sebagai media pembelajaran untuk meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN 1 Sekunyit. Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) yang mengadaptasi model 4D (Define, Design, Develop, Disseminate) dan dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu define, design, dan develop. Produk yang dikembangkan berupa komik pembelajaran bertema "Petualangan Budaya Sasak di Desa Sade" yang dirancang menggunakan aplikasi Canva. Data diperoleh melalui validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta angket minat baca. Hasil validasi memperoleh rata-rata skor 4,00 dari ahli materi dan 3,92 dari ahli media dengan kategori sangat valid. Respons peserta didik memperoleh nilai rata-rata 91,54 dengan kategori sangat baik, sedangkan respons guru memperoleh rata-rata skor 3,95 dengan kategori sangat baik. Hasil angket minat baca terhadap 22 peserta didik menunjukkan rata-rata 91,13 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan hasil tersebut, media komik memenuhi kriteria valid dan praktis serta dinilai efektif berdasarkan kriteria minat baca yang digunakan dalam penelitian. Media komik dapat digunakan sebagai salah satu alternatif media pembelajaran untuk mendukung peningkatan minat baca siswa kelas IV SDN 1 Sekunyit.

© 2026 The Authors. Published by Punggawa Legacy Center. This is an open access article under the CC BY license (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

PENDAHULUAN

Minat baca merupakan salah satu aspek penting dalam perkembangan kompetensi literasi siswa di sekolah dasar. Literasi tidak hanya mencakup kemampuan teknis membaca, tetapi juga kemampuan memahami, mengevaluasi, serta menggunakan informasi secara efektif dalam kehidupan sehari-hari (OECD, 2022). Pada jenjang sekolah dasar, keterampilan membaca menjadi fondasi utama yang memengaruhi keberhasilan belajar pada berbagai mata pelajaran. Namun, minat baca siswa sekolah dasar masih menjadi persoalan yang perlu mendapat perhatian.

Rendahnya minat baca dipengaruhi oleh faktor internal dan eksternal. Faktor internal antara lain motivasi belajar dan keterbatasan kosakata, sedangkan faktor eksternal meliputi lingkungan keluarga, fasilitas perpustakaan, serta metode pembelajaran yang kurang variatif (Ratnasari & Hidayat, 2021). Oleh karena itu, diperlukan media pembelajaran yang menarik dan sesuai dengan karakteristik peserta didik.

Salah satu media yang dapat digunakan adalah komik. Komik menyajikan cerita melalui perpaduan gambar dan teks yang disusun secara berurutan. Ilustrasi, dialog antartokoh, dan alur cerita yang sederhana dapat membantu siswa memahami isi bacaan sekaligus membuat kegiatan membaca lebih menarik (Kurniawati & Pratiwi, 2020; Lestari & Hadi, 2022). Penelitian terdahulu juga menunjukkan bahwa media komik dapat mendukung minat dan pemahaman membaca siswa sekolah dasar (Putra, Suryani, & Wijaya, 2022).

Berdasarkan observasi awal di SDN 1 Sekunyit, pemanfaatan media bacaan yang menarik masih terbatas. Kegiatan pembelajaran lebih banyak menggunakan buku paket dan penjelasan guru. Hasil wawancara dengan guru kelas IV menunjukkan bahwa sebagian siswa kurang tertarik membaca buku teks yang dianggap terlalu panjang dan membosankan. Siswa cenderung lebih responsif terhadap media visual berwarna dan cerita yang dekat dengan pengalaman sehari-hari.

Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengembangkan media komik bertema "Petualangan Budaya Sasak di Desa Sade". Pengembangan dilakukan dengan memperhatikan kesesuaian materi, bahasa yang komunikatif, ilustrasi, dan tata letak yang sesuai dengan karakteristik siswa sekolah dasar. Penelitian ini diarahkan untuk menjawab tiga hal, yaitu kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas media komik dalam meningkatkan minat baca siswa kelas IV SDN 1 Sekunyit.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan penelitian dan pengembangan (Research and Development) dengan mengadaptasi model 4D yang dimodifikasi menjadi 3D, yaitu define (pendefinisian), design (perancangan), dan develop (pengembangan). Tahap disseminate (penyebaran) tidak dilaksanakan karena keterbatasan waktu dan ruang lingkup penelitian.

kasi di SDN 1 Sekunyit, Desa Bunut Baok, Kecamatan Praya, Kabupaten Lombok Tengah. Subjek penelitian adalah peserta didik kelas IV SDN 1 Sekunyit. Pada penyajian hasil angket, jumlah peserta didik yang mengisi instrumen tercatat sebanyak 22 orang.

Prosedur Pengembangan

Tahap define dilakukan melalui analisis masalah, analisis karakteristik peserta didik, analisis tugas, analisis konsep, dan analisis tujuan pembelajaran. Tahap design meliputi penyusunan instrumen, pemilihan media dan format, serta perancangan produk. Tahap develop dilakukan melalui validasi ahli, revisi berdasarkan saran validator, dan uji coba produk kepada guru serta peserta didik.

Produk berupa buku komik pembelajaran berjudul "Petualangan Budaya Sasak di Desa Sade". Komik dirancang menggunakan Canva, berukuran A5 dengan orientasi landscape, menggunakan ilustrasi digital bergaya kartun berwarna, dan disimpan dalam format PDF. Sistematika produk meliputi sampul, kata pengantar, petunjuk penggunaan, pengenalan tokoh, isi komik, dan penutup.

Teknik Pengumpulan dan Analisis Data

Data dikumpulkan melalui validasi ahli materi dan ahli media, angket respons guru, angket respons peserta didik, serta angket minat baca. Instrumen minat baca disusun berdasarkan indikator perasaan senang membaca, perhatian terhadap bacaan, frekuensi membaca, keinginan membaca secara mandiri, dan ketertarikan mencari bahan bacaan.

erupa komentar dan saran validator digunakan sebagai dasar revisi produk. Data kuantitatif dianalisis secara deskriptif. Penilaian validasi menggunakan skala empat tingkat. Kategori kelayakan ditetapkan pada rentang 3,26–4,00 sebagai sangat layak. Respons guru dan peserta didik ditafsirkan menggunakan kategori rata-rata, sedangkan efektivitas ditinjau dari persentase peserta didik yang mencapai kategori baik atau sangat baik pada angket minat baca. Dalam skripsi, media dinyatakan efektif apabila ketercapaian minimal 75%.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Pengembangan Produk

Penelitian menghasilkan media pembelajaran berupa komik edukatif yang mengangkat budaya lokal Sasak dengan tema "Petualangan Budaya Sasak di Desa Sade". Produk memadukan ilustrasi berwarna, dialog sederhana, dan alur cerita yang disesuaikan dengan karakteristik peserta didik kelas IV. Pengembangan produk dilaksanakan melalui tiga tahap.

Pada tahap define, observasi dan wawancara menunjukkan bahwa minat baca peserta didik masih tergolong rendah dan media bacaan yang digunakan masih didominasi buku paket. Pada tahap design, peneliti menyusun alur cerita, tokoh, dialog, ilustrasi, dan tata letak komik menggunakan Canva. Pada tahap develop, produk divalidasi oleh ahli materi dan ahli media, direvisi berdasarkan masukan validator, kemudian diuji cobakan kepada peserta didik.

1. Hasil Validasi Ahli

Validasi dilakukan oleh dua validator. Ahli materi menilai kesesuaian isi dan materi, sedangkan ahli media menilai tampilan dan aspek visual produk. Hasil validasi disajikan pada Tabel 1.

Validator	Skor diperoleh	Rata-rata skor	Kriteria
Ahli materi	52	4,00	Sangat Baik / Sangat Valid
Ahli media	50	3,92	Sangat Baik / Sangat Valid

Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik memperoleh penilaian sangat valid dari kedua validator. Skor ahli materi sebesar 4,00 dan ahli media sebesar 3,92 berada pada kategori sangat baik/sangat valid sehingga produk memenuhi aspek kelayakan isi, penyajian, kebahasaan, dan tampilan.

2. Respons Peserta Didik dan Guru

Respons peserta didik diperoleh melalui angket setelah pembelajaran menggunakan media komik. Dari 22 peserta didik yang mengisi angket, diperoleh nilai rata-rata respons sebesar 91,54 dengan kategori sangat baik. Tanggapan positif terutama berkaitan dengan tampilan media, ilustrasi, bahasa yang mudah dipahami, serta penyajian materi dalam bentuk cerita bergambar.

Respons guru diperoleh melalui angket yang terdiri atas 20 pernyataan. Aspek kesesuaian materi, tampilan media, penggunaan bahasa, dan manfaat media memperoleh skor rata-rata 4,00. Aspek kemudahan penggunaan memperoleh skor rata-rata 3,75. Rata-rata keseluruhan lima aspek adalah 3,95 dengan kategori sangat baik. Hasil tersebut menunjukkan bahwa media komik dinilai praktis digunakan dalam pembelajaran.

Sumber respons	Hasil rata-rata	Kategori
Peserta didik	91,54	Sangat Baik
Guru	3,95	Sangat Baik

3. Hasil Angket Minat Baca

Angket minat baca diberikan kepada 22 peserta didik setelah mengikuti pembelajaran menggunakan media komik. Berdasarkan hasil yang disajikan dalam skripsi, nilai tertinggi adalah 100 dan nilai terendah 82. Rata-rata nilai minat baca peserta didik sebesar 91,13 dengan kategori sangat baik. Skripsi menyatakan bahwa seluruh peserta didik yang mengisi angket berada pada kategori sangat baik.

Hasil tersebut memperlihatkan bahwa peserta didik menunjukkan minat baca yang tinggi setelah menggunakan media komik. Penyajian cerita bergambar, penggunaan bahasa sederhana, serta ilustrasi yang menarik mendukung ketertarikan dan perhatian peserta didik selama kegiatan membaca. Berdasarkan kriteria efektivitas yang ditetapkan dalam skripsi, media dinilai efektif karena ketercapaian kategori baik atau sangat baik melampaui batas minimal 75%.

PEMBAHASAN

Hasil penelitian memperlihatkan bahwa media komik yang dikembangkan memenuhi aspek kelayakan, kepraktisan, dan efektivitas sesuai indikator yang digunakan. Dari aspek kelayakan, skor validasi ahli materi 4,00 dan ahli media 3,92 menunjukkan bahwa isi, bahasa, penyajian, dan tampilan produk dinilai sangat valid. Revisi berdasarkan masukan validator menjadi bagian dari proses penyempurnaan produk sebelum uji coba.

Dari aspek kepraktisan, respons peserta didik sebesar 91,54 dan respons guru sebesar 3,95 sama-sama berada pada kategori sangat baik. Hasil ini menunjukkan bahwa media mudah diterima oleh pengguna dan dapat mendukung penyampaian materi. Komik yang memadukan gambar dan teks memberikan bentuk penyajian bacaan yang berbeda dari buku teks yang selama ini lebih banyak digunakan.

Dari aspek minat baca, rata-rata nilai 91,13 menunjukkan capaian kategori sangat baik pada 22 peserta didik yang mengisi angket. Temuan ini sejalan dengan pembahasan dalam skripsi yang merujuk pada Umairoh dan Amaliyah (2022), Widiyanti dkk. (2024), serta Nugroho, Azizah, dan Pratiwi (2024), yang membahas penggunaan komik edukatif dan komik berbasis kearifan lokal dalam mendukung kegiatan membaca siswa sekolah dasar.

Ciri khusus produk ini terletak pada pengangkatan budaya lokal Sasak sebagai konteks cerita. Tema Desa Sade menjadikan isi komik dekat dengan lingkungan budaya peserta didik sekaligus memperkenalkan budaya daerah. Dengan demikian, media tidak hanya berfungsi sebagai bahan bacaan pendukung, tetapi juga menghubungkan kegiatan membaca dengan konteks lokal.

Hasil penelitian perlu dipahami sesuai ruang lingkup pengembangan yang dilakukan, yaitu pada siswa kelas IV SDN 1 Sekunyit dan tanpa tahap disseminate. Penilaian efektivitas dalam penelitian ini didasarkan pada hasil angket minat baca setelah penggunaan media komik sebagaimana dilaporkan dalam skripsi.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pengembangan, media pembelajaran komik bertema "Petualangan Budaya Sasak di Desa Sade" dikembangkan melalui model 4D yang dimodifikasi menjadi tiga tahap, yaitu define, design, dan develop. Produk dirancang menggunakan Canva dengan memperhatikan kesesuaian materi, bahasa, ilustrasi, dan tata letak bagi peserta didik kelas IV sekolah dasar.

Dari aspek kelayakan, media memperoleh rata-rata skor 4,00 dari ahli materi dan 3,92 dari ahli media dengan kategori sangat valid. Dari aspek kepraktisan, respons peserta didik memperoleh rata-rata 91,54 dan respons guru 3,95, keduanya berkategori sangat baik. Dari aspek minat baca, 22 peserta didik memperoleh rata-rata 91,13 dengan kategori sangat baik. Berdasarkan kriteria yang digunakan dalam skripsi, media komik memenuhi kriteria valid, praktis, dan efektif untuk mendukung peningkatan minat baca siswa kelas IV SDN 1 Sekunyit.

DAFTAR PUSTAKA

Hidayah, N., & Dwiningrum, S. I. A. (2021). Developing digital comic media for character education in elementary school. *Profesi Pendidikan Dasar, 8*(1), 52–65. https://doi.org/10.23917/ppd.v8i1.13918

Nugroho, W., Azizah, E. R., & Pratiwi, D. (2024). Development of Komiku teaching materials based on local wisdom to increase the interest in reading and writing students. *Jurnal Cakrawala Pendas, 10*(4), 680–692. https://doi.org/10.31949/jcp.v10i4.10102

OECD. (2023). *PISA 2022 assessment and analytical framework*. OECD Publishing. https://doi.org/10.1787/dfe0bf9c-en

Putra, I. G. N. N., & Tegeh, I. M. (2021). Pengembangan media komik digital berbasis pendekatan kontekstual pada mata pelajaran IPA. *International Journal of Elementary Education, 5*(2), 316–324. https://doi.org/10.23887/ijee.v5i2.35703

Umairoh, S. H., & Amaliyah, N. (2022). Educational comic-based digital media to increase reading interest of elementary school students. *Jurnal Ilmiah Pendidikan Profesi Guru, 5*(2), 300–311. https://doi.org/10.23887/jippg.v5i2.50378

Widiyanti, A. L., Tasya, N., Muna, F., Zalzidan, Q. Z., & Ardianti, S. D. (2025). Improving students' reading abilities through comics media for elementary school students. *Jurnal Prajaiswara, 6*(2), 634–640. https://doi.org/10.55351/prajaiswara.v6i2.184

Widiyanti, I. S. R., & Arista, Z. (2021). Pengembangan media komik edukasi berbasis multimedia pada subtema keberagaman budayaku kelas IV SD. *Prosiding Seminar Nasional Hasil Penelitian dan Pengabdian kepada Masyarakat*. https://prosiding.unirow.ac.id/index.php/SNasPPM/article/view/475